

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Agar tidak terjadinya duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang telah diteliti oleh pihak lain dengan permasalahan yang sama, maka dilakukan pengamatan berupa telaah pustaka yang membahas hal-hal yang berkaitan dengan penelitian penulis diantaranya:

Pertama, Jurnal Nasional dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*” yang diterbitkan oleh economic and education journal Vol. 2 No. 2 dan ditulis oleh Fitriyah Nur Rohmah dan Imam Bukhori pada tahun 2020. Penelitian ini menunjukkan media pembelajaran ini telah valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dan media pendukung pembelajaran jarak jauh. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan perbedaannya hardware dan mata pelajaran berbeda, pada penelitian ini memakai hardware komputer sedangkan mata pelajarannya yaitu IPA.

Kedua, Jurnal Nasional dengan judul “*Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2*” yang diterbitkan oleh AdMathEdu Vol.8 No.2 dan ditulis oleh Ryan Angga Pratama pada tahun 2018. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* memiliki hasil pengujian yang valid, praktis dan efektif untuk media pembelajaran. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dan model penelitian yang sama yaitu Borg & Gall, Sedangkan perbedaan terdapat pada mata pelajaran dan variable independennya, pada penelitian ini mata pelajaran IPA dengan variable independennya motivasi belajar.

Ketiga, Artikel dengan judul “*Potensi Penggunaan Articulate Storyline 3 Berbasis Elearning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat SMA Di Era Industri 4.0*” yang diterbitkan oleh Fakultas Keguruan Dan Ilmu

Pendidikan dan ditulis oleh Syarif Amin Al Habib pada tahun 2020 (Al-Habib, 2020, hlm. 2). Penelitian ini menunjukkan bahwa belajar menggunakan *Articulate Storyline* pada ranah kognitif berpotensi meningkatkan hasil belajar yaitu dalam menjelaskan, menganalisis, dan mengelompokkan, pada aspek afektif mampu meningkatkan hasil belajar dalam hal pengenalan, pemberian respon, dan penghargaan terhadap nilai, pada aspek psikomotor mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ketrampilan meniru, memanipulasi, artikulasi, dan naturalisasi/pengalamiaahan. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran serta sama-sama menggunakan variable independent hasil belajar. Perbedaannya terdapat pada materi pelajaran dan metode penelitian pada penelitian ini metode yang digunakan *research and development*.

Keempat, Jurnal International dengan judul “*Self-study Preparation via Articulate Storyline /Rise Improves Students Motivation*” yang diterbitkan oleh SSPIS 2019 USM dan ditulis oleh Juhari Sham bin Jusoh a dan Azalan Bayu bin Zakaria pada tahun 2019. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* setelah dikembangkan mampu meningkatkan motivasi siswa sebagai persiapan belajar mandiri terbaik sebelum memasuki kelas Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua (ESL). Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dan metodologi penelitian pengembangan. Perbedaan terdapat pada *variable independent* yaitu *self-study* dan kelas studi yaitu Bahasa Inggris.

Kelima, Skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri*” pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan ditulis oleh Thofan Aradika Putra pada tahun 2018. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* memiliki hasil pengujian yang valid, praktis dan efektif untuk mediapembelajaran. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan metodologi penelitian pengembangan. Perbedaan terdapat pada materi dan media yang digunakan, pada penelitian ini memiliki materi trigonometri dan menggunakan *Macromedia Flash* sebagai medianya.

## B. Kajian Teori

### 1. Deskripsi Teori

#### a. Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 297) “metode penelitian dan pengembangan juga dapat disebut *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut”. Sedangkan pengembangan juga bisa diartikan sebagai modifikasi suatu produk yang sudah ada sehingga dapat menciptakan produk baru yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembang serta bisa bermanfaat lebih bagi produk sebelumnya.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau penghantar dalam bahasa Arab, media adalah perantara ‘*waasa ‘ilu*’ atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Maka dari itu “media secara garis besar dapat dipahami adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap” menurut Arsyad (2014, hlm. 8).

*Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan “kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi” dalam Muhson (2010, hlm. 2). *National Education Association* (NEA) mendefinisikan “media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut” dalam Muhson (2010, hlm. 2). Media pada umumnya digunakan sebagai wadah menyalurkan sesuatu yang bersifat abstrak maupun non abstrak. Dalam pendidikan media sangat berpengaruh penting sebagai perantara dalam mentransferkan ilmu kepada siswa.

Sedangkan menurut Harmalik(2018, hlm. 23), “media adalah teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”. Media

pembelajaran adalah perantara atau alat yang mempermudah proses belajar mengajar untuk tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Robert Hanick, dkk. Yang disitir (Pribadi, 2019, hlm. 18) mendefinisikan “media merupakan sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih berpandangan yang sama, Kemp dan Dayton disitir (Umar, 2016, hlm. 133) berpendapat, “peran media dalam proses komunikasi sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*)”.

Sedang ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya pembelajaran atau pengajaran itu sendiri, adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar. Membelajarkan merupakan usaha membuat seseorang untuk belajar. Upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara guru dan siswa (pembelajar), sehingga proses pembelajaran seperti ini dapat dikatakan sebagai bagian proses komunikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pebelajar). “Walau bisa saja terjadi komunikasi langsung antara pembelajar dengan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran” menurut (Miftah, 2013, hlm. 98). Andaikan media bisa membawa pesan-pesan serta informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi dapat artikan secara keseluruhan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang sedemikian rupa banyaknya, sehingga proses belajar atau pembelajaran dapat terjadi.

Dengan begitu dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa dalam rangka memberikan ilmu pengetahuan yang efektif pada saat proses pembelajaran dan pengajaran dalam melaksanakan proses pendidikan di sekolah.

Untuk lebih jelasnya bisa melihat pendapat (Mustika, 2015, hlm. 65) tentang contoh dari media yang digunakan untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran ialah sebagai berikut:

- 1) Audio (pita audio/kaset, piringan audio, dan radio/ rekaman siaran).
- 2) Cetak (buku teks program, buku pegangan, buku tugas)
- 3) Audio cetak (buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster dilengkapi audio)
- 4) Proyek visual diam (film bingkai/slide, film rangkai)
- 5) Proyek visual diam dengan audio (film bingkai/ slide suara)
- 6) Visual gerak (film bisu)
- 7) Visual gerak dengan audio (film suara, vcd)
- 8) Benda (benda nyata, model tiruan) dan Komputer.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut (Sanjaya, 2014, hlm. 73–74) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif  
Media pembelajaran diaplikasikan agar memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi.  
Dengan menerapkan media pembelajaran, diharapkan siswa bisa lebih termotivasi dalam belajar. Dengan begitu, pengembangan media pembelajaran bukan hanya memiliki unsur kreatif saja tetapi dapat memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran tapi berakibat juga peningkatan gairah belajar siswa.
- 3) Fungsi kebermanaknaan.  
Dengan penggunaan media, pembelajaran tidak hanya bisa menambah pemahaman informasi berupa data serta fakta tapi sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, tetapi bisa menambah kemampuan siswa dalam menganalisis serta

menciptakan aspek kognitif tahap tinggi. Lebih dari hal tersebut bisa meningkatkan aspek sikap serta keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran, didambakan bisa meyamakan pandangan seluruh siswa, agar setiap siswa mempunyai perspektif yang sama terhadap informasi yang diberikan.

5) Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berperan dalam melayani kebutuhan setiap siswa yang memiliki minat serta gaya belajar yang berbeda.

Hamalik (dalam Arsyad 2014, hlm. 19) berpendapat bahwa “penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, bahkan membuat pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Biasanya pemanfaatan media pada proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran bisa lebih efektif serta efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci menurut Kemp dan Dayton (dalam Falahudin, 2017, hlm. 114) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Andaikan media pembelajaran dipakai dengan baik serta maksimal, maka manfaatnya untuk siswa bisa meningkatkan minat belajarnya karena siswa bukan hanya menjadi objek pembelajaran tetapi juga sebagai subjeknya. Selanjutnya pengalaman siswa dapat terkait kuat dalam ingatan bila pembelajaran bisa dicampur dengan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar. Oleh kerennanya media yang dipakai haruslah dirancang dengan matang dan semaksimal mungkin.

### **c. Prosedur Pemilihan Media**

Media pembelajaran merupakan salah satu senjata guru untuk mentransfer ilmunya, maka dalam pembelajaran ketika seorang guru mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran hal yang harus diperhatikan ialah bagaimana memilih media yang efektif untuk dijadikan sumber belajar siswa.

Sebelum melakukan proses pemilihan media ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) Adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media
- 2) Adanya familiaritas media arakteristik siswa/guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan
- 3) Ada sejumlah media pembelajaran yangn dapat dipilih atau diperbandingkan
- 4) Ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan.

