

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran Interaktif

###### a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif diartikan sebagai alat perantara yang berkaitan dengan penggunaan komputer dan memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik yang saling melibatkan aksi dari kedua belah pihak (Manalu et al., 2020). Adapun secara istilah interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hubungan timbal balik yang melibatkan aksi dan reaksi antara dua pihak atau lebih. Media pembelajaran interaktif adalah produk atau layanan digital yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar melalui penyajian berbagai konten, seperti teks, animasi, video, maupun permainan edukatif, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam memahami materi (D. N. S. Putri et al., 2022).

Menurut (Jafnihirda et al., 2023) media pembelajaran interaktif merupakan bentuk media yang memberikan kesempatan bagi pengguna, khususnya siswa, untuk terlibat dalam interaktif dua arah dengan materi pembelajaran melalui seperti simulasi, latihan, dan umpan balik langsung, media ini mendorong keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, (Miarso, 2004) mengatakan media pembelajaran interaktif adalah media yang mengharuskan

adanya keterlibatan aktif siswa, tidak hanya memperhatikan penyajian materi, tetapi juga berpartisipasi dalam berbagai bentuk interaksi yang terjadi pada saat pembelajaran. Sedangkan menurut (Ali et al., 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang dilengkapi dengan perangkat kendali yang dapat dioperasikan secara langsung oleh pengguna, sehingga melalui fitur tersebut, pengguna memiliki keleluasaan untuk menentukan pilihan materi atau tahapan pembelajaran yang ingin diakses pada proses selanjutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang dilengkapi dengan pengendali yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk merespon materi yang disajikan, sehingga tercipta proses komunikasi dua arah antara penyaji materi dan penerima materi dalam kegiatan pembelajaran. Media interaktif tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk mengendalikan media, mengeksplorasi, dan menentukan alur pembelajaran sesuai kebutuhan mereka.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif**

Media dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik menarik bagi siswa, membantu menghadirkan materi secara jelas sehingga mudah

untuk dipahami, memberikan variasi dalam metode mengajar, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar (Daniyati et al., 2023). Selain itu tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Melalui media, informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dibagikan (Arief, 2021).

Media pembelajaran juga bertujuan membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas untuk menyampaikan pesan sekaligus merangsang perasaan dan motivasi siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri setiap siswa (Fadilah et al., 2023). Sedangkan menurut (Pagarra et al., 2022) media pembelajaran memiliki beberapa tujuan yaitu:

1) Mempermudah proses belajar

Media membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru melalui penyajian ilustrasi visual dan interaktif.

2) Meningkatkan keterlibatan siswa

Media interaktif seperti simulasi dan video pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

3) Mendukung pengembangan kompetensi siswa

Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah melalui berbagai aktivitas.

4) Mengekomodasi perbedaan gaya belajar

Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Guru dapat memadukan elemen video, audio, serta aktivitas fisik dalam pembelajaran untuk menjangkau seluruh tipe peserta didik.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar melalui penyampaian materi yang lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa, sehingga interaksi pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

**c. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam proses komunikasi antara guru dan siswa. Menurut (Pagarra et al., 2022) media pembelajaran memiliki fungsi penting, di antaranya sebagai berikut:

1) Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif dapat membantu memusatkan perhatian siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Media yang menghadirkan sesuatu yang baru dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2) Penggugah Emosi dan Motivasi Siswa

Penyajian materi yang hanya bersifat konvensional

cenderung tidak menarik bagi siswa. Sebaliknya, penggunaan media seperti gambar berwarna, video, atau suara yang relevan dapat membangkitkan emosi dan motivasi belajar. Guru yang menggunakan media pembelajaran juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mendorong semangat belajar siswa.

### 3) Pengorganisasian Materi Pembelajaran

Media visual seperti tabel, grafik, bagan, atau diagram membantu siswa mengorganisasikan informasi dengan lebih mudah. Penyajian materi dalam bentuk visual yang menarik dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.

### 4) Penyama Persepsi

Banyak konsep dalam pembelajaran yang bersifat abstrak, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Media pembelajaran membantu mengkonkretkan konsep-konsep tersebut sehingga siswa memiliki pemahaman dan persepsi yang sama terhadap materi yang diajarkan.

### 5) Pengaktif Respon Siswa

Pembelajaran yang monoton sering membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Penggunaan media yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Melalui media, siswa terdorong untuk terlibat, memberikan respon positif, bahkan mencari informasi secara

mandiri sebelum mendapatkan penjelasan dari guru.

Menurut (Kemp & Dayton, 1985), media pembelajaran memiliki fungsi utama ketika digunakan secara individual maupun dalam kelompok, yaitu:

1) Menumbuhkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan media yang bersifat menarik, seperti drama, permainan edukatif, atau bentuk hiburan lainnya yang mampu merangsang siswa untuk berpartisipasi.

2) Menyajikan Informasi Pembelajaran

Penyajian informasi dapat berbentuk pengantar materi, ringkasan, laporan, atau pengetahuan pendukung yang disampaikan melalui berbagai teknik, seperti visualisasi, drama, maupun hiburan edukatif, agar pembelajaran lebih mudah dipahami.

3) Mencapai Tujuan Pembelajaran

Informasi disajikan melalui media harus mampu melibatkan siswa, baik secara benak atau mental maupun melalui aktivitas nyata, agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Oleh karena itu, materi dalam media perlu dirancang secara sistematis sesuai prinsip-prinsip pembelajaran, sehingga tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman bermakna dan memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, media pembelajaran

memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar siswa sekolah dasar. Media berfungsi tidak hanya sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan belajar. Melalui penyajian visual, audio, ataupun audiovisual, media membantu mengorganisasi materi, menyamakan persepsi terhadap konsep yang abstrak, serta mendorong aktivitas belajar yang lebih menarik. Selain itu, media pembelajaran berfungsi dalam menyajikan informasi secara lebih jelas dan sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki fungsi dalam berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif**

Selain memiliki beberapa fungsi diatas, media pembelajaran juga memiliki manfaat. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan efisien. Secara lebih rinci, (Kemp & Dayton, 1985) mengidentifikasi sejumlah manfaat media pembelajaran, antara lain:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi
- 2) Membuat proses belajar lebih jelas dan menarik
- 3) Meningkatkan interaktivitas

- 4) Menghemat waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Memungkinkan kegiatan belajar berlangsung kapan saja dan di mana saja
- 7) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) mengarahkan peran guru menjadi lebih positif dan produktif

Adapun manfaat praktis media pembelajaran menurut (Firmadani, 2020), beberapa di antaranya adalah:

- 1) Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga proses serta hasil belajar dapat meningkat.
- 2) Media pembelajaran mampu meningkatkan dan mengarahkan siswa, menumbuhkan motivasi belajar, menciptakan interaksi yang lebih langsung dengan lingkungan, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu yang sering menjadi hambatan dalam pembelajaran.
- 4) Media memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai berbagai peristiwa di lingkungan sekitar, sekaligus memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui kegiatan seperti karya wisata atau kunjungan edukatif ke museum dan kebun

binatang.

- 5) Media pembelajaran juga banyak dimanfaatkan sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas dan efesiensi proses belajar. Selain itu juga untuk menyampaikan materi menjadi lebih jelas, menarik, dan seragam sehingga memudahkan siswa memahami konsep. Media juga bermanfaat untuk meningkatkan interaktivitas, motivasi belajar, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minat mereka. Secara keseluruhan, media pembelajaran berkontribusi dalam memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan kualitas belajar siswa.

#### **e. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif**

Jenis-jenis media pembelajaran yang biasanya digunakan saat pembelajaran berlangsung secara umum meliputi (Pagarra et al., 2022):

- 1) Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti buku, jurnal, peta, dan gambar.
- 2) Media audio adalah media yang dipahami melalui indera pendengaran, misalnya tape recorder dan radio.
- 3) Media audio-visual mencakup media yang memadukan unsur suara dan gambar, seperti film, video, dan program televisi.

- 4) Multimedia adalah media yang mengintegrasikan berbagai jenis media dan perangkat dalam satu proses pembelajaran. Dengan kata lain multimedia adalah gabungan dari berbagai elemen, seperti teks, grafis, animasi, suara, dan video yang dipadukan menjadi satu kesatuan utuh.

