**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Kajian Teori**

**2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme**

Pendekatan belajar konstruktivisme memiliki strategi dalam proses belajar, slavin dalam Baharuddin dan Wahyuni, (2015:178) Pertama Top-Down Processing, dalam pembelajaran konstruktivisme, siswa belajar dimulai dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan, kemudian menghasilkan atau menemukan keterampilan yang dibutuhkan. Kedua Cooperative Learning, yaitu strategi yang digunakan untuk proses belajar, dimana siswa akan lebih mudah menemukan secara komprehensif konsep-konsep yang sulit jika mereka mendiskusikannya dengan siswa lain tentang problem yang dihadapi. Ketiga Generative Learning strategi ini menekankan pada adanya integrasi yang aktif antara materi atau pengetahuan yang baru diperoleh dengan skema.

Teori konstruktivisme secara logis bisa dikatakan sebagai landasan teori dari model pembelajaran saintifik karena memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk aktif membangun kebermaknaan sesuai dengan pemahaman yang telah mereka miliki, memerlukan serangkaian kesadaran akan makna bahwa pengetahuan tidak bersifat obyektif atau stabil, tetapi bersifat temporer atau selalu berkembang tergantung pada persepsi subyektif individu dan individu yang berpengetahuan menginterpretasikan serta mengkonstruksi suatu realisasi berdasarkan pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Pendekatan saintifik dan konstruktivistik sangat sesuai dengan perkembangan pendidikan

khususnya pendidikan di sekolah dasar dengan melakukan pendekatan tersebut peserta didik lebik aktif secara mandiri mampu menggali konsep pengetahuan yang dimiliki kemudian memecahkan permasalahan sehari-hari di kehidupannya dengan demikian perolehan hasil peserta didik akan berkembang dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

**2.2 Pembelajaran Saintifik**

**2.2.1 Pengertian Pembelajaran Saintifik**

Menurut Hosnan (2014: 34) Pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data (menalar), menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mecari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

**2.2.2 Tujuan Pendekatan Saintifik**

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Seperti yang diungkapkan Hosnan (2014) beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah :

1. Meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi murid.

2. Membentuk peserta didik agar mampu meningkatkan daya pikir terutama dalam HOTS (high order thinking skill) Mengembangkan keterampilan/kapabilitas berpikir tingkat tinggi.

3. Peserta didik bisa memecahkan masalah dengan runtut dan terstruktur.

4. Suasana pembelajaran yang dihadapi peserta didik bisa menyadarkan mereka bahwa belajar adalah suatu kebutuhan.

5. P eserta didik memperoleh hasil belajar yang baik dan bermakna.

6. Pendekatan saintifik ini bisa membuat peserta didik mengutarakan gagasan dan ide melalui tulisan maupun lisan.

7. Dengan pembelajaran ini karakter peserta didik bisa berkembang ke potensi yang maksimal.

8. Membentuk kemampuan murid dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematik.

9. Menciptakan kondisi pembelajaran dimana murid merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.

10. Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.

11. Melatih murid dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah Mengembangkan karakter murid

**2.2.3 Prinsip-Prinsip Pendekatan Saintifik**

Menurut Imas kurniasih (2014:34) Beberapa prinsip pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa

2. Pembelajaran membentuk students self concept

3. Pembelajaran terhindar dari verbalisme

4. Pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep , hukum, dan prinsip

5. Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berfikir siswa.

6. Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi pengajar guru.

7. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi.

8. Adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya.

**2.2.4 Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik**

Menurut Imas Kurniasih (2014:38) langkah-langkah pendekatan saintifik adalah:

**1. Mengamati**

Menurut Imas Kurniasi (2014:38) Model mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (meaningfull learning). Model ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Model mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan Model observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara obyek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Imas Kurniasih Kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menempuh langkah- langkah sebagai berikut :

a Menentukan objek apa yang akan di observasi

b Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi

c Menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder

d Menetukan di mana tempat yang akan di observasi

e Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancer

f Menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, tape recorder, video perekam, dan alat-alat lainnya.

**2. Menanya**

Menurut Imas Kurniasih (2014:42) Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong peserta didiknya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik. Berbeda dengan penugasan yang menginginkan tindakan nyata, pertanyaan dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan verbal. Istilah “pertanyaan” tidak selalu dalam bentuk “kalimat tanya”, melainkan juga dapat dalam bentuk pernyataan, asalkan keduanya menginginkan tanggapan verbal.