Maka untuk itu pemilihan media hendaknya tidak dilakukan dengan asal-asalan. Karena kesalahan dalam milih media baik dari jenis media serta materi yang disampaikan akan berdampak besar pada ketidak sampaian informasi yang diberikan. Untuk itu maka beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media ialah:

- 1) Tujuan penggunaan,  
Tujuan penggunaan ini haruslah selaras dengan tujuan pembelajaran yakni standar kompetensi serta kompetensi dasar yang harus capai pada materi. Apa media pembelajaran yang

diterapkan sudah dapat memenuhi ketercapaian serta tujuan pembelajaran pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Maka untuk itu pemilihan media haruslah disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, baik menggunakan media audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak atau lain sebagainya.

## 2) Sasaran pengguna media

Sasaran pengguna media adalah orang yang akan menggunakan media. Bagaimana karakteristiknya, berapa jumlahnya, bagaimana motivasinya, serta minat belajar mereka. Memahami bahwasannya sasaran pengguna media sangatlah penting dilakukan karena akan berdampak untuk manfaat penggunaan media sebagai media dalam menyampaikan informasi. Serta pengguna media dapat mengambil manfaat dari penggunaan media.

## 3) Karakteristik media

Sebelum menggunakan media, guru perlu memahami karakteristik media yang digunakan. Karakteristik yang sebaiknya diperhatikan ialah usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, serta faktor sosial ekonomi. Karakteristik ini dapat digunakan untuk menuntun kita dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran.

## 4) Waktu

Waktupun perlu diperhatikan dalam memilih media. Waktu yang dimaksud ialah mulai dari persiapan, pengadaan media serta penyajian media pembelajaran. Jangan sampai media yang telah dipilih banyak menyita waktu pada saat kegiatan pembelajaran.

## 5) Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Maka untuk itu faktor biayaoun harus diperhatikan, jangan sampai media yang dipilih terlalu memakan banyak biaya.



#### 6) Ketersediaan

Media yang akan digunakan apakah tersedia di lingkungan sekitar kita baik itu tersedia di sekolah atau di pasaran. Jika belum tersedia apakah guru bisa membuatnya sendiri dengan kemampuan, waktu, tenaga dan sarana yang tersedia untuk membuatnya.

Setelah mengetahui beberapa faktor serta kriteria dalam memilih media, maka munculah sebuah tips untuk memilih media yang sesuai dengan faktor serta kriterianya, yaitu:

##### 1) Sesuaikan Jenis Media dengan Materi Kurikulum

Seperti halnya yang sudah dijelaskan pada kriteria memilih media pendidik itu harus menyesuaikan jenis media dengan materi pembelajarannya. Apabila medianya tidak sesuai dengan materi maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Akan tetapi ketika medianya sesuai maka kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan bisa mencapai tujuan awalnya.

##### 2) Keterjangkauan dalam pembiayaan

Ketika pendidik tidak memiliki biaya yang cukup, maka pendidik ketika memilih media harus berkonsultasi dengan pendidik lainnya yang sudah berpengalaman dengan masalah pilih memilih media yang cocok dan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

##### 3) Ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran

Disetiap jenjang sekolah pasti ada pembelajaran komputer, tetapi apabila sekolahan tidak memiliki fasilitas komputer buat siswanya belajar maka tidak ada manfaatnya pemilihan media pembelajaran tersebut. Jadi perangkat keras sangatlah bermanfaat untuk menyeimbangi media pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

##### 4) Ketersediaan media pembelajaran di pasaran

Ketika pendidik ingin membeli media pembelajaran yang dijual di pasaran, penuhi ketersediaan perangkat keras terlebih dahulu untuk

memfasilitasi kelas guna membantu kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran yang dijual di pasaran itu biasanya sulit untuk difahami oleh siswa, jadi harus ada pendamping media lain untuk memahami media yang dijual di pasaran tersebut.

5) Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran

Setelah semuanya sudah teratasi, tips terakhir yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu memilih media yang mudah untuk difahami oleh siswa dan mudah digunakannya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

**d. Media Interaktif *Articulate Storyline***

*Articulate Storyline* merupakan sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Darmawan dalam (Setyaningsih et al., 2020, hlm. 142) berpendapat bahwa “*Articulate Storyline* adalah sebuah program aplikasi yang didukung oleh *smart brainware* secara *simple* dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun *word processing*, melalui templete yang di dapat dipublikasikan baik offline maupun online”.