Jenis media pembelajaran dari segi sifatnya dapat digolongkan ke dalam media audio, visual, dan audiovisual. Media dari segi jangkauannya yaitu radio dan televisi. Sedangkan dari segi pemakaiannya adalah pengelompokan media berdasarkan luasnya sasaran atau jumlah siswa yang dapat dijangkau oleh media tersebut dalam waktu yang lama. Media dari segi jangkauan dibagi menjadi dua yaitu, pertama media dengan jangkauan luas yaitu media yang dapat menjangkau banyak siswa secara bersamaan, bahkan dalam jumlah besar, contohnya televisi, radio, internet, YouTube, platform LMS dan lain-lain. Kedua, media dengan jangkauan terbatas yaitu media yang hanya dapat dijangkau oleh sejumlah siswa atau kelompok tertentu, contohnya gambar, foto, modul cetak, dan alat peraga di kelas (Viora et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup beberapa jenis, yaitu pertama, media visual seperti gambar dan foto yang menekankan penggunaan indera penglihatan. Kedua, media audio seperti radio dan tape recoder yang hanya melibatkan indera pendengaran. Ketiga, media audio-visual yang memadukan unsur gambar,

misalnya video, guna untuk meningkatkan daya ingat siswa. Keempat, media multimedia, media yang memanfaatkan teknologi digital dengan mengintegrasikan teks, grafis, animasi, suara, dan video dalam satu paket pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar.

#### **f. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menawarkan beragam kelebihan. Beberapa keunggulan yang dimiliki media pembelajaran interaktif menurut (Trimansyah, 2021) antara lain sebagai berikut:

- 1) Mampu menciptakan sistem pendidikan yang lebih inovatif dan interaktif
- 2) Mendorong guru untuk terus berkreasi dan berinovasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran
- 3) Memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, musik, animasi, dan video dalam satu kesatuan yang saling melengkapi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran
- 4) Meningkatkan motivasi siswa selama proses belajar sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai
- 5) Mempermudah visualisasi materi yang sulit dijelaskan hanya melalui lisan atau media konvensional
- 6) Membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan

Menurut (N. Ramadhani et al., 2023) media pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan diantaranya meningkatkan keterlibatan siswa, menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan memotivasi, serta memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Didukung oleh perkembangan teknologi, media ini juga dapat disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar masing-masing individu, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih personal dan bermakna. Sementara menurut (Dasma et al., 2020) mengemukakan kelebihan media pembelajaran interaktif yaitu fleksibilitas penggunaannya, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Kelebihan media pembelajaran interaktif menurut (Irhasyuarna & Yulinda, 2022) adalah dapat dioperasikan langsung oleh pengguna. Hal ini karena adanya alat pengontrol yang membuat pengguna dapat menentukan pilihan materi atau langkah pembelajaran yang ingin diakses pada berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki berbagai kelebihan, antara lain mampu menciptakan proses belajar yang lebih inovatif, menarik, memotivasi, mendorong kreativitas guru, mempermudah visualisasi materi yang kompleks, dan mampu menggabungkan beragam elemen seperti teks, gambar,

audio, animasi, dan video dalam media. Media ini bersifat fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

## 2. *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Produk pembelajaran yang dihasilkan aplikasi ini dapat diakses dan dijalankan menggunakan berbagai perangkat, seperti *smartphone* maupun *laptop* (Agustina et al., 2022). *Articulate storyline* adalah perangkat multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video. Media yang dihasilkan dapat dipublikasikan dalam bentuk berbasis web (HTML5) maupun sebagai file aplikasi yang dapat dijalankan pada beragam perangkat, termasuk *laptop*, *tablet*, dan *smartphone* (Husna, 2022).

*Articulate storyline* adalah aplikasi yang dirancang untuk mendukung penyajian materi secara interaktif, sehingga memudahkan guru dalam melakukan presentasi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Pratama & Batubara, 2021). Penggunaan aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mendukung kebutuhan siswa dengan gaya belajar visual maupun audio. Selain itu, perangkat lunak ini mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik yang terhubung dengan internet (Hafiedz

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* dengan mengintegrasikan berbagai bentuk konten, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video. Produk pembelajaran yang dihasilkan dapat diakses melalui beragam perangkat, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Aplikasi ini juga memudahkan guru dalam menyajikan materi secara efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **3. Pendekatan *Joyful Learning***

#### **a. Konsep *Joyful Learning***

*Joyful Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran dengan pendekatan ini dirancang agar dinikmati oleh siswa, sehingga mereka merasa nyaman, aman, dan terlibat secara menyenangkan dalam proses pembelajaran (Ahyar et al., 2021).

*Joyful Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang ditandai oleh terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, melibatkan keaktifan siswa, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (Wati et al., 2025).

Pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti mengajak siswa untuk terus menerus bermain atau bersenang-senang,

pembelajaran menyenangkan adalah terciptanya suasana belajar yang memiliki daya tarik kuat antara guru dan siswa tanpa adanya tekanan atau paksaan dalam proses pembelajaran (Tugiah & Asmendri, 2022). Hal ini sejalan dengan (Wati et al., 2025) yang mengatakan bahwa pendekatan *Joyful Learning* merupakan proses pembelajaran yang berlangsung tanpa tekanan fisik maupun mental, karena segala bentuk tekanan justru dapat menghambat kenyamanan serta mengganggu konsentrasi belajar siswa. Suasana pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang positif sehingga mendorong siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Joyful Learning* adalah pendekatan yang berfokus pada terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, aman, dan nyaman, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif tanpa adanya tekanan. Pendekatan ini mendorong partisipasi siswa melalui aktivitas yang menarik dan bermakna, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

**b. Kelebihan *Joyful Learning***

*Joyful Learning* memiliki sejumlah kelebihan, (Amelia, 2023) mengatakan bahwa kelebihan *Joyful Learning* sebagai

berikut:

- 1) Menciptakan suasana belajar yang rileks dan menyenangkan  
Pendekatan ini mengaktifkan otak kiri dan otak kanan siswa, sehingga proses belajar terasa ringan dan tidak menimbulkan tekanan yang dapat memicu stres pada siswa.
- 2) Memiliki beragam strategi yang dapat diterapkan  
*Joyful Learning* menyediakan banyak variasi metode pembelajaran yang dapat dipilih dan dikombinasikan sesuai kebutuhan, sehingga guru lebih leluasa menentukan pendekatan yang paling relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Mendorong kreativitas dan aktivitas siswa  
Melalui penggunaan berbagai strategi, siswa dilatih untuk mengintegrasikan pengetahuan yang telah mereka miliki dengan informasi baru, sehingga terbentuk gagasan baru yang lebih bermakna dan mendorong munculnya kreativitas dalam kegiatan belajar.
- 4) Memberikan variasi dalam penyajian materi  
Dengan penguasaan materi yang baik, guru dapat merancang penyampaian pembelajaran yang lebih menarik melalui berbagai variasi kegiatan, sehingga siswa mengikuti proses belajar dengan perasaan gembira dan motivasi yang lebih tinggi.

Kelebihan *Joyful Learning* lainnya yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menyediakan beragam strategi pembelajaran, serta mendorong kreativitas dan keaktifan siswa melalui variasi penyajian materi (N. A. Putri & Wulandari, 2024). Sementara menurut (Ramadan et al., 2023) kelebihan *Joyful Learning* yaitu proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, siswa terdorong untuk mengembangkan aktivitasnya, dan penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Joyful Learning* memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang rileks dan menyenangkan, menyediakan beragam strategi yang dapat dikombinasikan sesuai kebutuhan, serta mendorong kreativitas dan keaktifan siswa melalui kegiatan yang bervariasi. Selain itu, penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

### c. Kekurangan *Joyful Learning*

*Joyful Learning* ini juga memiliki kekurangan, (Amelia, 2023) mengemukakan diantaranya, adalah :

- 1) Potensi kelas menjadi sulit dikendalikan

Apabila guru tidak mampu mengatur kelas dengan baik,

kegiatan pembelajaran dapat menjadi terlalu ramai sehingga menurunkan efektivitas belajar.

2) Menuntut kreativitas guru yang tinggi

Guru harus memiliki kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran agar siswa tetap antusias dan tidak merasa bosan

3) Menuntut penguasaan metode yang beragam

Pembelajaran yang menyenangkan memerlukan penggunaan berbagai metode pendukung, sehingga guru dituntut untuk lebih menguasai lebih banyak variasi strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Kekurangan *Joyful Learning* lainnya apabila guru tidak mampu mengelola kelas dengan baik, proses pembelajaran dapat menjadi kurang efektif. Selain itu, guru dituntut memiliki kreativitas yang tinggi dalam merancang strategi pembelajaran, tanpa hal tersebut, kegiatan belajar terasa tidak efektif dan menurunkan minat siswa (N. A. Putri & Wulandari, 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan *Joyful Learning* terutama terkait pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Model ini menuntut guru untuk memiliki kreativitas tinggi, mampu menguasai berbagai metode, serta efektif mengendalikan kelas. Tanpa keterampilan tersebut, proses pembelajaran dapat menjadi kurang terarah, terlalu ramai, dan berpotensi menurunkan efektivitas serta minat belajar siswa.

#### 4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan ideologi bangsa yang bertujuan membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, memiliki rasa cinta tanah air, serta berjiwa nasionalisme Indonesia. Pancasila sebagai ideologi sekaligus dasar negara bagi bangsa Indonesia yang menjadi sumber seluruh peraturan dan tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara (Akhyar & Dewi, 2022).

Pendidikan Pancasila memiliki hubungan yang kuat dengan pendidikan nilai dan moral. Pendidikan Pancasila mengajarkan kepada siswa mengenai nilai-nilai pancasila yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, serta memberikan pemahaman kepada siswa tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara (Nurgiansah, 2022). Upaya mempertahankan Pancasila sebagai ideologi bangsa dapat dilakukan dengan menanamkan nilai-nilainya kepada generasi muda, seperti siswa di sekolah dasar (Akhyar & Dewi, 2022).

Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai landasan dasar moral dan etika yang kokoh untuk menghadapi generasi muda kita di era penuh tantangan dan dinamika sosial saat ini. Dengan mengintegrasikan Pendidikan Pancasila ke dalam kurikulum sekolah, tujuan utamanya adalah memberikan siswa wawasan yang mendalam tentang nilai-nilai Pancasila. Pancasila bukan sekedar ideologi negara melainkan juga landasan moral yang menyatukan kita sebagai bangsa (Fierna et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah proses pendidikan edeologis dan moral yang bertujuan membentuk warga negara yang berkarakter, memahami hak dan kewajiban, serta mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penanaman nilai kebangsaan, nasionalisme, dan cinta tanah air, tetapi juga menjadi landasan etika dan moral bagi siswa.



## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Nama Penulis & Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	(Hidayah et al., 2023) Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	Hasil penelitian yaitu skor kelayakan sebesar 78% dari ahli media dan 81% dari ahli materi yang menunjukkan bahwa media valid dan layak digunakan	Mengembangkan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i>	1. Penelitian terdahulu terfokus pada mata pelajaran IPA kelas V, sedangkan peneliti terfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV 2. Penelitian terdahulu tidak menggunakan pendekatan, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan <i>Joyful Learning</i>
2	(Zahara et al., 2024) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi TA 2023/2024	Hasil penelitian yaitu validasi ahli materi 81,3% dan ahli media 88%. Media dinyatakan "sangat layak" dengan nilai akhir 84,65%. Efektivitas media juga terbukti melalui peningkatan hasil belajar, di mana nilai pretest siswa 55% (tidak efektif) meningkatkan menjadi 95% (sangat efektif)	1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> 2. Menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila	1. Penelitian terdahulu terfokus pada pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II materi Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah sedangkan peneliti terfokus pada pelajaran Pendidikan Pnacasila Kelas IV materi Hak dan Kewajiban sebagai Warga Sekolah 2. Penelitian terdahulu tidak menggunakan pendekatan, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan

No.	Nama Penulis & Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
3	(Leztiyani, 2021) Optimalisasi Penggunaan <i>Articulate Storyline</i> 3 dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Articulate Storyline</i> 3 sangat dapat diandalkan sebagai media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia	Penelitian ini sama-sama menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> 3	<i>Joyful Learning</i> 1. Penelitian terdahulu ada optimalisasi penggunaan <i>Articulate Storyline</i> pelajaran Bahasa Sastra Indonesia sedangkan peneliti terfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> mata pelajaran Pendidikan Pancasila 2. Penelitian terdahulu tidak menggunakan pendekatan, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan <i>Joyfull Learning</i>
4	(Hafiedz & Nurhamidah, 2023) Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline efektif</i> digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tingkat efektivitas mencapai 81%	Penelitian sama-sama menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	1. Penelitian terdahulu terfokus pada motivasi belajar sedangkan peneliti terfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif 2. Penelitian terdahulu terfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan peneliti terfokus pada mata pelajaran

No.	Nama Penulis & Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
				Pendidikan Pancasila 3. Penelitian terdahulu tidak menggunakan pendekatan, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan <i>Joyfull Learning</i>
5	(Febrianto et al., 2022) Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Website Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Website Berbasis <i>Articulate Storyline</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa IV SD	1. Penelitian sama-sama menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline</i> 2. Objek enelitian kelas IV sekolah dasar	1. Penelitian terdahulu terfokus pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPA, sedangkan peneliti terfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila 2. penelitian terdahulu tidak menggunakan pendekatan, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan <i>Joyfull Learning</i>

### C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir