

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Dalam ranah pendidikan, memahami konsep pembelajaran merupakan aspek yang sangat mendasar. Sebelum dilakukan kajian yang lebih mendalam mengenai teori, pendekatan, maupun penerapan pembelajaran dalam konteks pendidikan masa kini, diperlukan uraian awal yang jelas serta menyeluruh mengenai makna pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran adalah cara atau metode yang diterapkan untuk mendorong terjadinya proses transfer ilmu pada manusia maupun makhluk hidup lainnya agar memperoleh pengalaman belajar (Faizah & Kamal, 2024).

Sedangkan menurut Zaenal Arifin (Hayaturreaiyan & Asriana Harahap 2022) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau aktivitas yang tersusun secara sistematis dan terencana, berlangsung secara interaktif serta komunikatif antara pendidik dan peserta didik, baik dengan kehadiran guru secara langsung maupun melalui media lain, dengan tujuan membantu siswa menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam merancang atau melaksanakan proses pembelajaran secara optimal, beberapa upaya dapat guru wujudkan dengan memahami tahapan-tahapan yang

terdapat dalam proses pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut antara lain seperti kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dipandang sebagai metode atau proses yang mendorong terjadinya transfer pengetahuan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Selain itu, pembelajaran juga merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis, berlangsung secara interaktif dan komunikatif antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun melalui media pembelajaran, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, guru perlu memahami dan mengelola setiap tahapan dalam proses pembelajaran, meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta kegiatan penutup, sehingga seluruh proses dapat berjalan secara optimal dan terarah.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam media pembelajaran, yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Oleh karena itu, pendidik perlu mengetahui setiap jenis media pembelajaran agar dapat dipilih dan dimanfaatkan secara tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pengalaman belajar, serta materi yang telah dirancang, sehingga proses pembelajaran dapat

berlangsung secara optimal dan efektif. Pemahaman yang mendalam tentang jenis-jenis media pembelajaran ini penting bagi guru guna merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan relevan bagi peserta didik. Menurut De Vega et al (2024), ada beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan, antara lain sebagai berikut:

1) Media Berbasis Cetak

Media berbasis cetak adalah bentuk umum dari media pembelajaran yang masih sering menjadi pilihan guru dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan media ini, pengetahuan yang sedang dipelajari dapat tersampaikan dalam bentuk formal tekstual dan dapat mudah diterima oleh peserta didik. Contoh dari media berbasis cetak seperti buku LKS/buku cetak, jurnal/artikel ilmiah, poster pembelajaran dan lain-lain.

2) Media Berbasis Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang memanfaatkan indera pendengaran peserta didik, gunanya adalah agar mereka dapat terstimulus dan memahami materi, contohnya seperti *podcast*, lagu, radio pendidikan, aplikasi audio interaktif dan lainnya.

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual yaitu alat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran melalui stimulasi indera penglihatan. Jenis media ini berfokus pada pemanfaatan elemen-elemen seperti gambar, tulisan, grafik, diagram, bagan, maupun simbol visual lainnya agar peserta didik dapat memahami isi pembelajaran dengan lebih nyata dan mudah dipahami. Contohnya adalah poster, komik, *slide powerpoint*, peta, bagan dan lain-lain.

4) Media Berbasis Audio Visual

Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan tampilan gambar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan memanfaatkan video, animasi, gambar, serta elemen visual dan audio lainnya, media ini berperan dalam memperjelas informasi serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Contohnya adalah aplikasi *YouTube*, Video pembelajaran dalam platform digital, film dan lainnya.

5) Media Berbasis Multimedia

Media berbasis multimedia adalah bentuk penyampaian materi pembelajaran yang menggabungkan berbagai macam unsur seperti teks, gambar, suara, video serta elemen interaktif lainnya. Melalui pemanfaatan teknologi digital,

media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar peserta didik yang lebih menarik dan dinamis. Contohnya media berbasis multimedia seperti *powerpoint*, aplikasi pembelajaran digital, game edukatif dan lainnya.

6) Media Berbasis VR dan AR

Media berbasis VR adalah media pembelajaran yang menghadirkan suasana belajar secara mendalam, dimana peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan objek maupun situasi yang diciptakan secara digital. Contohnya dari media berbasis VR seperti aplikasi VR bertema sejarah yang mana peserta didik dapat dibawa kembali ke masa lampau, sehingga mereka dapat menjelajahi peninggalan kota kuno dan menyaksikan peristiwa sejarah. Sedangkan media berbasis AR menggabungkan elemen digital ke dalam lingkungan nyata, sehingga peserta didik dapat melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan konten virtual yang muncul di sekeliling mereka. Misalnya seperti buku pelajaran yang dapat menampilkan efek 3D dari bangun ruang seolah-olah keluar dari buku.

7) Media Berbasis Sosial Media dan Kolaboratif

Media pembelajaran berbasis media sosial dan kolaboratif memanfaatkan berbagai platform daring serta alat interaktif untuk memperkuat komunikasi antara peserta didik,

pendidik, dan materi pelajaran. Contohnya dapat ditemukan pada forum diskusi *online*, di mana peserta didik terlibat dalam percakapan mengenai topik pembelajaran, saling berbagi ide, serta menanggapi pertanyaan dari rekan maupun guru mereka.

8) Media Interaktif

Media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi secara dua arah dengan materi yang dipelajari. Dalam penggunaan media ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dengan memberikan tanggapan, memilih opsi, menjawab pertanyaan, serta mengatur alur pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tempo belajar mereka sendiri.

c. Media Pembelajaran Digital *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah perangkat digital yang digunakan untuk merancang program pembelajaran interaktif yang dapat dipublikasikan atau dibagikan oleh pengembangnya kepada pengguna lain (Jazuli et al., 2024). Media pembelajaran ini dilengkapi elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif. Media ini mirip seperti *Microsoft Powerpoint*, hanya saja *Articulate Storyline* memiliki fitur interaktif yang lebih beragam dan bervariasi. Selain itu, media ini praktis digunakan dimana saja

dan kapan saja, misalnya melalui ponsel sehingga memungkinkan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri di rumah (Monica et al., 2025).

Media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru dalam menyusun materi, terutama untuk peserta didik pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar. Media ini mampu menampilkan materi secara audio dan visual, sehingga membantu peserta didik memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah. Media *Articulate Storyline* dapat diatur dan dikendalikan oleh penggunanya, sehingga memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk menentukan pilihan dan langkah berikutnya (Junpahira & Pahlevi, 2023). Sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran di kelas.

Banyak sekali media pembelajaran digital yang dapat guru aplikasikan dalam kelas, namun media pembelajaran *Articulate Storyline* ini dapat menjadi pilihan yang tepat digunakan. Mengapa demikian, karena media digital ini memiliki sistem pembelajaran *e-learning* dengan tampilan yang dan mudah diakses dimana saja dan kapan saja sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fleksibel karena tidak lagi terikat oleh ruang dan waktu (Junpahira

& Pahlevi, 2023). Media pembelajaran *Articulate Storyline* juga dapat merangsang peserta didik untuk ikut berperan aktif pada proses pembelajaran, karena terdapat sejumlah fitur yang mampu meningkatkan interaksi peserta didik.

Adapun penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dianggap sangat penting karena memiliki sejumlah kelebihan. Selain memungkinkan bagi penggunanya untuk terlibat aktif, peserta didik dapat berinteraksi secara luas dan mendalam dengan isi materi yang disajikan dalam media tersebut. Dalam penelitian Arwanda (2020), penggunaan *Articulate Storyline* mampu mengatasi berbagai keterbatasan yang biasanya dialami guru dalam merancang media pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia (Apriliya et al., 2025).

Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Syam et al (2023), bahwa media *Articulate Storyline* ini mudah dioperasikan, mampu menarik perhatian siswa, membantu penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, dapat digunakan kapan pun dan di mana pun, berfungsi sebagai bahan belajar mandiri, serta memperkuat daya ingat. Penggunaan *Articulate Storyline* juga memudahkan siswa memahami materi karena dapat diakses secara fleksibel dan dipelajari berulang kali, karena media ini bisa di *share* dalam bentuk *link* yang dibagikan oleh guru sehingga dapat dibuka dimanapun.

Namun, dibalik kelebihan dari media pembelajaran *Articulate Storyline*, ada kekurangan yang harus diperhatikan khususnya oleh guru. Kekurangan tersebut yang pertama peserta didik tetap memerlukan pendampingan guru karena tidak semuanya mampu belajar secara mandiri. Kedua, saat produk dibuka, masih terjadi proses pemuatan yang cukup lama ketika berpindah ke slide berikutnya, sehingga menghambat kelancaran penggunaan. Ketiga, pengoperasian produk juga memerlukan koneksi internet yang stabil, karena media tersebut berfungsi secara *daring* (Syam et al., 2023).

Selanjutnya ada manfaat dari pengaplikasian media digital *Articulate Storyline* di sekolah. Bagi peserta didik, media ini menarik semangat mereka saat belajar, apalagi di dalamnya menyediakan fitur-fitur yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Sedangkan manfaat media digital *Articulate Storyline* yang didapat guru adalah dapat menumbuhkan kreativitas dan keinovasian dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Media *Articulate Storyline* dapat menjadi salah satu solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan merupakan alternatif dari terbatasnya kesempatan mengajar yang dilakukan oleh guru.

Menurut Husein & Ibrahim dalam Syam et al (2023) manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* bagi

guru adalah media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat apa yang dipelajari, mampu mengerjakan latihan soal, serta memberikan dukungan dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Suprihatin Syam et al (2023) dimana media *Articulate Storyline* membantu guru menyederhanakan proses pembelajaran dengan menyajikan materi dalam bentuk poin-poin yang ringkas, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang, baik secara sadar maupun tanpa disadari, yang mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku, seperti dari tidak mengetahui menjadi memahami, dari belum bisa berjalan menjadi mampu berjalan, dari tidak bisa membaca menjadi dapat membaca, dan perubahan lainnya. Belajar juga dapat dipahami sebagai sebuah proses perubahan diri yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya, yang hasilnya dapat berdampak positif maupun kurang baik (Mulyah et al., 2020).

Karena dengan proses belajar, individu akan berkembang, mengalami perubahan dalam dirinya, baik fisik maupun mental. Perubahan fisik disini muncul ketika materi yang dipelajari

berkaitan dengan kemampuan motorik, sedangkan perubahan psikomotorik terjadi apabila yang dipelajari oleh individu berkaitan berhubungan dengan aspek afektif. Dengan demikian, belajar bukan hanya sekedar menerima informasi saja, tetapi juga dapat membentuk pola pikir, sikap dan keterampilan yang mendukung individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta melawan tuntutan kehidupan.

Maka dari itu, pemahaman mengenai belajar sebagai proses perubahan dalam diri individu menjadi pokok bagi penyelenggaraan pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran pada hakikatnya merupakan rangkaian kegiatan yang diatur secara terencana dan terstruktur untuk membantu peserta didik mengalami proses belajar secara optimal. Pembelajaran itu sendiri merupakan serangkaian kejadian yang dirancang untuk memengaruhi peserta didik sehingga mereka lebih mudah melakukan interaksi dengan lingkungan pada tahap berikutnya (Asrini, 2021). Pembelajaran dirancang secara sadar untuk memunculkan terjadinya proses belajar. Dengan kata lain, kualitas belajar peserta didik dapat menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran.

Dalam pembelajaran, terjadi adanya komunikasi antara guru dengan peserta didik atau antar peserta didik dengan tujuan untuk membantu terlaksananya proses belajar. Sementara itu, proses komunikasi yang berlangsung dapat dilakukan secara verbal melalui

bahasa lisan maupun secara non verbal dengan memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung terlaksananya kegiatan belajar (Asrini, 2021). Sehingga dengan adanya komunikasi yang baik, materi atau pesan yang diberikan guru dapat tersampaikan secara lebih mudah dipahami, sehingga mendorong peserta didik untuk menangkap dan memproses informasi dengan lebih optimal.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk menghadirkan kondisi belajar yang mendukung sehingga peserta didik mampu belajar secara maksimal. Sehingga untuk mencapai pembelajaran yang maksimal, pembelajaran perlu dirancang secara terstruktur dan terencana agar dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar yang optimal.

Dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar, pembelajaran bertujuan membangun kemampuan awal siswa melalui kegiatan yang terencana sesuai dengan karakteristik peserta didik (Hayati et al., 2021). Konteks ini merujuk pada pembelajaran yang memerlukan penggunaan media yang tepat agar materi dapat dipahami secara optimal, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keterampilan berbahasa dan pemahaman teks. Karena pada tahap sekolah dasar, peserta didik memerlukan kegiatan belajar yang bersifat nyata, menyenangkan, serta mudah

dipahami agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal.

Kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran semakin penting khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang berfokus pada pengembangan berbagai keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis serta kemampuan mengolah informasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi kemampuan memahami dan memanfaatkan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi yang efektif, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif ketika berinteraksi dengan berbagai teks serta konteks budaya Indonesia (Mulyani, 2021). Adapun tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk membangun kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini mencakup pembinaan kemampuan dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mencakup 4 keterampilan yang telah dijelaskan diatas, namun juga meliputi kemampuan menggunakan kata yang tepat sesuai kaidah, struktur bahasa, ejaan, serta tanda baca secara tepat dan sesuai dengan konteksnya. Namun, hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada penguasaan kaidah tata bahasa, ejaan, atau aturan kebahasaan lainnya, tetapi juga pada pengembangan

kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, serta menghargai budaya dan jati diri bangsa. Dengan kata lain, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membentuk peserta didik yang tidak hanya mahir berbahasa, tetapi juga mampu menggunakan bahasa tersebut secara tepat dalam berbagai konteks serta menunjukkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya Indonesia (Mulyani, 2021).

Meskipun demikian, penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu masalah utama adalah ketimpangan kemampuan berbahasa antar peserta didik. Setiap peserta didik memiliki latar belakang keluarga, lingkungan, serta budaya yang berbeda-beda, yang tentu berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan berbahasanya. Ada peserta didik yang tumbuh dalam lingkungan dengan interaksi verbal yang cukup, sementara sebagian lainnya memiliki keterbatasan dalam kesempatan menggunakan bahasa secara aktif. Kondisi ini menyebabkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan memahami, berbicara, membaca, maupun menulis ketika mereka mulai mengikuti pembelajaran di sekolah (Amna Ali et al., 2024).

Tantangan lainnya adalah mengenai terbatasnya ketersediaan materi pembelajaran yang berkualitas. Di sejumlah Sekolah Dasar, sumber belajar untuk menunjang pembelajaran

Bahasa Indonesia masih kurang memadai, seperti minimnya buku bacaan yang berhubungan dan menarik. Media pembelajaran yang diaplikasikan juga berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, karena keterbatasan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar. Sehingga situasi ini berdampak pada kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbahasa secara optimal.

Melihat tantangan-tantangan tersebut, salah satu fokus penting dalam dunia pendidikan sekarang adalah mendalami hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia serta bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Pengetahuan yang baik tentang hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia akan membantu guru dalam mengatur strategi pembelajaran agar lebih efektif. Selain itu, pengetahuan ini juga menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, khususnya pada 4 keterampilan berbahasa antara lain menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang merupakan keterampilan dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Pendidikan dilaksanakan untuk mendorong terjadinya perubahan dalam perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses yang berlangsung secara sadar antara pendidik

dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini, Sekolah Dasar menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yang menekankan pembelajaran holistik dan kontekstual agar pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, pendidik dituntut mampu merancang proses pembelajaran yang efektif dan efisien, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Rozi et al., 2025).

Rancangan proses pembelajaran yang baik juga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar Bahasa Indonesia itu sendiri adalah deskripsi tentang kecakapan peserta didik dalam memahami, memproses, dan menerapkan pengetahuan berbahasa. Menurut Sugiantara (Dewi et al., 2025), hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dinilai berdasarkan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, antara lain kemampuan peserta didik dalam memahami materi, berkomunikasi secara efektif, serta mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam konteks kehidupan nyata.

Hal tersebut dapat terbentuk dari unsur internal, eksternal, dan dinamika proses belajar. Unsur internal ini meliputi kondisi awal peserta didik, ketertarikan terhadap pembelajaran, dorongan motivasi, serta kesiapan mereka dalam mengikuti dan memahami

materi yang disampaikan. Selanjutnya adalah faktor eksternal yang mencakup suasana dan lingkungan belajar, peran serta keluarga, kelengkapan fasilitas pendukung, serta kemampuan pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Dinamika dalam proses pembelajaran tampak dari adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik, serta penerapan berbagai metode, model, dan media pembelajaran yang beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Sehingga, apabila guru dapat merancang pembelajaran yang terstruktur, relevan dengan konteks, serta berfokus pada kebutuhan peserta didik, maka pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia akan menjadi lebih bermakna. Kondisi tersebut pada akhirnya mampu berdampak pada capaian belajar peserta didik, baik pada keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis, sehingga sasaran pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diwujudkan secara maksimal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas II UPTD SDN 191 Barru”. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa pemberian pengalaman belajar oleh guru secara terstruktur, dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan fokus dan pemahaman konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih baik (Dewi et al., 2025).

c. Materi Sinonim dan Antonim Kelas V SD

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Pelajaran ini diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah dengan tujuan membekali peserta didik agar mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, serta kreatif. Bahasa Indonesia juga menjadi mata pelajaran utama yang wajib dikuasai karena diujikan dalam Ujian Sekolah (US) dan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Oleh sebab itu, penguasaan mata pelajaran ini menuntut kemampuan berpikir kritis dari peserta didik (Fadhilah & Pd, 2022).

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diharapkan mampu menjadi solusi bagi permasalahan-permasalahan peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 1 Locondong bersama guru kelas V-B yang mengatakan terdapat permasalahan pemahaman peserta didik mengenai salah satu materi Bahasa Indonesia yaitu materi sinonim dan antonim.

Guru kelas V mengungkapkan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami dan membedakan contoh dari kata antonim dan sinonim, sehingga dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*, permasalahan yang terjadi dapat teratasi. Dengan media digital ini, peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik menjadi meningkat dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Materi sinonim dan antonim itu sendiri masuk pada BAB I “Aku yang Unik” di Kurikulum Merdeka kelas V SD. Materi ini masih menjadi permasalahan bagi peserta didik, salah satu alasannya adalah karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat sederhana dan kurang menarik peserta didik. Berikut adalah penjabaran dari materi sinonim dan antonim (Kemendikbudristek, 2021):

1) Sinonim

Sinonim merupakan persamaan makna kata yang serupa.

Misalnya sinonim dari pintar adalah pandai, sinonim dari rapi adalah apik, sinonim dari lucu adalah jenaka serta masih banyak contoh kata sinonim yang lain.

2) Antonim

Antonim menunjukkan makna kata yang bertolak belakang atau pengertian lainnya adalah kata yang berantonim berarti bermakna berlawanan. Contohnya

antara lain antonim dari mahal adalah murah, antonim dari cepat adalah lambat, antonim dari gelap adalah terang serta masih banyak contoh kata antonim yang lain.

d. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline*

Ada beberapa tahapan dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*. Peneliti menggunakan laptop dalam proses pembuatan media *Articulate Storyline* yang diakses dalam bentuk aplikasi. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* :

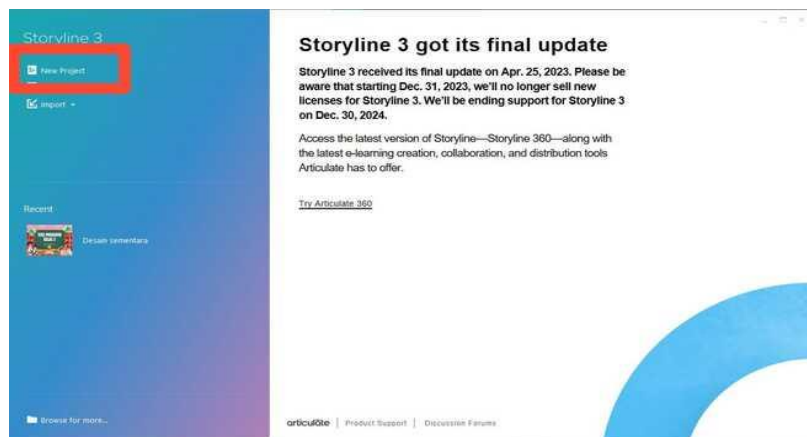
1) Mengunduh Aplikasi *Articulate Storyline*

Langkah pertama, masuk pada situs *google chrome* lalu ketik kata kunci pencarian <https://access.articulate.com/perpetual/downloads>. Lalu selanjutnya adalah klik tulisan “Masuk untuk Mengunduh”.



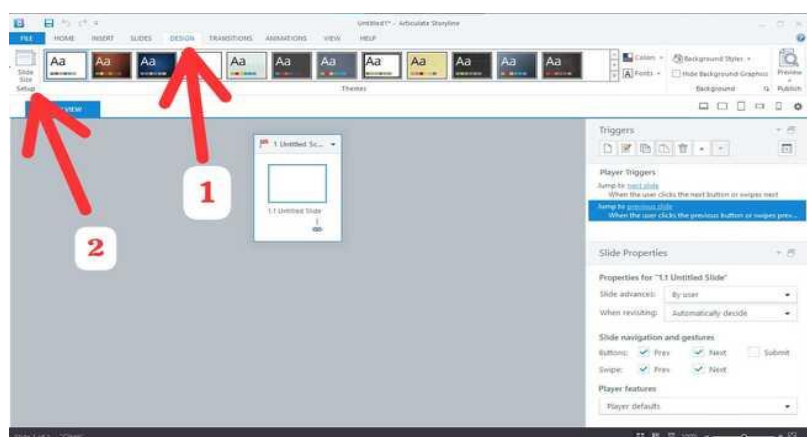
Gambar 2. 1 Pencarian *website* pengunduhan aplikasi *Articulate Storyline*

- 2) Setelah terunduh, buka aplikasi *Articulate Storyline* kemudian klik *New Project* untuk membuat media pembelajaran baru.



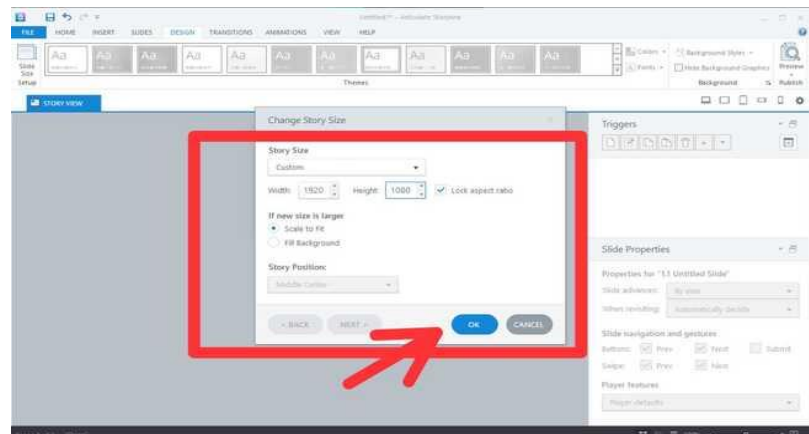
Gambar 2. 2 Tampilan depan *Articulate Storyline*

- 3) Setelah muncul halaman yang akan diisi proyek media pembelajaran, klik “desain”, lalu klik “*Slide Size Setup*” yang terdapat pada kiri pojok atas.



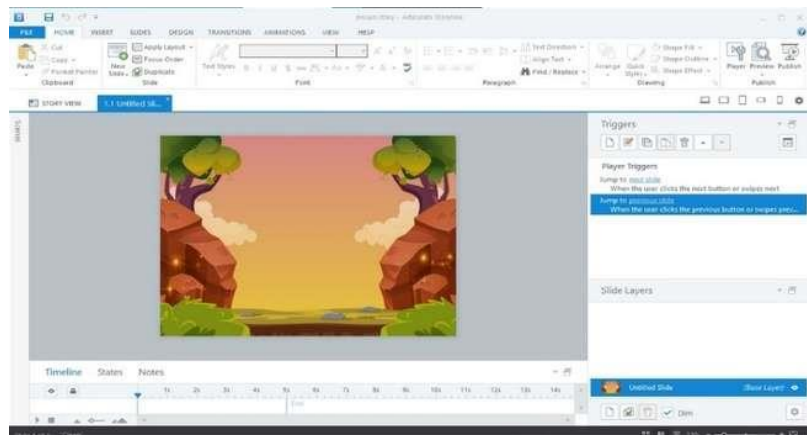
Gambar 2. 3 Memilih lembar kosong

- 4) Ubah ukuran yang tertera, *Width* berukuran 1920 dan *Height* berukuran 1080. Lalu centang “*Lock aspect ratio*” dan klik Ok pada bagian bawah.



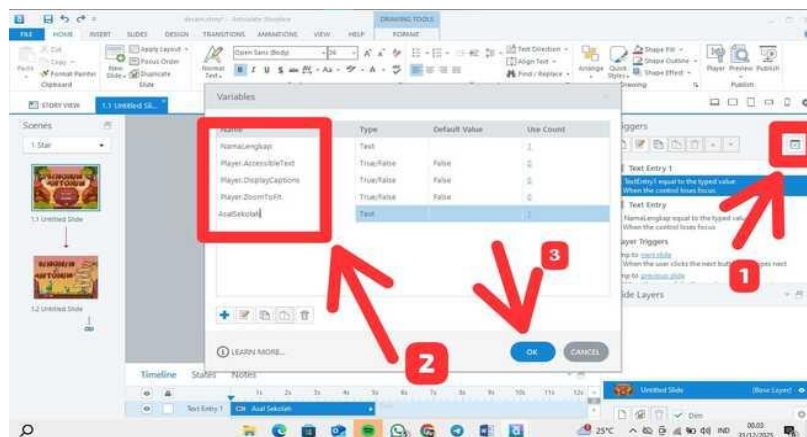
Gambar 2. 4 Mengatur ukuran *Background*

- 5) Selanjutnya adalah menambahkan *background* media pembelajaran yang telah peneliti buat pada halaman kosong yang sebelumnya telah diubah ukurannya. Peneliti membuat *background* media pembelajaran dengan berbantuan aplikasi tambahan yaitu *Canva*. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :
- a) Pertama, klik kanan pada halaman kosong yang akan diisi *background* proyek.
 - b) Pilih *format background* dan klik *Picture or texture Fill*.
 - c) Untuk menambahkan *background*, klik “*File*” dan pilih *background* yang telah disiapkan lalu klik “*Close*”.



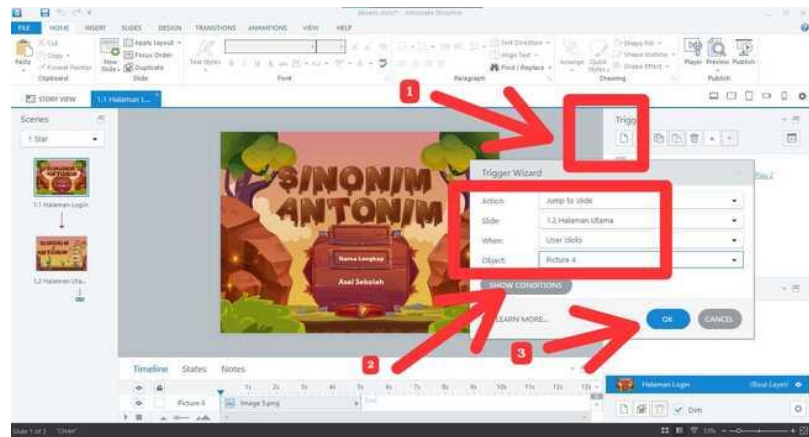
Gambar 2. 5 Pemilihan *Background*

- 6) Langkah berikutnya adalah menambahkan elemen-elemen tombol seperti tombol *start*, *next*, *back*, tombol *home* dan lainnya. Peneliti juga menambahkan identitas untuk peserta didik isi meliputi nama lengkap dan asal sekolah.



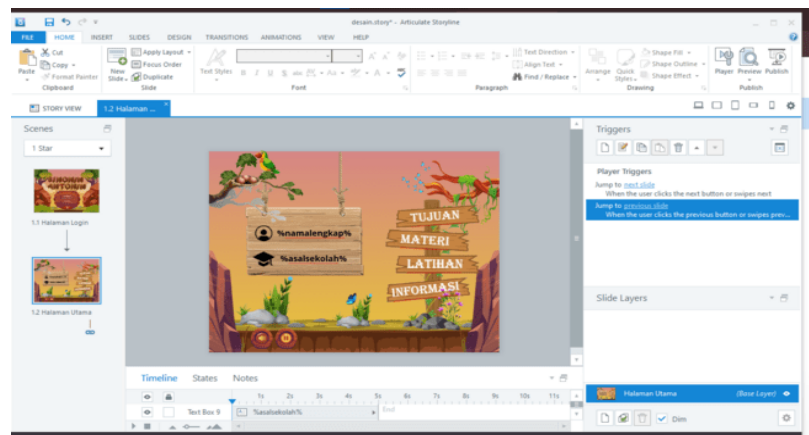
Gambar 2. 6 Menambahkan elemen tombol menu

- 7) Selanjutnya adalah mengatur tombol *play* pada media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila tombol *play* ditekan, maka akan secara otomatis masuk ke *slide* berikutnya.



Gambar 2. 7 Mengatur tombol *Play*

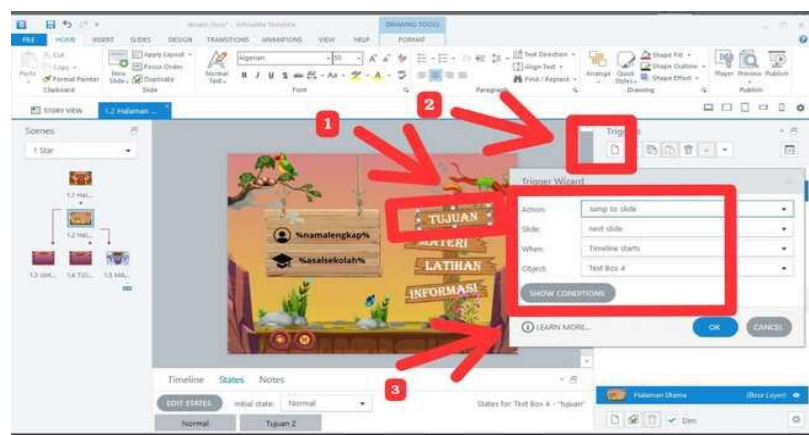
- 8) Langkah berikutnya adalah mengedit nama lengkap peserta didik dan asal sekolah yang berada di halaman login agar secara otomatis muncul pada halaman utama atau *slide* kedua.



Gambar 2. 8 Mengatur tombol login pada halaman pertama

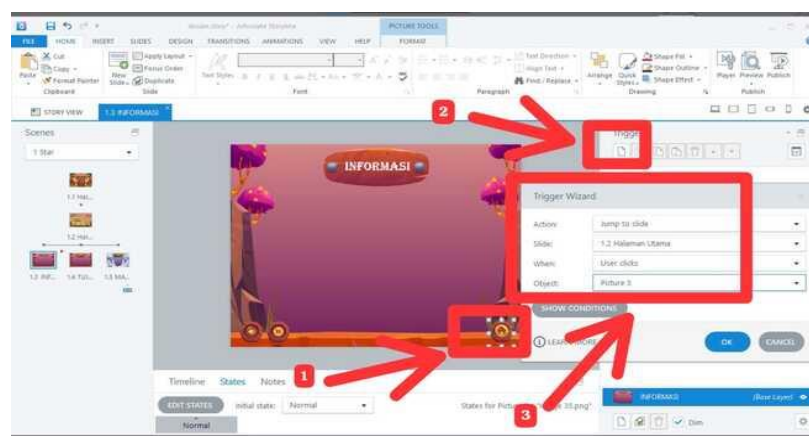
- 9) Selanjutnya dilakukan pengaturan perintah pada menu-menu, seperti tujuan, materi, latihan, dan informasi, sehingga saat tombol menu ditekan, pengguna akan langsung diarahkan ke *slide* yang sesuai. Sebagai contoh, pada tombol tujuan, langkah-langkah yang dilakukan adalah memilih

tulisan menu “tujuan”, kemudian masuk ke *Trigger* dan mengisi *Trigger Wizard* sesuai dengan panduan pada gambar berikut, lalu menekan tombol “Ok”. Dengan pengaturan ini, saat menu tujuan diklik, sistem akan secara otomatis menampilkan *slide* tujuan. Prosedur yang sama diterapkan pada menu materi, latihan, dan informasi.



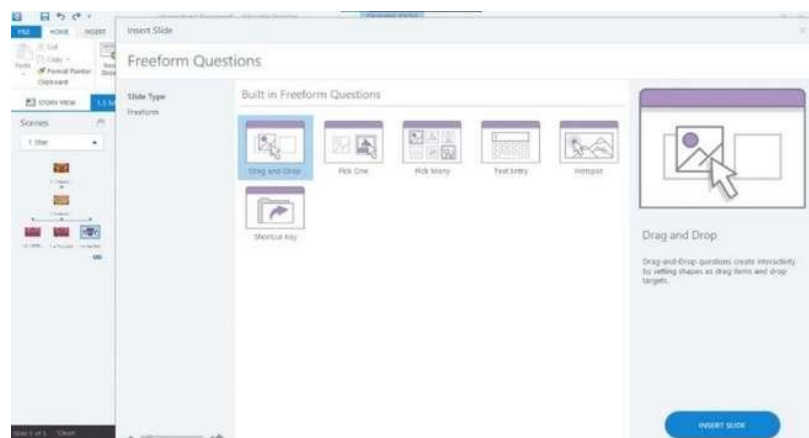
Gambar 2. 9 Mengedit perintah pada tombol menu

10) Selanjutnya adalah membuat tombol *home* pada setiap *slide*, agar ketika tombol *home* tersebut ditekan akan secara otomatis kembali pada *slide* halaman utama atau *slide* kedua.



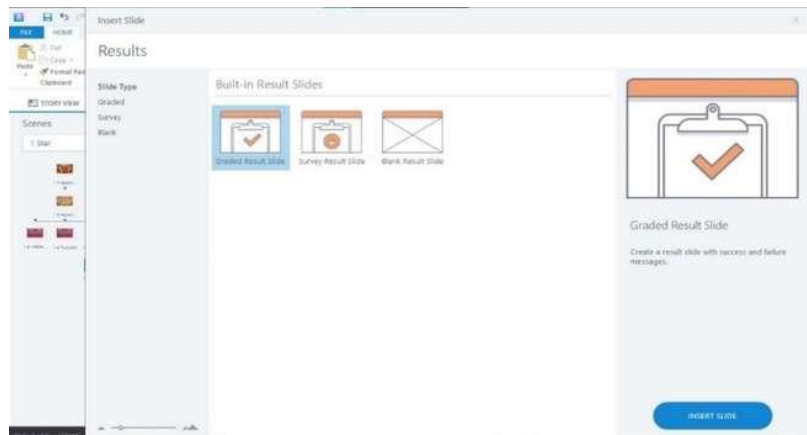
Gambar 2. 10 Menambahkan tombol *Home*

11) Tahap berikutnya adalah memasuki *slide* latihan soal atau evaluasi. Langkah awal dilakukan dengan klik kanan, kemudian memilih *New Slide*. Pada opsi *New Slide*, selanjutnya dipilih *Freeform Questions*. Melalui menu ini, berbagai jenis latihan soal dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian materi yang telah disampaikan.



Gambar 2. 11 Membuat *Slide* latihan soal

12) Tahap selanjutnya adalah membuat *result slide* atau *slide* penilaian untuk latihan soal yang telah dikerjakan. Langkah awal dilakukan dengan klik kanan, kemudian memilih *New Slide* dan menekan opsi *Result*. Setelah masuk pada menu *Result*, jenis penilaian disesuaikan dengan kebutuhan, lalu ditekan tombol *Insert Slide* untuk menambahkan slide penilaian tersebut.



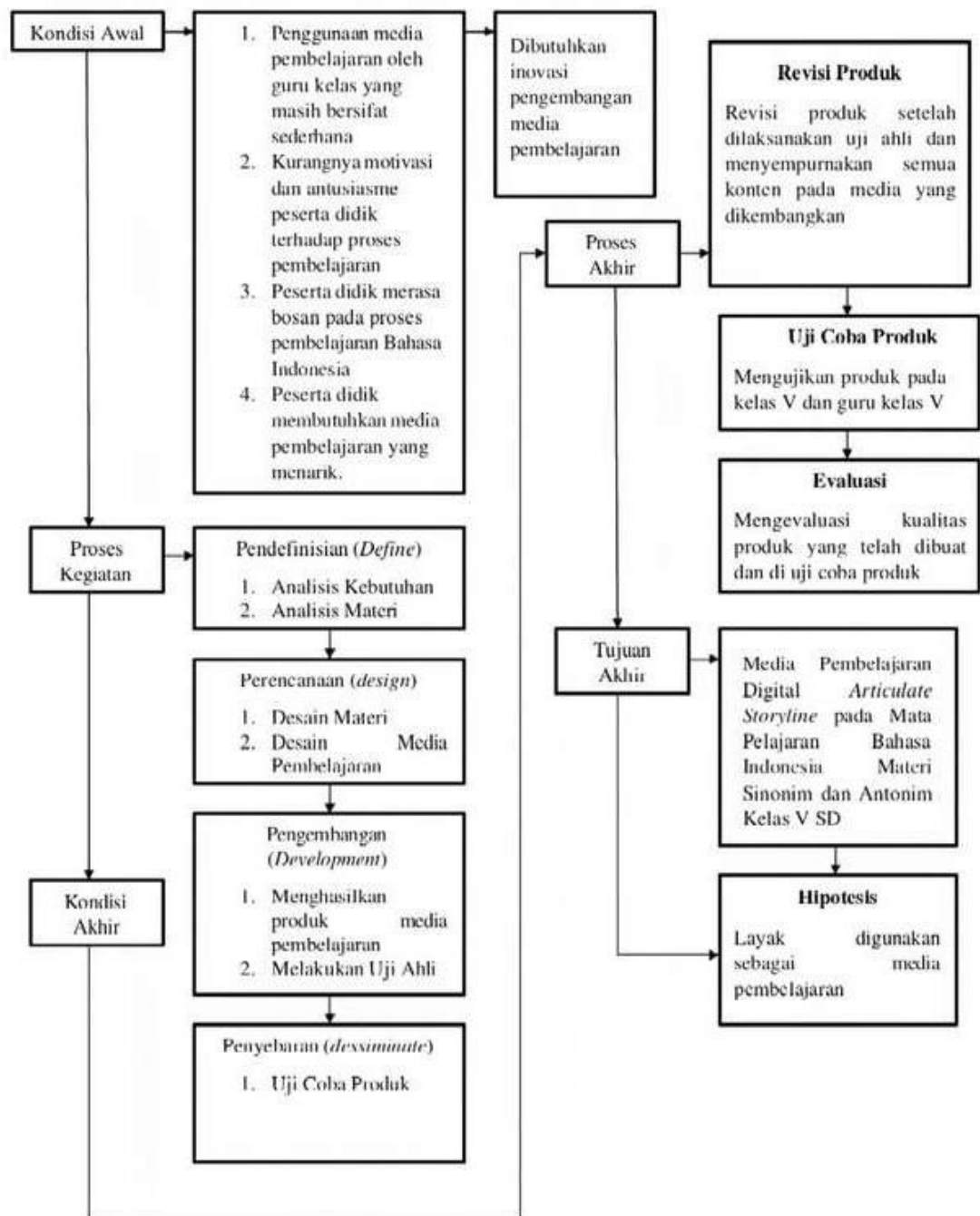
Gambar 2. 12 Mengatur Slide skor latihan soal

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah dasar konseptual dalam sebuah penelitian yang disusun melalui pengolahan berbagai fakta, hasil pengamatan dan telaah kepustakaan (Riduwan, 2023). Di dalam kerangka berpikir memuat sejumlah teori, petunjuk dan konsep-konsep yang akan dijadikan landasan dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (Riduwan, 2023) mengemukakan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan sejumlah aspek yang sudah diidentifikasi. Sehingga dengan adanya kerangka berpikir, mampu menjadi acuan bagi para peneliti dalam menentukan rumusan masalah, mengkaitkan teori dengan data yang diperoleh dan membangun analisis yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini difokuskan pada permasalahan yang terjadi di SD yang menjadi tempat penelitian. Produk pengembangan yang dibuat adalah media pembelajaran digital

berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Media pembelajaran digital ini dibuat berdasarkan permasalahan yang telah peneliti dapat saat observasi melalui wawancara guru kelas V. Permasalahan tersebut seperti penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas yang masih bersifat sederhana dan monoton sehingga memunculkan permasalahan yang lain seperti menurunnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik mudah bosan dan menjadi tidak fokus di dalam kelas.



Gambar 2. 13 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Peneliti pada media pembelajaran digital *Articulate Storyline* yang dikembangkan pada penelitian ini layak dan praktis digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di Sekolah Dasar baik secara individu, berkelompok maupun didampingi oleh guru.