Fungsi bertanya menurut Imas Kurniasih (2014:42) :

1. Membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik tentang suatu tema atau topok pembelajaran.

2. Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dari dan untuk dirinya sendiri.

3. Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus menyampaikan ancangan untuk mencari solusinya

4. Mensrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaraan yang di berikan

5. Membangkitkan keterampilan peserta didik dalam berbicara, mengajukan pertanyaan, dan memberi jawaban secara logis, sistematis, dan menggunakan bahasa yang baik dan benar

6. Mendorong partisipasi peserta didik dalam berdiskusi, berargumen, mengembangkan kemampuan berfikir, dan menarik kesimpulan

7. Membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan memperkaya kosa kata, serta mengembangkan toleransi sosial dalam hidup berkelompok

8. Membiasakan peserta didik berfikir spontan dan cepat, serta sigap dalam merespon persoalan yang tiba-tiba muncul

9. Melatih kesatuan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lain.

**1. Mencoba**

Menurut Imas Kurniasih (2014:51) Kegiatan “mengumpulkan informasi” merupakan tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku dengan lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti,atau bahkan melakukan eksperimen.dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Dalam Permendikhub Nomor 81a Tahun

2013, aktivitas mengumpulkan informasi dilakukan melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian, aktivitas wawancara dengan nara sumber dan sebagainya. Adapun kompetisi yang diharapkan adalah mengambangkan sikap teliti, jujur, sopan,

menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

**2. Menalar**

Menurut Imas Kurniasih (2014:51) Istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman- pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia. Proses itu dikenal sebagai asosiasi atau menalar. Dari persepektif psikologi, asosiasi merujuk pada koneksi antara entitas konseptual atau mental sebagai hasil dari kesamaan antara pikiran atau kedekatan dalam ruang dan waktu. Teori asosiasi ini sangat efektif menjadi landasan menanamkan sikap ilmiah dan motivasi pada peserta didik berkenaan dengan nilai-nilai instrinsik dari pembelajaran partisipatif. Dengan cara ini peserta didik akan melakukan peniruan terhadap apa yang nyata diobservasinya dari kinerja guru dan temannya di kelas. Seperti telah dijelaskan di muka, terdapat dua cara menalar, yaitu penalaran induktif dan penalaran deduktif. Penalaran induktif merupakan cara menalar dengan menarik simpulan dari fenomena atau atribut- atribut khusus untuk hal-hal yang bersifat umum. Jadi, menalar secara induktif

adalah proses penarikan simpulan dari kasus-kasus yang bersifat nyata secara individual atau spesifik menjadi simpulan yang bersifat umum. Kegiatan menalar secara induktif lebih banyak berpijak pada observasi inderawi atau pengalaman empirik. Penalaran deduktif merupakan cara menalar dengan menarik simpulan dari pernyataan-pernyataan atau fenomena yang bersifat umum menuju pada hal yang bersifat khusus. Pola penalaran deduktif dikenal dengan pola silogisme. Cara kerja menalar secara deduktif adalah menerapkan hal-hal yang umum terlebih dahulu untuk kemudian dihubungkan ke dalam bagian-bagiannya yang khusus.

**3. Menarik Kesimpulan**

Menurut Imas Kurniasih(2014:52) Kegiatan menyimpulkan dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan kelanjutan dari kegiatan mengolah data atau informasi setelah menemukan keterkaitan antar informasi dan menemukan berbagai pola dari keterkaitan tersebut selanjutnya secara bersamasama dalam satu kesatuan kelompok, atau secara individual membuat kesimpulan.

**4. Mengumpulkan Informasi**

Kata “Mengumpulkan” dalam konteks proses pembelajaran dengan

pendekatan ilmiah yang dianut dalam Kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwaguru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Titik tekannya tentu dalam

banyak haldan situasi peserta didik harus lebih aktif daripada guru. Penalaran adalah prosesberpikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat

diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

• Mengasosiasi

Kegiatan “mengasosiasi/ mengolah informasi/ menalar” dalam kegiatan

pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81 Tahun

2013, adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan.

Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainya, menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut. Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

**5. Mengkomunikasikan**

Pada pendekatan *scientific* guru diharapkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut. Kegiatan “mengkomunikasikan”

dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81 Tahun 2013, adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.