Aplikasi ini sangat mendukung untuk membuat modul *E-Learning* (*electronic Learning*) interaktif maupun pembelajaran online. Tampilan dashboard yang hampir mirip dengan dengan PowerPoint, tapi menawarkan berbagai fungsionalitas lebih dan opsi untuk penerbitan sebagai halaman web *HTML5*. *Articulate Storyline* bisa dipakai untuk menghasilkan simulasi, kuis, interaksi *drag-and-drop*, rekaman layar, dan banyak objek *e-learning* lainnya yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

*Articulate Storyline* bisa dipakai jika penggunanya hendak membuat modul pembelajaran yang menyajikan informasi dalam format *non-linier* atau tidak biasa, atau modul yang membutuhkan banyak fitur interaktif. Berkat fitur yang memudahkan ini aplikasi *Articulate*

*Storyline* mampu menciptakan pemutar media responsif secara dinamis serta dapat beradaptasi dengan layar tablet dan *smartphone*, juga memberikan tampilan yang optimal untuk materi pada pembelajaran. Aplikasi ini mendukung gerakan layar sentuh, dan dapat menyembunyikan menu bilah sisi jika digunakan melalui web chrome browser, dan memberikan kontrol pemutaran yang ramah.

Beragam fitur yang hampir ada pada aplikasi ini diberikan dengan beberapa kelebihan sehingga bisa menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif serta kreatif. Aplikasi ini juga mempunyai banyak fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, dan *character*.

*Articulate Storyline* di bidang pendidikan cukup dibutuhkan karena cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media *adobe flash*. Perbedaan dari *Adobe Flash* yang merupakan media yang paling sering digunakan sebagai media pembelajaran interaktif saat ini yaitu *Articulate Storyline* tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau '*script*' dalam proses membuatnya. Seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu '*trigger*' sehingga dapat memudahkan pengguna khususnya guru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Aplikasi *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu *smart brainware* sederhana. Menurut (Ghozali & Rusimamto, 2016, hlm. 224) "program tersebut memudahkan pengguna untuk mempublikasikannya secara *online* ataupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk *CD*, *word processing*, laman personal dan *LMS*".

Amiroh (2019, hlm. 6) berpendapat "*Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi". Kemudian hasil dari ekspor pengembangan *Articulate Storyline* berupa media publis aplikasi software komputer, android maupun *html 5* yang berbasis web dan dapat dijalankan di berbagai macam perangkat seperti tablet, laptop, maupun *smartphone*.

#### e. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar (SD) yang dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Menurut Samidi (2016, hlm. 6) “Ilmu Pengetahuan Alam adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu dimana obyeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapanpun dan dimanapun”.

Menurut Jufri (2017, hlm. 132) “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global”. Menurut Susanto (2016, hlm. 165) “IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang sekolah dasar”.

Dari pendapat para ahli tersebut peneliti dapat menyimpulkan IPA adalah mata pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum.

Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk memahami konsep-konsep IPA dengan benar sesuai konsensus ilmiah dan bisa menjawab persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Susanto (2016, hlm. 171) adapun tujuan pembelajaran Sains di sekolah dasar, dimaksudkan untuk:

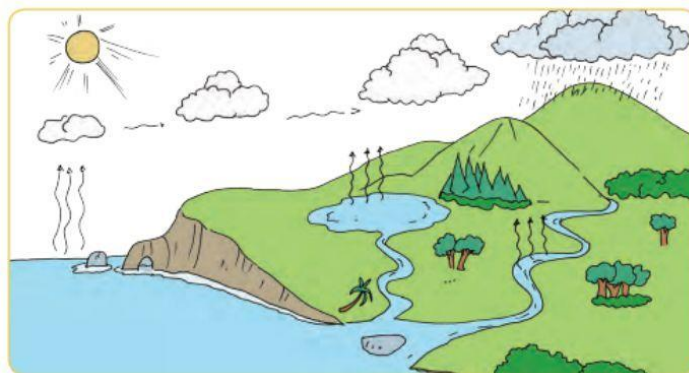
- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan peradaban, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanNya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan alam dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kedisiplinan tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, pemecahan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Dari tujuan pembelajaran sains diatas yaitu pembelajaran IPA seseorang dapat memahami konsep ataupun memahami pembelajaran mengenai alam beserta isinya, selain itu pembelajaran IPA juga bertujuan agar siswa SD dapat lebih aktif lagi untuk memahami konsep pembelajaran IPA yaitu mengetahui tentang alam sekitar khususnya mengenai materi siklus air.

#### f. Materi Siklus Air

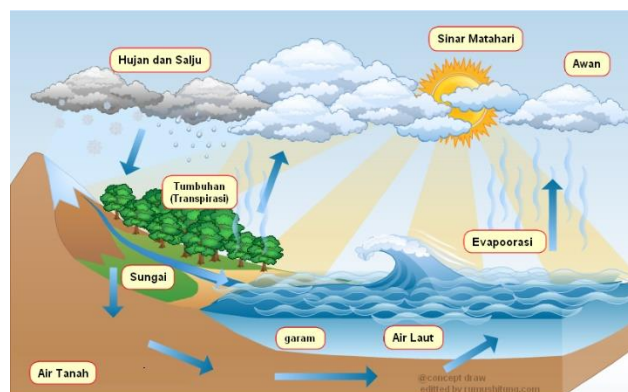
Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan dan pengembunan. Perhatikan skema proses siklus berikut ini:



Sumber (Buku Tema 8 Kelas 5)

Gambar 2.1

Proses Siklus Air Siklus Air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari. Proses penguapan ini disebut evaporasi. Tumbuhan juga mengeluarkan uap air ke udara. Uap air dari permukaan bumi naik dan berkumpul di udara. Lama kelamaan, udara tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut presipitasi (pengendapan). Ketika suhu udara turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air. Titik-titik air ini membentuk awan. Proses ini disebut kondensasi (pengembunan). Air selalu ada di bumi karena air mengalami siklus (daur). Perhatikan siklus air di bawah ini.



Sumber (rumushitung.com)

Gambar 2.2

Proses siklus air terjadi sebagai berikut: air yang terdapat di permukaan bumi mengalami penguapan (evaporasi) karena terkena panas matahari. Air yang mengalami penguapan berubah menjadi uap air. Kemudian uap air akan naik ke tempat tinggi dan dingin. Akibatnya air mengalami pengembunan (kondensasi) hingga membentuk butiran air. Butiran-butiran air yang jumlahnya sangat banyak ini kemudian membentuk awan. Di tempat yang amat tinggi dan dingin, butiran air dapat membeku. Jika butiran air atau es di awan cukup besar, butiran dapat jatuh ke tanah. Peristiwa jatuhnya butiran-butiran air ini disebut presipitasi.

Presipitasi dapat berupa hujan, es, dan salju. Air hujan yang jatuh ke bumi sebagian meresap ke dalam tanah dan akan keluar sebagai mata air, dan sebagian lagi akan mengalir di permukaan tanah. Air di permukaan tanah akan mengalir ke tempat-tempat yang lebih rendah,

misalnya sungai dan terus mengalir sampai ke laut. Air di sungai dan laut kembali mendapat panas dari sinar matahari dan mengalami penguapan. Proses ini terus berlanjut sampai terjadinya hujan kembali.

## 2. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila faktor-faktor pembelajaran dapat ikut serta dalam proses pembelajaran salah satunya guru. Guru adalah faktor utama dalam proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran bergantung pada bagaimana cara seorang guru membelajarkan sebuah materi terhadap siswa-siswanya. Maka guru yang profesional akan selalu memiliki alternatif dalam memberikan ajaran yang efektif bagi siswa. Namun dalam aktualisasinya selalu ada hambatan dan masalah. Pada saat melakukan observasi peneliti menemukan siswa yang tidak serius dalam mengikuti pembelajaran karena bosan dengan metode belajar yang konvensional.

Agar siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran peneliti mencoba menggunakan *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA, karena pembelajaran IPA memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik bisa berpikir ilmiah, nalar dan kritis. Pembelajaran IPA juga dapat dikatakan sebagai sebuah teknologi sains yang saling berkaitan, karena pembelajaran IPA sangat menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara inkuiri ilmiah, dimana dapat untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap dalam kecakapan hidup serta dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep pembelajaran IPA guna meningkatkan kesadaran tentang tata cara memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan. Atau secara saintifik bisa dikatakan (mengamati, mengukur, menanya, bereksperimen, dan mengomunikasikan). Maka untuk mendukung itu *Articulate Storyline* bisa menunjang pembelajaran IPA dengan fitur-fitur yang diberikan untuk guru aplikasikan didalamnya.

Berdasarkan pada landasan teori dan telaah hasil penelitian terdahulu, maka dapat diajukan kerangka berfikir sebagai berikut: jika

media pembelajaran *Articulate Storyline* dikembangkan maka siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran yang interaktif.



**Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran**