

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**NUR INDAH RAHMAWATI
NPM. 1811100029**

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I : Ida Fiteriani, M.Pd.

Pembimbing II : Rahma Diani, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2022 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang maksimalnya pemanfaatan sarana, prasarana dan teknologi dalam pembelajaran. Masalah lain yang ditemukan yaitu nilai karakter pada diri peserta didik masih dalam kategori sedang. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif yang memuat nilai-nilai karakter. Pendidik dan peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter menggunakan *Articulate Storyline* pada materi sifat dan perubahan wujud benda, mengetahui kelayakan serta respon dari pendidik dan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) teori *Borg & Gall*. Penelitian pengembangan tersebut memiliki 10 langkah. Peneliti melakukan pembatasan hanya sampai 7 tahapan yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi hasil uji coba. Pembatasan dilakukan karena disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dan cukup menjawab rumusan masalah tidak sampai menyebarluaskan produk secara massal.

Hasil penilaian produk sangat layak digunakan dengan persentase nilai kelayakan oleh ahli bahasa sebesar 84.16%, ahli materi 88.87%, dan ahli media 94%, rata-rata persentase validator ahli tersebut yaitu 89% dengan kategori “sangat layak”. Hasil olah data pada angket pendidik IPA dan peserta didik untuk mengetahui kemenarikan produk memperoleh persentase sebesar 85.2% dan 91.1% yang diinterpretasikan bahwa produk media pembelajaran dinilai “sangat menarik”. Kesimpulan produk media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA pada materi sifat dan perubahan wujud benda kelas V SD/MI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Karakter, *Articulate Storyline*.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Indah Rahmawati
NPM : 1811100029
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bermuatan Karakter Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD/MI” adalah benar-benar hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti terdapat penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan yang saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Agustus 2022



Nur Indah Rahmawati
1811100029



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERMUATAN KARAKTER BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN
IPA KELAS V SD/MI
Nama : Nu Indah Rahmawati
NPM : 1311100029
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Ida Fiteriani, M.Pd

NIP. 19820624201101204

Pembimbing II

Rahma Diani, M.Pd.

NIP. 198904172015032008

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairal Amriyah, M.Pd.

NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERMUATAN KARAKTER BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD/MI**. Disusun oleh: Nur Indah Rahmawati, NPM: 1811100029, Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada hari/tanggal: Rabu/5 Oktober 2022 pukul 08.00-10.00 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Yuberti, M.Pd.

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd.

Penguji Utama : Baharudin, M.Pd.

Penguji Pendamping I : Ida Fiteriani, M.Pd.

Penguji Pendamping II: Rahma Diani, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Rahma Diani, M.Pd.

NPM: 3608281980032002

MOTTO

يَسِّرْ وَلَا تُعَسِّرْ وَبَشِّرْ وَلَا تَنْفِرْ

"Berilah kemudahan dan jangan mempersulit, berilah kabar gembira dan jangan membuat mereka lari."

- HR. Bukhari dan Muslim



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala kemudahan, limpahan rahmat, rezeki, dan karunia yang Engkau berikan selama ini. Teriring do'a dan rasa syukur, aku persembahkan sebuah karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasihku yang tulus kepada:

1. Ayah dan Ibu yang kusayangi, Bapak Soleman dan Ibu Rusminah yang telah mendidik, membesarkan dan menyayangiku dengan segala doa dan usaha terbaiknya. Terimakasih yang tak terhingga atas tiap tetes keringat yang kucurkan, setiap nasehat yang diberikan, setiap senyum yang membahagiakan. Semoga bapak dan ibu selalu diberikan kesehatan dan rezeki oleh Allah SWT.
2. Kakak dan adik-adikku tersayang, Rais Rasyid, Muhammad Syaid, dan Ridho Ramadhani yang senantiasa memberikan motivasi demi tercapainya cita-citaku, terimakasih untuk segala bentuk pengorbanan yang kakak dan adik-adik berikan demi pendidikanku dan demi segera selesainya tugas akhir ini.
3. Para pendidikku (guru dan dosen) terimakasih atas bimbingan, pembelajaran, dan kasih sayang yang diberikan kepadaku hingga aku dapat memiliki kesempatan untuk memperoleh ilmu yang berharga ini.
4. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Nur Indah Rahmawati, lahir pada tanggal 17 Februari 2000 di Pringsewu. Merupakan anak kedua dari empat bersaudara pasangan Bapak Soleman dan Ibu Rusminah.

Penulis mengawali pendidikan formal di TK Islamiyah Sukoharjo (2005-2006), SDN 2 Sukoharjo III (2006-2012), MTsN 1 Pringsewu (2012-2015), MAN 1 Bandar Lampung (2015-2018). Pada tahun 2018 penulis terdaftar sebagai mahasiswi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Selama menjadi mahasiswi penulis aktif dalam Himpunan Mahasiswa Jurusan PGMI (HMJ PGMI) UIN Raden Intan Lampung (2018-2022) dan Forum Mahasiswa Peduli Kependudukan (FMPK-PATRA) UIN Raden Intan Lampung (2019-2022). Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Sukoharjo 3 Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 12 Bandar Lampung, serta penelitian pendidikan di MIN 2 Pringsewu, MIN 3 Pringsewu, dan MIN 12 Bandar Lampung untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Bandar Lampung, Agustus 2022
Yang Membuat.

Nur Indah Rahmawati

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini, dimana penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Rahma Diani, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yuberti, M.Pd, bapak Suhardiansyah, M.Pd, bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd, bapak Iskandar Muhammad Nawawi, S.Pd, ibu Nurul Hidayah, M.Pd, dan bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd.I selaku validator yang telah memberikan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Sarifuddin, S.Ag., M.Pd.I selaku kepala sekolah MIN 2 Pringsewu, bapak Syahril Barom, S.Ag., M.Pd.I selaku kepala sekolah MIN 3 Pringsewu, dan ibu Hj. Munashiroh, S.Ag., M.M selaku kepala sekolah MIN 12 Bandar Lampung yang telah mengizinkan saya untuk melaksanakan pra penelitian di sekolah terkait. Ibu Asmawati, S.Pd., M.Pd.I, Ibu Sutinah, S.Pd, dan bapak Setyo Prasajo, S.Pd selaku guru IPA kelas V dan peserta

- didik kelas V dari ketiga sekolah tersebut yang bersedia memberi respon terhadap media.
6. Bapak dan Ibu Dosen, para staf karyawan perpustakaan serta seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
 7. Sahabat-sahabatku Septi, Lia, Sovi, Tami, Meta, Rayunda, Sofia, sahabat kos putri hafika Sabil, Kiki, Mbak Norma, Mbak Eni, Tias, Rika, Desta, Elin, Putri.
 8. Sahabat-sahabatku, serta rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, (khususnya kelas E PGMI angkatan 2018).
 9. Mbak Intan dan Kak Vicky, Fara yang dengan baik hati membagikan ilmu sehingga memudahkan saya dalam mengerjakan skripsi.
 10. Seluruh teman KKN Sukoharjo 3 Runi, Sintia, Unan, Dwi, Mak Wul, Mbak Bil, Indra, Rofiq, David, dan adib, nanda yang solid layaknya keluarga. Dan teman-teman PPL MIN 12 Bandar Lampung. Terimakasih atas kebersamaan kalian.



Bandar Lampung, Agustus 2022
Peneliti,

Nur Indah Rahmawati
1811100029

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Pengembangan.....	17
B. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
3. Jenis Media Pembelajaran.....	19
C. Media Pembelajaran Interaktif.....	21
D. <i>Articulate Storyline</i>	22
1. Kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	23
2. Kekurangan <i>Articulate Storyline</i>	24
3. Kerangka <i>Articulate Storyline</i>	24

E. Pendidikan Karakter.....	24
1. Pengertian Pendidikan Karakter.....	24
2. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter	26
3. Landasan Pendidikan Karakter.....	27
4. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter.....	29
F. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	32
1. Hakikat IPA	32
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.....	33
G. Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda.....	34
H. Kerangka Berpikir	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	39
B. Waktu dan Tempat Penelitian	39
C. Prosedur Penelitian Pengembangan	40
1. Potensi dan Masalah.....	41
2. Pengumpulan Data	42
3. Desain Produk.....	42
4. Validasi Desain	43
5. Revisi Desain	43
6. Uji Coba.....	44
7. Revisi Produk.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
1. Angket.....	45
2. Wawancara.....	46
3. Dokumentasi	46
E. Instrumen Penelitian	47
1. Instrumen Studi Pendahuluan.....	47
2. Instrumen Validasi Ahli	48
F. Teknik Analisis Data	51
1. Data Kualitatif.....	52
2. Data Kuantitatif.....	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	57
1. Potensi dan Masalah.....	57

2. Mengumpulkan Data	59
3. Desain Produk	60
4. Validasi Desain	66
5. Revisi Desain	70
6. Uji Coba Produk	81
7. Revisi Produk.....	86
B. Pembahasan	87
C. Kajian Produk Akhir	92
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

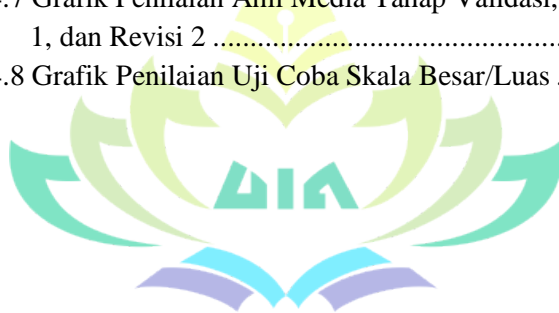


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi <i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	48
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Aspek Penilaian Ahli Media	49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Bahasa`	50
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Untuk Pendidik.....	50
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Uji coba produk	51
Tabel 3.6 Kategori Persentase Nilai Karakter Pada Diri Peserta Didik	52
Tabel 3.7 Ketentuan Penskoran Kelayakan Media Pembelajaran.....	53
Tabel 3.8 Ketentuan Penskoran Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran	54
Tabel 3.9 Interpretasi Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	55
Tabel 3.10 Interpretasi Olah Data Respon Peserta Didik Tentang Kemenarikan Media	56
Tabel 4.1 Nilai Karakter di dalam Media Pembelajaran Interaktif	62
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	69
Tabel 4.5 Kritik Dan Saran Validator.....	70
Tabel 4.6 Hasil Revisi Bahasa	71
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Revisi Bahasa Oleh Validator Ahli Bahasa	72
Tabel 4.8 Kritik Dan Saran Ahli Media.....	74
Tabel 4.9 Hasil Revisi Media 1	75
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Revisi Media 1	76
Tabel 4.11 Kritik Dan Saran Revisi Media 2 Oleh Ahli Media	78
Tabel 4.12 Hasil Revisi Media 2	78
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Revisi Media 2 Oleh Validator Ahli Media	79
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Skala Kecil/Terbatas	81
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Besar/Luas	82
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Pendidik IPA.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Nilai Utama Karakter Menurut PPK.....	29
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1 Langkah-langkah Metode pengembangan menurut Borg and Gall.....	40
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bermuatan Karakter.	45
Gambar 4.1 Penentuan Ukuran Gambar	63
Gambar 4.2 Membuat Menu Utama	64
Gambar 4.3 Membuat Menu Halaman	64
Gambar 4.4 Mendesain Halaman Materi.....	65
Gambar 4.5 Media Setelah di Export	65
Gambar 4.6 Grafik Hasil Penilaian Ahli Bahasa Tahap Validasi dan Tahap Revisi	73
Gambar 4.7 Grafik Penilaian Ahli Media Tahap Validasi, Revisi 1, dan Revisi 2	80
Gambar 4.8 Grafik Penilaian Uji Coba Skala Besar/Luas	84



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Silabus Pembelajaran
- Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Pendidik
- Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan
- Lampiran 4 Angket Karakter Peserta Didik
- Lampiran 5 Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 6 Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7 Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 Angket Respo Pendidik IPA
- Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 10 Hasil Tabulasi Nilai Karakter Peserta Didik
- Lampiran 11 Tabulasi Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 12 Tabulasi Validasi Ahli Materi
- Lampiran 13 Tabulasi Validasi Ahli Media
- Lampiran 14 Tabulasi Validasi Pendidik
- Lampiran 15 Hasil Tabulasi Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 16 Pengesahan Proposal
- Lampiran 17 Surat Balasan Pra Penelitian
- Lampiran 18 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Ahli
- Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan komponen yang sangat penting dari karya tulis. Melalui sebuah judul penulis dapat memberikan gambaran isi atau maksud dari sebuah karya tulis. Sebagai langkah awal untuk memberikan gambaran yang jelas agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran sebuah judul, maka perlu adanya penegasan makna dan arti sebuah judul, mengenai judul proposal yang dimaksud adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bermuatan Karakter Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD/MI”** dengan ini penulis akan menguraikan beberapa kata/istilah pokok yang terdapat dalam judul proposal ini yaitu, sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat membantu proses pembelajaran.¹ Sedangkan, Interaktif adalah suatu hal yang saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta memiliki timbal balik antara satu dengan lainnya.² Suatu hal saling berhubungan tersebut ini misalnya hubungan antara seorang (sebagai klien item) dan PC (*Software/* aplikasi/ produk) dalam dokumen tertentu. Jadi, media pembelajaran interaktif adalah produk yang digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk merangsang pikiran, perhatian, kemampuan

¹T Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa” 2(2) (Juli 2018): 103–14, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

² Janner Simarmata, Dodi Siregar, dan Surya Hendraputra, *Teknologi Informasi dan Multimedia* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hal.17.

atau keterampilan peserta didik dan produk tersebut dapat terhubung dengan peserta didik.

2. Bermuatan Karakter

Bermuatan berasal dari kata “muat” yang memiliki ada di dalamnya, berisi, mengandung. Kata dasar tersebut mendapat imbuhan ber- dan -an sehingga menjadi kata bermuatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bermuatan memiliki arti berisi, dibebani dengan, mengangkut. Sedangkan karakter menurut Kamus Besar Buku Bahasa Indonesia adalah tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Orang yang memiliki karakter berarti orang tersebut berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Sehingga dapat dikatakan bahwa karakter identik dengan kepribadian atau akhlak.³ Kepribadian atau akhlak akan terbentuk dan berkembang dari lingkungan sekitar seperti keluarga dan didiknya. Jadi, bermuatan karakter dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif yang berisi atau mengandung akhlak terpuji agar peserta didik dapat menjadi manusia yang cerdas dan berkarakter.

3. Articulate Storyline

Articulate Storyline merupakan salah satu aplikasi yang berguna untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu.⁴ Dengan menggunakan *software articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Hasil dari *software* ini dapat berupa media berbasis *web (html5)* sehingga dapat memudahkan pendidik dalam menyebarkan media pembelajaran tersebut dan penggunaannya pun akan lebih mudah.

³ Samrin, “Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai),” *Jurnal Al-Ta’dib* Vol.9 No.1 (2017): 122–23.

⁴ Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline* (Jakarta: Pustaka Ananda Srva, 2020), hal.2.

4. IPA

IPA adalah terjemahan kata dalam bahasa Inggris yaitu *Natural Science*, yang memiliki arti ilmu pengetahuan alam (IPA).⁵ Ilmu pengetahuan alam (IPA) dapat disebut ilmu yang mempelajari tentang alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Pembelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar terdapat dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah perpaduan atau penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang terdapat dalam lingkup Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Matematika, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP), Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).⁶

Berdasarkan uraian dari judul diatas, maka penulis dapat menegaskan kembali bahwa arti atau makna dari judul proposal ini adalah pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA kelas V SD/MI. Penulis berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter ini dapat menyempurnakan media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya sehingga dapat menjadikan peserta didik yang unggul, dalam kecerdasan dan memiliki karakter atau akhlak yang baik.

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini sangat pesat, hal ini dapat dilihat dari kebutuhan manusia terhadap teknologi yang semakin meningkat. Dalam kehidupan pada era

⁵Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Indeks, 2018), hal.3.

⁶Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021).

ini tidak dapat terlepas dengan teknologi tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Sehingga dalam bidang pendidikan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi, khususnya dalam proses pembelajaran. Pendidikan berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas dan berakhlakul karimah. Seperti disebutkan dalam firman Allah SWT pada QS. Al-Mujadalah Ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.*

Ayat tersebut mengisyaratkan perintah menuntut ilmu kepada kita dan memerintahkan kita untuk beriman kepada Allah SWT. Dapat kita artikan selain menjadi manusia yang berilmu pengetahuan kita juga harus menjadi manusia yang berakhlak mulia. Allah SWT juga menjanjikan akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu dan beriman. Hal itu menjadikan pendidikan sangat diperlukan dalam kehidupan kita dan dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Bangsa yang berkualitas berarti pendidikannya pun berkualitas. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa penting adanya suatu inovasi dalam bidang pendidikan.

Salah satu hal yang dipentingkan dalam tujuan pendidikan nasional yakni peningkatan sumber daya manusia. Hal ini sesuai

dengan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan berperan dalam meningkatkan dan membangun generasi muda yang berkualitas dan cerdas. Dalam meningkatkan generasi yang berkualitas, pendidikan tidak hanya berfokus dalam meningkatkan ilmu pengetahuan saja tetapi juga dalam pengembangan diri, sikap, dan perilaku yang baik. Generasi muda diharapkan dapat menjalankan kehidupan dengan intelektual dan berkarakter baik yang diperoleh dari pengalaman belajar.⁷ Oleh karena itu pendidikan karakter sangat penting dibangun sejak dini dan dikembangkan melalui pendidikan formal ataupun Non-formal. Melalui pendidikan formal, pendidikan karakter dimulai dari tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah hingga tingkat tinggi.

Pengembangan karakter adalah suatu upaya yang membentuk dan meningkatkan kualitas karakter seseorang yang dicerminkan melalui perilaku, sikap, dan moral seseorang sejak usia dini, bahkan sejak dalam kandungan, sehingga dapat mencapai tujuan bermakna. Tujuan bermakna tersebut adalah 1) mewujudkan pribadi yang berkarakter baik, 2) mampu menjammin hubungan cinta kasih yang harmonis dalam keluarga, 3) mampu memberikan kontribusi kepada orang lain.⁸ Dari tujuan tersebut dapat kita pahami bahwa pendidikan karakter

⁷Y Yulianti, "Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia," *Cermin: Jurnal Penelitian* 5(1) (2021): 28–35, https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.969.

⁸A. P. Y Utomo dan U. K Yulianti, "Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis TIK Pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6(2) (2017): 48–55, <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v6i2.16521>.

sangat penting untuk menjadikan generasi bangsa kedepan menjadi generasi yang berkarakter baik dan berkualitas.

Usaha untuk membentuk karakter dapat dilakukan dengan penanaman nilai-nilai karakter. Gerakan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter), yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2017, mendapati lima nilai karakter yang bersumber dari pancasila, yaitu religius, nasionalisme, integritas, Mandiri, dan gotong royong.⁹ Masing-masing nilai tidak berkembang sendiri-sendiri, melainkan saling berhubungan satu sama lain, berkembang secara dinamis dan membentuk kepaduan pribadi. Penanaman nilai-nilai karakter dapat dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan sekolah. Melalui sekolah salah satunya dapat ditanamkan melalui proses pembelajaran. Jadi, pendidikan di sekolah tidak hanya menjadikan peserta didik pintar tetapi juga membentuk karakter peserta yang kelak menjadi warga negara dan pemimpin yang baik.

Proses pembelajaran dapat dilakukan pada pendidikan formal dan non-formal. Pendidikan formal dimulai dari pendidikan tingkat dasar hingga pendidikan tingkat tinggi. Pendidikan tingkat dasar formal di Indonesia didapatkan pada Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah memuat beberapa mata pelajaran yaitu Matematika, PPKN, IPA, IPS, Pendidikan Jasmani, Seni Budaya dan Agama. Semua itu penting dipelajari, salah satunya pembelajaran IPA. IPA adalah terjemahan kata dalam bahasa Inggris yaitu *Natural Science*, yang memiliki arti ilmu pengetahuan alam (IPA).¹⁰ Ilmu pengetahuan alam (IPA) dapat disebut ilmu yang mempelajari tentang alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPA diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi-materi yang dipelajari ka

⁹ Kemendikbud, *Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

¹⁰ Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, hal.3.

Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 10 ayat 1 mengatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan peserta didik.¹¹ Proses pembelajaran merupakan kegiatan komunikasi antara peserta didik dan pendidik. Proses pembelajaran dapat mengubah seseorang dari yang tidak mengetahui menjadi mengetahui dan dapat mengembangkan karakter peserta didik. Dalam pencapaian pembelajaran yang efektif dan efisien tidak hanya dilihat dari bagaimana proses komunikasi yang terjadi tetapi dapat dilihat juga dari media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, membantu pendidik melaksanakan perannya, dan efektifitas pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan melalui media pembelajaran berbasis *web*, media video/televisei, berbasis elektronik/presentasi, aplikasi/*Software*, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi komunikasi dua arah atau lebih antara aplikasi/*Software* dengan manusia sebagai pengguna dapat disebut media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang menarik dan unik sangat dibutuhkan pada era digital ini dimana kita tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi tak terkecuali anak-anak. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alat bagi

¹¹“Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (online),” Desember 2021, <https://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2013/08/PP-2005-19-SNP.pdf>.

pendidik untuk memberikan materi pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dapat berupa *software*, *web*, video, dll. Media tersebut dapat diakses melalui komputer dan gadget. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan daya tarik belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Ada banyak *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif salah satunya adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan bentuk berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, video, dan animasi. Hasil dari *articulate storyline* berupa media berbasis web (html5) atau *application file* yang dapat diakses pada beberapa perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone*, dll.¹² Melalui media ini dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan belajar secara mandiri.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan dengan pra penelitian pada tanggal 14 Desember 2021 di MIN 2 Pringsewu, pada tanggal 4 Januari 2022 di MIN 3 Pringsewu, dan pada tanggal 30 Mei 2022 di MIN 12 Bandar Lampung. Peneliti melakukan wawancara awal dengan guru IPA kelas V pada tiap sekolah tersebut yaitu bapak Muhammad Wildan Mahmud, S.Pd, ibu Sutinah, S.Pd dan bapak Setio, S.Pd (terlampir pada lampiran). Peneliti memperoleh data yang menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran IPA di kelas V pada ketiga sekolah tersebut pendidik masih menggunakan media yang berupa buku paket, LKS, bigbook, teka-teki silang. Pendidik belum menggunakan media yang interaktif dan belum memanfaatkan penggunaan teknologi secara maksimal seperti laptop, komputer, proyektor yang merupakan fasilitas dari sekolah. Sedangkan di era teknologi ini penting adanya pengenalan teknologi sebagai media pembelajaran agar peserta

¹² Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storylie, hal.2-3.

tidak hanya mengenal teknologi sebagai media hiburan, tetapi juga mengenal teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam pengembangan karakter peserta didik pendidik juga belum menggunakan media dalam menerapkan pendidikan karakter. Pendidik biasa menerapkan pendidikan karakter dengan menggunakan metode ceramah dan belajar kelompok.

Penerapan nilai karakter pada proses pembelajaran sangat penting yang kelak menjadikan peserta didik berakhlak mulia dan akan sangat bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, diperlukan mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada setiap mata pelajaran salah satunya pelajaran IPA. Menurut hasil analisis angket kebutuhan yang dibagikan menunjukkan bahwa nilai karakter pada diri peserta masuk dalam kategori sedang. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi seperti proyektor dan komputer menjadikan proses pembelajaran yang dilakukan monoton dan kurang menyenangkan untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dibutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang valid dan layak serta menarik untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan nilai karakter pada diri peserta didik salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline*. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bermuatan Karakter Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD/MI”**.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, diantaranya yaitu:

1. Era digital ini menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan arus perkembangan teknologi dengan peningkatan mutu pendidikan.

2. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan sarana prasarana sekolah dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA.
4. Nilai karakter pada peserta didik tergolong dalam kategori sedang.
5. Peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline*.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, agar penelitian ini lebih fokus, maka dibuat batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peneliti memfokuskan pengembangan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda untuk peserta didik kelas V MIN 2 Pringsewu, MIN 3 Pringsewu, dan MIN 12 Bandar Lampung
2. Penilaian kelayakan produk media pembelajaran interaktif dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kemudian dilakukan uji coba skala kecil/terbatas dan skala besar/luas pada peserta didik guna mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap kelayakan produk yang dikembangkan.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter ini dibatasi pada materi sifat dan perubahan wujud benda di kelas V MIN 2 Pringsewu, MIN 3 Pringsewu, dan MIN 12 Bandar Lampung dengan fokus nilai karakter yang dirumuskan oleh PPK (Penguatan Pendidikan Karakter), yaitu religius, nasionalisme, integritas, Mandiri, dan gotong royong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda untuk peserta didik kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda untuk peserta didik kelas V SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap sebuah media pembelajaran bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA sifat dan perubahan wujud benda untuk pesera didik kelas V SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda untuk peserta didik kelas V SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap sebuah media pembelajaran bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda kelas V SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian terdiri darimanfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam pembelajaran IPA kelas V SD/MI dan menjadi salah satu inovasi baru yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta

diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Menjadikan peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA kelas V SD/MI.

b. Bagi Pendidik

Memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang interaktif.
- 2) Meningkatkan semangat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPA.
- 3) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara individual ataupun kolektif.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan yang pernah dilakuka terkait dengan penelitian ini:

1. Penelitian oleh Yumita Setyo Utami dan Wahyudi (2021), Program Studu Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul: Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD, berdasarkan penilaian dari validator, nilai kelayakan ahli materi dan media sangat valid 81,4%, dan media dari penelitian tersebut terbukti praktis dibuktikan berdasarkan hasil angket respon dari peserta didik, dengan hasil

persentase mencapai 80,5%.¹³ Fokus pada penelitian ini adalah mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas v SD.

2. Penelitian oleh Fina Suhailah, Muhammad Muttaqin, Idad Suhada, Dindin Jamaluddin, dan Epa Paujiah (2021), Universitas Sunan Gunung Djati, dengan judul: *Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel*. Hasil dari penelitian itu menunjukkan penilaian dari hasil uji validasi desain sangat layak dengan persentase sebesar 85,28%, dan hasil dari respon siswa terhadap produk dari penelitian tersebut menunjukkan persentase sebesar 83,6% dengan kategori respon sangat positif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian tersebut dinilai efektif untuk digunakan.¹⁴ Fokus penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi sel.
3. Penelitian oleh Asep Purwo Yudi Utomo dan Uki Hares Yulianti (2017), Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang dengan judul: *Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis TIK Pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia*. Hasil dari penelitian itu menunjukkan skor rata-rata penilaian dosen 88,75% dan rata-rata penilaian mahasiswa sebesar 87,5% yang menunjukkan bahwa karakteristik media interaktif menyunting karakter bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia sudah sesuai dengan

¹³ Y.S Utami dan W Wahyudi, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4(1) (April 2021): 62–71, <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i1.5056>.

¹⁴ F Suhailah dkk., "Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel," *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5(1) (April 2021): 19–25, <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v5i1.3208>.

kebutuhan dosen dan mahasiswa.¹⁵ Fokus penelitian ini mengembangkan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis TIK pada mata kuliah umum bahasa Indonesia.

4. Penelitian oleh Mawan Akhir Riwanto dan Wahyu Nuning Budiarti (2021), Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali dengan Judul: *Pengembang Multimedia Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan*. Hasil penelitian itu menunjukkan penilaian dari ahli materi sebesar 83% (sangat layak), ahli media 84% (sangat layak), ahli bahasa 85% (sangat layak), dan hasil angket pendidik 87% (sangat layak), hasil angket siswa pada uji coba operasional menunjukkan nilai 84% (sangat layak). Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dari penelitian tersebut sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁶ Fokus penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif IPA SD terintegrasi pendidikan karakter peduli lingkungan.
5. Penelitian oleh Mudeing Jais dan Ulil Amri (2021), Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul: *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Ariculate Storyline* 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng*. Dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian One Group Pretest-Posttest, dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil dari penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan

¹⁵ Utomo dan Yulianti, *Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Beerbasis TIK Pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia*.

¹⁶ M.A Rianto dan W.N Budiarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6(2) (2021): 71–82, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.14974>.

telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* memberikan pengaruh dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Gantarang Keke.¹⁷ Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* 3 terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang.

Berdasarkan penelitian relevan diatas yang telah menghasilkan media pembelajaran dengan penilaian validasi layak. Peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPA kelas V SD/MI.



¹⁷ M Jais dan U Amri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke kabupaten Bantaeng," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 4(3) (Desember 2021): 795–801, <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1531>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, mendapat kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada materi sifat dan perubahan wujud benda kelas V SD/MI ini dikembangkan menggunakan 7 langkah prosedur penelitian pengembangan dari *Borg & Gall* yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi hasil uji coba.
2. Media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada materi sifat dan perubahan wujud benda kelas V SD/MI mendapat persentase kelayakan oleh ahli bahasa sebesar 84.16%, ahli materi 88.87%, dan ahli media 94%, rata-rata persentase validator ahli tersebut yaitu 89% dengan kategori “sangat layak”. Hasil penilaian ketiga validator dinilai “sangat layak” sehingga media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dan sumber belajar bagi pendidik dan peserta didik.
3. Hasil olah data pada angket respon pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kemenarikan produk memperoleh persentase sebesar 85.2% dan 91.1% yang diinterpretasikan bahwa media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* pada materi sifat dan perubahan wujud benda kelas V SD/MI dinilai “sangat menarik” sehingga dapat media tersebut

menarik dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran IPA.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan penjabaran tersebut, adapun saran dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif bermuatan karakter berbasis *Articulate Storyline* yang didesain sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat menggunakan sebagai bahan ajar dan peserta didik antusias serta memahami materi.
2. Penelitian lebih lanjut dapat dengan melakukan penyebaran produk ke sasaran yang lebih luas, sehingga media pembelajaran interaktif bermuatan karakter *Articulate Storyline* tidak hanya digunakan dalam pembelajaran IPA materi sifat dan wujud benda saja, akan tetapi dapat diterapkan dalam mata pelajaran yang lain dengan materi yang lebih lengkap.



DAFTAR RUJUKAN

- Amiroh. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storylie*. Jakarta: Pustaka Ananda Srva, 2020.
- Arafat Lubis, Maulana, dan Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2021.
- Arikunto, S, dan C. S. A. Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2019.
- Dakir. *Manajemen Pendidikan Karakter (Konsep dan Implementasinya di Sekolah dan Madrasah)*. Yogyakarta: K-Media, 2019.
- Dewi, Putu Yulia Angga, Naniek Kusumawati, Erinda Nur Pratiwi, I Gusti Ayu Ngurah Kade Sukiastini, Moh Miftahul Arifin, Rofiatun Nisa, Uslan, Ni Putu Widyasanti, Putri Rahadian Dyah Kusumawati, dan Masnur. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Fadilah, Rabi'ah, Wahab Syakhirul Alim, Ainu Zumrudiana, Iin Widya Lestari, Achmad Baidawi, dan Alinea Dwi Elisanti. *Pendidikan Karakter*. Jawa Timur: CV Agrapana Media, 2021.
- Fiteriani, I, dan B Baharudin. "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di MIN Bandar Lampung." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4(2) (2017): 1–30. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2224>.
- Fitri, R, I Gunawan, dan A Amirudin. "The Development Of Problem Solving-Based Interactive Learning Media Using Lectora Inspire." *Indonesian Journal of Science and*

- Mathematics Education* Vol.03 No.1 (2020): 79–86.
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i1.5059>.
- Haqih, M.K, Z.R Hakim, dan R.A Pribadi. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software articulate Storyline Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 10(1) (Juni 2022): 33–44.
<https://doi.org/10.46368/jpd.v10i1.473>.
- Ingsih, Kusni, Juli Ratnawati, Imam Nuryanto, dan Sih Darmi Astuti. *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Yogyakarta: CV Budi Utomo, 2018.
- Jais, M, dan U Amri. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke kabupaten Bantaeng.” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 4(3) (Desember 2021): 795–801.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1531>.
- Kemendikbud. *Konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama*. Jakarta: Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- . *Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Muhammad, Yaumi. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia, 2018.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- “Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (online),” Desember 2021.
<https://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2013/08/PP-2005-19-SNP.pdf>.

- Putu Suwardani, Ni. *“Quo Vadis” Pendidikan Karakter dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat*. Bali: UNHI Press, 2020.
- Rianto, M.A, dan W.N Budiarti. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6(2) (2021): 71–82. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.14974>.
- Samatowa, Usman. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks, 2018.
- Samrin. “Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai).” *Jurnal Al-Ta’dib* Vol.9 No.1 (2017): 122–23.
- Simarmata, Janner, Dodi Siregar, dan Surya Hendraputra. *Teknologi Informasi dan Multimedia*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Suhailah, F, M Muttaqin, I Suhada, J Dindin, dan E Paujiah. “Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel.” *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5(1) (April 2021): 19–25. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v5i1.3208>.
- Sumiharsono, Rudy, dan Hasanah Hasbiyatul. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Tafonao, T. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa” 2(2) (Juli 2018): 103–14. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Utami, Y.S, dan W Wahyudi. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4(1) (April 2021): 62–71. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i1.5056>.

- Utomo, A. P. Y, dan U. K Yulianti. “Pengembangan Media Interaktif Menyunting Karangan Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Beerbasis TIK Pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6(2) (2017): 48–55.
<https://doi.org/10.15294/jpbsi.v6i2.16521>.
- Yulianti, Y. “Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia.” *Cermin: Jurnal Penelitian* 5(1) (2021): 28–35.
https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.969.