Adapun komampuan yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah membangun perbuatan jujur, akurat, toleransi, kemampuan berpikir logis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

**2.3 *Articulate Storyline***

***2.3.1* Pengertian *Articulate Storyline***

Menurut Rianto (2020) *Articulate storyline* 3 merupakan topik baru sehingga mahasiswa belum mengenal program tersebut. Namun, *Articulate storyline* 3 juga memiliki beberapa fitur yang mirip dengan power point (Yahya et al., 2020). Aplikasi ini memang masih jarang digunakan dalam pembuatan multimedia karena membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni dalam menjalankannya. Namun, dibalik kekurangannya terdapat kelebihan berupa kemudahan fungsi trigger atau navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang sulit. Dapat dikatakan bisa dilakukan oleh pemula yang ingin belajar dalam membuat aplikasi ini.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*

3 ini merujuk pada *Research and Development* (R&D) model 4D, yang terdiri empat tahap yaitu pendefinisan (*definition*), perancangan (*design*), pengembangan *(development*), dan penyebaran (*dissemination*).

***2.3.2* Fungsi *Articulate storyline***

*Articulate Storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan Microsoft powerpointyang mudah digunakannamun memiliki kelebihan dibandingkan *Microsoft powerpoint* sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan kreatif. Articulate Storylinedapat dipublish secara offline maupun secara online sehingga memudahkan pengguna untuk mengubahnya menjadi bentuk web personal, CD*, word processing* dan *learning management system* (LMS). (Safira :2021**)**

Software *Articulate storyline* memiliki empat fungsi umum Janah. S. (2015)

yaitu:

1) *Articulate storyline* Engage (untuk mendesign materi pembelajaraninteratif).

2) *Articulate storyline* Quiz Maker (untuk mendesign soal dengan 11 variasi seperti pilihan ganda, essay, mencocokan, true false, dan sebagainya.

3) *Articulate storyline* Presenter (untuk menggabungkan fungsi pertama dan kedua. Setelah software ini diinstall dapat menyatu dengan software Power Point).

4) *Articulate storyline* Video Encoder (untuk mengedit video yang sudah ada menjadi video pembelajaran. Dapat digunakan sebagai perekam dalam pembuatan video dalam bentuk flash yang bisa diupload di Youtube.

**2.3.3 Fungsi Fitur pada Articulate Storyline**

1. Penggunaan *Timeline* : *Timeline* digunakan untuk mengatur kapan dan berapa lama sebuah objek akan ditampilkan pada media.

2. Penggunaan *Layer* : *Layer* (lapisan) merupakan bagian yang penting dalam *articulate storyline*. *Layer* digunakan untuk memisahkan objek (konten) yang satu dengan lainnya.

3. Penggunaan *Trigger* : *Trigger* merupakan perintah/control yang anda berikan kepada objek tertentu agar dia melakukan aksi (*action*) yang anda inginkan.

4. Penggunaan *player* : player pada *Articulate storyline* adalah fitur yang berada disekitar *slide*. Fitur ini bisa mencakup menu, *slide notes, glossary, resources, seekbar*, tombol navigasi dan komponen lain yang ditambahkan disekitar *slide*

Amiroh (2019: 4) Sistem minimum yang diperlukan untuk menginstalasi program *Articulate storyline* adalah:

**Tabel 2.1 Spesifikasi Hardware Dan Software**

|  |  |
| --- | --- |
| HARDWARE | SOFTWARE |
| • CPU 2 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit) | • Operating System Windows 10 (32-bitor 64- bit) Windows 8 (32-bit or 64- bit) |
| • Memory 2 GB minimum Available Disk Space1 GB minimum | Windows 7 SP1 or later (32- bit or 64- bit)Mac OS X 10.6.8 or later with ParallelsDesktop 7+ or VMware Fusion 4+ NET |
| • Display 1,280 x 800 screen resolution or | Runtime Microsoft .NET Framework |
| higher | 4.5.2 or later (gets installed if not present) |
| • Multimedi va Sound card, microphone, and | • Visual C++ Microsoft Visual C++ 2017 |
| webcam for recording narration and video | Redistributable (gets installed if not |
|  | present) |

• Adobe Flash Player Adobe Flash Player

10.3 or later

***2.3.4* Kelebihan *Articulate storyline***

1. Dapat dibuat sendiri dengan mudah

2. Memberikan konten yang bersifat interaktif,

3. Tersedia fitur pembuat kuis dan fitur lainnya yang dapat digunakan sesuai kebutuhan,

4. Dapat diupload ke web atau bisa digunakan di perangkat lainnya.

***2.3.5* Kekurangan *Articulate storyline***

Sedangkan kekurangan *Articulate storyline* adalah harga lisensi software tersebut, berdasarkan data dari web articulate.com menunjukan harga lisensi sebesar $ 999 atau sejumlah Rp. 14.6 juta untuk pemakaian pribadi. Harga tersebut tentunya bukanlah harga yang terjangkau. Berdasarkan pendapat di atas Media Pembelajaran *Articulate storyline* merpakan media yang menyediakan bebagai fitur yang menarik untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

**2.3.6 Langkah-Langkah Membuat *Articulate storyline* 3**

Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan media aplikasi *Articulate storyline* 3 :

1. Download media aplikasi *Articulate storyline* 3 melalui website di PC

Gambar 1. Aplikasi *Articulate storyline* 3

2. Buka media aplikasi *Articulate storyline* 3 kemudian Klik *New Project* untuk membuat project baru

Gambar 2. *Window Project*

3. Setelah membuka *New Project* kita akan mengatur ukuran tampilan sesuai dengan keinginan. Klik tab *design* pilih *Story Size Setup*

Gambar 3. Menu File

4. Kemudian kita akan menentukan tampilan yang akan dipilih, Klik tab *design*

untuk memilih tamplate *background* yang sudah disediakan

Gambar 4. Memilih *background*

5. Jika ingin merubah *background* klik kanan, kemudian pilih *format background*, kemudian pilih sesuai dengan keinginan menggunakan *background* yang ada seperti *picture of texture fill* atau menggunakan gambar yang sudah disiapkan dengan mengklik file kemudian cari foto yang akan digunakan setelah itu klik *close*

Gambar 5. Merubah Background

6. Pada menu pertama slide silahkan tulis judul yang akan kamu gunakan atau materi yang akan disampaikan. Seperti contoh dibawah ini

Gambar 6. Menulis judul

7. Buatlah judul pada tampilan awal. Cara untuk membuat judul pada tampilan, klik

Insert kemudian pilih *text box*

Gambar 7. Cara membuat judul

8. Kita juga bisa menambahkan karakter untuk mempercantik tampilan yang kita buat. Caranya klik tab *insert* kemudian pilih *Character*

Gambar 8. Memilih karakter

9. Kita juga bisa mengubah arah posisi karakter, gerakan tangan, dan ekspresi karakter. Caranya klik dua kali karakter yang telah dipilih, kemudian pilih tampilan yang akan kita ubah seperti dibawah ini

Gambar 9. Mengubah arah posisi karakter

10. Selanjutnya kita membuat tombol untuk menyambungkan pada sub materi yang akan disampaikan. Jika kalian sudah mempunyai gambar tombol, silahkan pilih gambar yang akan digunakan di tab *Insert* kemudian klik *Picture*. Jika ingin membuat sendiri tombol yang sudah disediakan bisa dengan buttom yang ada di tab Insert atau juga bisa menggunakan melalui shape. Berikut merupakan tombol yang sudah dibuat melalui Buttom

Gambar 10. Membuat tombol

11. Kalian juga bisa mengatur tombol dan mempercantik dengan mengubah warna

*shape, buttom* sesuai dengan keinginan

12. Setelah membuat menu utama, klik *slide layers* kemudian klik kanan dan berikan nama pada tampilan utama yang sudah dibuat agar tidak membingungkan dan lebih memudahkan.

Gambar 11. Memberikan nama pada tampilan utama

13. Kemudian kita membuat Layers baru dengan klik *new layers* dan kita beri nama. Kita bisa membuat layers sesuai dengan kebutuhan dan keinginan

Gambar 12 Membuatlayers baru

14. Kita bisa menambahkan *layers* sesuai dengan kebutuhan caraya sama dengan yang telah dilakukan.

15. Setelah menambah *layers* kita akan memasukkan materi yang akan disampaikan

16. Untuk menyatukan setiap *slide layers* kita harus mengatur triggers pada setiap Button yang sudah dibuat.

Gambar 13 Mengatur triggers pada setiap button

17. Ubah satu persatu button agar setiap *slide layers* terhubung. Caranya dengan klik *add triger* kemudian ubah bagian *action* menjadi *jump to slide*, Slide nya menjadi *next slide* kitaa memilih slide yang sudah dibuat contoh pada slide Evaluasi menjadi 1.4 evaluasi, kolom When kita ganti menjadi *User Click*s, kemudian klik Ok.

Gambar 14. Mengubah satu persatu button

18. Dalam media aplikasi *Articulate storyline* 3 ini kita bisa juga membuat evaluasi yang beragam macam seperti *true/false, multiple choice, multiple response, sequence drag-and-drop, numeric,* dan lain sebagainya. Fiture tersebut berada pada *tab slide yang menyediakan graded question, survey question, freeform question*. Jika kita tidak ingin menggunakan fiture tersebut, kita juga dapat mencantumkan link *google form.*

Gambar 15 membuat evaluasi yang beragam

19. Pada media aplikasi ini kita juga bisa menambahkan gambar, video, dan audio sesuai dengan keinginan kita. Caranya klik tab Insert kemudian kita pilih bagian video, picture, ataupun audio.

**2.4 Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat**

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

**B. Kompetensi Dasar**

**Bahasa Indonesia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kompetensi Dasar (KD)** |  | **Indikator Pencapaian Kompetensi** |
| 3.4 Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual. | 3.4.13.4.23.4.3 | Mampu membacakan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat menggunakan bahasa lisan dengan benar. mencatat isi teks yang berkaitan dengan lingkungan sehat dengan bahasa tulis secaratepat. menemukan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teksyang dibacakan secara benar.Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan secarabenar.Membaca teks pendek yang berkaitan dengan lingkungan sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat. |
| 4.9 Mengidentifikasi ruasgaris dengan menggunakan bangundatar dan bangun ruang. | 4.9.2 | Mengidentifikasi ruas garis yang membatasimodelbangun datar secara tepat. |

**Matematika**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kompetensi Dasar (KD)** | **Indikator Pencapaian Kompetensi** |
| 3.9 Menjelaskan ruas garis denganmenggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang | 3.9.1 menentukan ruas garis yang membatasi model bangun datar secara benar. |
| 4.9 Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar dan bangun ruang. | 3.9.2 mengidentifikasi ruas garis yang membatasi model bangun datar secara tepat. |

**SBdP**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kompetensi Dasar (KD)** | **Indikator Pencapaian Kompetensi** |
| 3.2 Memahami pola irama sederhana melalui lagu anakanak. | 3.2.1 membedakan panjang dan pendek bunyipada lagu anak menggunakan simboldengan benar. |
| 4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak- anak. | 4.2.1 memainkan/ menyuarakan panjang dan pendek bunyi pada lagu anak secara benar. |

**C. Kegiatan Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Deskripsi Kegiatan** | **Alokasi****Waktu** |
|
| **Pendahuluan** | ▪▪▪▪▪▪▪▪ | Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing- masing. **(*Religius)***Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitutentang ”*Aku dan Sekolahku*”. ***(Integritas)***Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. ***( Communication )***Sebelum masuk Pembelajaran 1, guru terlebih dahulu menghubungkan pembelajaran dengan pengantar tema4 dan subtema 1.Siswa diberikan motivasi dengan mengamati gambar pada pengantar tema 4 dan subtema 1, misalnya dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti pada Buku Siswa.Contoh pertanyaan yang dapat diajukan:- Apa saja yang dilakukan Dayu dan teman-teman?- Bagaimana menurutmu dengan kegiatan yang mereka lakukan?- Apa kesimpulanmu terhadap kegiatan yang mereka lakukan?Ketika mengajukan pertanyaan, siswa diarahkan pada pengetahuan awal mereka dan penanaman sikap yang sesuai nilai-nilai yang dapat diteladani melalui gambar.Langkah selanjutnya, masuk pada Pembelajaran 1. | 15 menit |
| **Inti** | ▪▪▪ | Pada awal pembelajaran, bertanya jawab dengan siswa tentang lagu yang pernah mereka nyanyikan atau yang mereka kuasai. ***( Communication )***Guru bersama siswa bernyanyi bersama sesuai dengan lagu yang dikuasai siswa. ***(Integritas)***Guru memberikan arahan tentang cara bernyanyi yang baik sesuai dengan panjang dan pendeknya nada. | 180 menit |

31

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Deskripsi Kegiatan** | **Alokasi****Waktu** |
|
|  | ▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪ | Langkah pertama yang harus dijelaskan adalah panjang pendek setiap nada, misalnya seperti yang terdapat pada Buku Siswa. ***( Communication )***Siswa diajak menyanyikan lagu “Membuang Sampah”sesuai dengan panjang pendeknya nada. ***(Mandiri)***Jika ada siswa yang belum bisa, hendaknya dibimbing hingga dapat mengikuti teman-temannya yang lain walaupun tentunya kemampuan siswa dalam bernyanyi berbeda. Caranya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian siswa dalam kelompok menyanyikan lagu secara bersama. Dengan cara seperti ini, memantau siswa yang bisa dan yang belum bisa akan lebih mudah.Siswa ditanya tentang nilai-nilai yang dapat diteladani melalui lagu “Membuang Sampah”. Pertanyaan yang diajukan misalnya:1. Siapa yang tahu, apa isi lagu yang baru kita nyanyikan tadi?2. Mengapa kita perlu menjaga kebersihan? dan masih banyak pertanyaan lain yang dapat diajukan.Menghubungkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diajak mendengarkan pembacaan teks percakapan yang akan dibacakan temannya. ***( Critical Thinking and Problem Solving )***Teks percakapan yang akan dibacakan ada di BukuSiswa.Ketika mendengarkan teks percakapan, siswa yang lain diminta untuk menutup bukunya agar lebih konsentrasi mendengarkan temannya. ***( Literasi )***Bertanya jawab tentang isi percakapan yang dibacakan teman, terutama yang berhubungan dengan amanat yang ada pada teks percakapan.Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya:1. Apa isi teks percakapan yang kamu dengar?2. Apa kesimpulanmu terhadap percakapan yang kamu dengar?Untuk menguji kemampuan siswa dalam menyimak, siswa diberikan beberapa pertanyaan lanjutan yang ada di Buku Siswa. ***(Mandiri)***Siswa diminta mengisi jawaban sesuai pemahaman mereka setelah menyimak. |  |

32

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Deskripsi Kegiatan** | **Alokasi****Waktu** |
|
|  | ▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪ | Mengoreksi kebenaran jawaban siswa dan mengulasnya lebih jauh agar siswa tahu dengan kesalahan mereka.Siswa diarahkan berdiskusi untuk mencari makna kata yang ada pada tabel di Buku Siswa. ***( Collaboration )***Untuk menguji kebenaran hasil diskusi mereka, siswa diarahkan untuk mengisi latihan menjodohkan kata dengan makna yang sesuai.Mengoreksi kebenaran hasil kerja siswa tentang menjodohkan kata dengan makna yang sesuai.Siswa membaca teks tentang “Rumah yang Bersih Menyehatkan” dengan lafal dan intonasi yang tepat. ***( Literasi )***Mengoreksi kebenaran lafal dan intonasi siswa ketika membaca teks.Menjelaskan ulang cara membaca dengan lafal dan intonasi yang tepat. ***( Communication )***Siswa diarahkan untuk mengamati gambar tentang lingkungan rumah yang bersih dan sehat.Bertanya jawab tentang isi gambar secara utuh.Siswa diarahkan untuk menuliskan hasil pengamatan dalam bentuk laporan sederhana. ***( Critical Thinking and Problem Solving )***Ketika menulis laporan, siswa perlu diarahkan agar menggunakan ejaan yang tepat agar terbiasa menulis secara tepat sejak dini.Siswa membacakan laporan yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat. ***(Mandiri)***Siswa diarahkan untuk mengamati gambar alat-alat kebersihan, misalnya kemoceng, keset, ember, dan serbet.Siswa diminta mengidentifikasi bentuk permukaan setiap benda yang diamati.Menentukan bangun datar yang tergolong ke dalam bangun datar.Menjelaskan bahwa permukaan keset berbentuk persegi panjang, sedangkan serbet berbentuk persegi. ***( Communication )***Membimbing siswa tentang ruas garis pada bangun datar. |  |

33

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Deskripsi Kegiatan** | **Alokasi****Waktu** |
|
|  | ▪▪▪▪▪▪ | Memberikan contoh bangun datar yang lebih bervariasi dan bertanya jawab tentang ruas garis pada setiap bangun datar yang diajukan.Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal-soal evaluasi yang terdapat pada Buku Siswa. ***(Mandiri)***Mengoreksi kebenaran jawaban siswa.Kalau ada siswa yang belum paham tentang ruas garis pada bangun datar, diberikan penjelasan lebih lanjut dengan harapan siswa paham dengan baik tentang ruas garis pada bangun datar.Bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami. Menyimpulkan pembelajaran dan memberikanpenguatan terutama berkaitan dengan sikap-sikap yangberhubungan dengan penguasaan KI-1 dan KI-2. |  |
| **Penutup** | ▪▪▪▪▪ | Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ***(Integritas)*** Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.Melakukan penilaian hasil belajarMengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) **(*Religius)*** | 15 menit |

**2.5 Kajian Penelitian Relevan**

Acuan dalam penelitian ini dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu, berikut;

1. Saputra Indra Purnama dan I Gusti Putu Asto dengan Judul“pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate storyline* pada matapelajaran teknik elektronika dasar kelas X Tei 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo”. Hasil penelitian

menunjukan uji kelayakan dan mendapatkan hasil rating sebesar 87%. Sedangkan hasil dari respon siswa mendapatkan rating sebesar 88%. Sehingga, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk proses belajar mengajar.40

2. Ryan Angga Pratama dengan judul “Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* 2 pada materi menggambargrafik fungsi di SMPPatra Dharma 2

Balikpapan”. Hasilpenelitian memperoleh nilai persentase 87,35%, Praktis dengan persentase 81,53%, dan Efektif dengan sumbangan keberhasilan penggunaan media tersebut pada uji coba sebesar 90,83% (skala kecil) dan

88,13% (skala besar), hal itu menunjukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Siti Yumini dan Lusia Rakhmawati dengan judul“Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis*articulate storyline* pada mata diklat teknik elektronika dasar di SMKNegeri 1 Jetis Mojokerto”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memperoleh hasil rating 87,2% dan dinyatakan sangat layak di gunakan sebagai media pembelajaran.

4. Mayang Dwinta Trisniarti, Pujayanto dengan judul “Pengembangan simulasi rangkaian arus bolakbalikberbantuan aplikasi *articulate storyline* 2 dan adobeflash CS 6 sebagai dukungan pembelajaran penting untuk sekolah menengah atas”. Hasil dari penelitian ini dapatdisimpulkan bahwa simulasi rangkaian AC Fisika SMA telah kriteria baik berdasarkan

antarmuka pengguna, yaitu 50% responden menilai cukup, 16,67% responden menilai baik, dan 33,33% responden menilai sangat baik. Berdasarkan pemeliharaan, yaitu 50% responden menilai cukup, 20% responden menilai baik, dan 30% responden menilai sangat baik. Kemudian berdasarkan usability yaitu 6.67% responden menilai baik dan 93,33% menilai sangat baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti diatas, peneliti berminat dan tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis model Saintifik pada pembelajaran tematik kelas II SD. Penelitian ini mempunyai kesamaan yakni menggunakan *software articulate storyline*, namun yang membedakan dengan media sebelumnya yakni terdapat fitur login dengan mengisi nama lengkap dan nama sekolah yang berfungsi untuk database dan media dapat digunakan dalam bentuk link sehingga peserta didik tidak perlu untuk *mendownload.*

**2.6 Kerangka Berfikir**

Berdasarkan latar belakang yang saya kemukakan permasalahan pelaksanaan pembelajaran Tematik sering terjadi di sekolah dasar. Salah satunya adalah penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi pada pembelajaran tematik, sumber belajar yang digunakan hanya buku teks (buku paket) yang penyajian materi nya terlalu banyak dan kurang menarik. Dari penjelasan kerangka berfikir maka dapat dilihat pada bagan berikut ini :

Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Tema 4

Hidup Bersih dan Sehat

|  |  |
| --- | --- |
| Kurangnya penggunaan media pembelajaran tematik pada saat proses pembelajaran |  |
|  | Siswa butuh media pembelajaran yang berbasis teknologi dan tampilannya lebih menarik. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Pengembangan media *Artculate Storyline* berbasis model *contextual teaching and learning*

pada tema 4 hidup bersih dan sehat kelas II SD

*Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development*

(Pengembangan). *Dissemination* (penyebaran).

Validasi Ahli Materi Validasi Ahli Media Validasi Respon Guru

Menghasilkan media *Artculate Storyline* berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 4 hidup bersih dan sehat

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**