



**PENGEMBANGAN MEDIA
ARTICULATE STORYLINE UNTUK PEMBENTUKAN AKHLAK TERPUJI
SISWA KELAS VI SD**

**Alam Gymnastiar¹, Nadia Nur A'fiani², Nabil Bagir Ramadhan³
, Ani Nur Aeni⁴ Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat,
Indonesia alamgymnastiar@upi.edu, fearlessnad@upi.edu,
nabil.d.br@upi.edu, aninuraeni@upi.edu**

Abstrak

Permasalahan yang ada di sekolah menjadi pendorong penelitian kami. Masalah ditemukan melalui observasi dan analisis materi pembelajaran dalam bidang pendidikan. Selama proses pembelajaran didukung oleh sarana dan prasarana pendukung yang memadai, salah satu faktor terpenting dalam menjamin keberhasilan adalah pemanfaatan media pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti membuat Articulate Storyline, sebuah platform media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membentuk akhlak terpuji siswa kelas VI SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu Design and Development (D&D) dengan tiga unsur yang utama yaitu desain, pengembangan dan evaluasi. Model pengembangan produk yang kami gunakan dalam penelitian ini mencakup perencanaan, produksi, dan evaluasi (PPE). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di Sekolah Dasar. Respon yang diberikan guru memiliki nilai rata-rata 87,5, dengan presentase 87,5% yang masuk ke dalam kriteria sangat baik. Respon yang diberikan siswa memiliki nilai rata-rata 90, dengan presentase 90% yang masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Kata kunci— Media Interaktif, Articulate Storyline, Akhlak Terpuji, Sekolah Dasar

Abstrack

The problems that exist in schools are the driving force behind our research. Problems are found through observation and analysis of learning materials in the field of education. As long as the learning process is supported by adequate support facilities and infrastructure, one of the most important factors in ensuring success is the use of learning media. To achieve this goal, the researchers created an Articulate Storyline, a learning media platform that can be used to shape the commendable morals of sixth-grade elementary school students. The research method used is Design and Development (D&D), with three main elements, namely design, development, and evaluation. The product development model we used in this study includes planning, production, and evaluation (PPE). Data collection techniques were carried out by observing and interviewing teachers and students in elementary schools. The response given by the teacher has an average value of 87.5, with a percentage of 87.5% that falls into the very good criteria. The responses given by students have an average value of 90, with a percentage of 90% that fall into the very good criteria.

Kata kunci— Interactive Media, Articulate Storyline, Praiseworthy Morals, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu aspek penting dalam kehidupan. Pendidikan, dalam istilah linguistik, adalah tindakan mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok untuk

mendewasakan manusia melalui konsep usaha dan latihan.¹ “Pendidikan seringkali berarti upaya untuk meningkatkan budi pekerti, pikiran, dan fisik anak muda sesuai dengan fitrah dan masyarakatnya,” demikian menurut Ki Hajar Dewantara. Pendidikan memiliki tujuan yang sudah jelas adanya untuk tujuan ideal pendidikan Indonesia tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 Pasal 3, tujuan pendidikan nasional berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Salah satu tujuan yang ingin dicapai nya ialah berakhlak mulia atau berakhlak terpuji.

Akhlak terpuji merupakan terjemahan dari ungkapan bahasa arab akhlak *mahmudah*. Kata *Mahmudah* ialah bentuk maf'ul dari kata hamida yang berarti dipuji. Akhlak disebut pula dengan akhlak karimah (akhlak mulia), atau *makarim al-akhlak* (akhlak mulia), atau al-akhlak al-munjiyat (akhlak yang menyelamatkan pelakunya. Menurut Al-Maardi, “akhlak terpuji adalah perangai yang baik dan ucapan yang baik”. Akan tetapi, pada saat ini banyak di temukan siswa yang kurang dalam pengamalan akhlak terpuji ini dengan memiliki ciri suka berkata kasar, tidak sopan, dan perkataan yang seharusnya tidak keluar dari mulut mereka. Adanya teknologi penyerapan bahasa siswa lebih banyak tidak terpantau oleh orang tua dan masih ada faktor-faktor lingkungan yang lainnya. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka digiring dengan upaya penyelesaian masalah yang ada dengan segala kecanggihan teknologi. Masalah yang ada membuat peneliti merancang suatu penelitian untuk menyelesaikan masalah utama yaitu Bagaimana Media interaktif *Articulate Storyline* di terapkan dalam pembentukan akhlak terpuji kelas VI di SD.²³

Articulate Storyline adalah software pembuat presentasi yang bekerja mirip dengan Microsoft Power Point. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang mengintegrasikan teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk membuat presentasi yang menarik secara visual dan audio. Perbedaannya terletak pada kemampuan software yang mudah digunakan seperti timeline, video, foto, karakter, dan lain-lain. *Articulate Storyline* adalah alat pembuat multimedia yang memungkinkan seorang pendidik

¹ Maulana, R. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(2), 102-108.

² Ibrahim, N., & Wargahadibrata, R. H. (2016). Pemetaan Fungsi Platform E-Portofolio Untuk Perkuliahan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 202-214.

³ Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.

untuk mengembangkan aplikasi multimedia interaktif yang mencakup teks, foto, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi. Perangkat lunak ini memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan kreativitas mereka ke tingkat yang lebih tinggi.⁴

Pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* akan sangat membantu untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Untuk mencapai hal tersebut maka pengembangan media pembelajaran membutuhkan pembaruan agar terciptanya inovasi-inovasi baru yang lahir dari kreatifitas pendidik akan sangat berguna nanti nya untuk mempermudah penyampaian informasi yang akan disampaikan oleh pendidik. Sehingga akan tercipta kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan para siswa memiliki akhlak yang terpuji. Menjadi baiknya sistem pendidikan yang didukung dengan penanaman akhlak terpuji yang bisa menjadi modal awal untuk siswa menjadi siswa yang berprestasi beriman, bertakwa dan memiliki akhlak yang terpuji. Dapat membawa kejayaan bagi bangsa dan negara yang dimulai dari akhlak yang terpuji.

METODE PENELITIAN

D&D (Design & Development) adalah model penelitian yang digunakan. Teknik penelitian desain dan pengembangan atau *design and development* terdiri dari tiga aspek dasar, menurut C. Richey dan James D. Klein (2007, p.142), yaitu desain, pengembangan, dan penilaian. Sebuah model pengembangan produk digunakan dalam proses, yang meliputi perencanaan, produksi, dan evaluasi (PPE).

Menurut para ahli, penelitian D&D melibatkan berbagai metodologi penelitian yang berbeda. Menggunakan teori Richey, penelitian D&D ini menggambarkan, "*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*" (dalam Sugiono 2019, hal.39). Berdasarkan poin-poin yang dikemukakan, dapat dikatakan bahwa model design and development (D&D) adalah suatu cara untuk mengatur proses desain, pengembangan, dan penilaian dalam pengembangan produk secara tertib.⁵

Uji coba produk dilakukan dengan observasi dan wawancara di Sekolah Dasar. pihak yang

⁴ Purwanto. (2013). "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran". Skripsi. Semarang : Univesitas Negeri Semarang.

⁵ Rohdiani, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1).

terlibat adalah guru, dan siswa yang di wawancarai. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di Sekolah Dasar. Analisis data dilakukan menganalisis hasil dari observasi serta wawancara guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media interaktif *Articulate Storyline* untuk pembentukan akhlak terpuji siswa kelas VI di SD. Media dalam pandangan pendidikan merupakan penunjang yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media, secara garis besar adalah “manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap” menurut Gerlach dan Ely. “Media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi” . berdasarkan definisi dari Association for Education and Communication Technology (AECT). “Media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional” berdasarkan definisi dari Education Association (NEA).⁶

Media yang di buat adalah media interaktif. Interaktif merupakan sebuah komunikasi dua arah yang memiliki kaitan timbal balik yang aktif. Rob Philips dalam Nugroho (2008) memaparkan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar.

Media interaktif menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad,2002:33) mengelompokkan media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir.berdasar pada uraian di atas media interaktif merupakan media yang berbasis teknologi yang memiliki kemampuan komunikasi dua arah yang memiliki hubungan timbal blaik yang aktif.⁷

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Priankalia Arwanda dkk (2020) *Artculate Storyline* kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar memiliki Validasi ahli media dengan nilai rata-rata 4,33. Respon guru yaitu dengan nilai 4,73. Respon peserta didik yaitu dengan nilai 4,6 dan memiliki kriteria sangat baik. Secara teori dan uji coba lapangan *Articulate Storyline* layak dan memiliki respon yang positif. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan, yaitu pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Media pembelajaran yang saat ini peneliti kembangkan memiliki perbedaaan dengan penelitian yang

⁶ Lukman, O. (2014). *Peran Pamong Satuan Karya Pramuka Wanabakti dalam Membina Kemandirian Anggota melalui Penerapan Sistem Among* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

⁷ Nuritno, R., & Raharjo, H. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEj (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 1-10.

sebelumnya. Penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran berbasis kompetensi tema 7 untuk kelas IV SD. Sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran PAI di SD senangnya berakhlak terpuji. Penegembangan ini diharapkan berhasil seperti media pembelajaran yang sebelumnya.

Hasil Validasi Kelayakan Media Interaktif

Kegiatan Validasi dilakukan oleh validator yang mempunyai keahlian dalam bidang yang berkaitan dengan produk. Dalam hal ini dosen pembimbing penitili yaitu Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M. Pd. Sebagai validator produk yang telah peneliti kembangkan.

Table 1.1
Lembar Validasi

No.	Indikator	Skor				Catatan perbaikan
		4	3	2	1	
1.	Ditinjau dari kesesuaian materi dengan Ke SD an	√				
2.	Ditinjau dari kualitas tampilan	√				
3.	Ditinjau dari konten materi secara keseluruhan	√				
4.	Ditinjau dari kemenarikan bagi peserta didik	√				
5.	Ditinjau dari kualitas suara		√			
6.	Ditinjau dari kemudahan digunakan	√				

Penerapan Media Pembelajaran

Uji coba produk dilaksanakan setelah media interaktif rampung atau sudah menjadi media pembelajaran interaktif. Uji coba dilakukan setelah mendapatkan validasi dari ahli sehingga produk layak digunakan dalam penelitian. Uji coba terbatas dilakukan di SDN Karangmulya. Tujuan dari uji coba ini untuk mendapat tanggapan dari siswa dan guru terkait produk yang dalam mencapai tujuan belajar. Setelah uji coba di lakukan di SDN Karangmulya maka di peroleh hasil yang positif dari siswa dan guru. Respon yang di berikan terhadap media interaktif yang sesuai dengan mata pelajaran PAI kelas VI SD yang dapat menumbuhkan akhlak terpuji bagi peserta didik.

Respon Guru Terhadap Media Interaktif *Articulate Storyline*

Respon guru diperoleh dengan cara wawancara untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media interaktif yang telah di kembangkan. Penilaian media interaktif dilakukan oleh guru PAI dan Guru Kelas VI di SDN Karangmulya. Penilaian dilaksanakan setelah Kegiatan uji coba media interaktif *Articulate Story* melalui kegiatan belajar mengajar.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Media Interaktif

Guru	Nilai Rata – Rata	Presentase %	Klasifikasi
PAI dan	87,5	87,5%	A
Kelas VI	87,5	87,5%	A

Hasil respon guru terhadap media interaktif bisa di simpukan bahwa nilai rata rata yang di berikan oleh guru itu 87,5. Responnya memiliki presentase 87,5 dan termasuk ke kriteria sangat baik. Penilaian guru juga dilengkapi saran dan masukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

Respon Peserta didik Terhadap Media Interaktif *Articulate Storyline*

Respon murid di dapat dengan wawancara berbentuk pengajuan pertanyaan kepada semua murid yang berjumlah 30 peserta didik kelas VI SDN Karangmulya. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian media interaktif yang telah dikembangkan.

Respon Siswa Terhadap Media Interaktif

Hasil Respon siswa terhadap media Interaktif dapat di tarik kesimpulan bahwa penilaian siswa terhadap media interaktif yang telah di kembangkan mendapat rata – rata 90 dengan kriteria sangat baik . pada saat uji coba pengembangan media interaktif sangat baik, minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi. Peserta didik mengambil peran aktif dari awal pembelajaran sampai akhir.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian D&D (Design and Development). Jenis penelitian ini memiliki 3 unsur penting yaitu desain, pengembangan dan evaluasi. Untuk produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu media interaktif *Articulate Storyline*, media ini di uji coba kan pada siswa kelas VI SD yang mana Sekolah yang dipilih sebagai tempat uji coba yaitu SDN Karangmulya. Hasil yang di dapatkan setelah menguji coba produk ini mendapat respon positif baik dari guru maupun siswa, Respon yang diberikan guru memiliki nilai rata-rata 87,5, lalu untuk responnya memiliki presentase 87,5 dan masuk ke dalam kriteria sangat baik. Respon yang diberikan siswa terhadap media tersebut didapat dari wawancara yang dilakukan pada saat penguji cobaan dan mendapat respon positif, dan mendapat nilai rata-rata yaitu 90 persen dan masuk kedalam kategori sangat baik, minat peserta didik pada saat uji coba sangat tinggi dilihat dari sikap siswa pada saat pembelajaran berlangsung memiliki peran aktif dari awal sampai akhir pembelajaran.

Dari kesimpulan di atas, ada beberapa hal yang ingin di sampaikan, yaitu sebagai berikut.

- a) Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memang akan terasa lebih segar dan tidak membosankan karena respon siswa pun memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu yang baru, tapi itu semua akan terlaksana ketika guru mampu mengoprasikan hal tersebut. Maka dari itu saran ini bisa dijadikan himbauan bagi tenaga pendidik untuk selalu berinovatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar tidak monoton dan mampu membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran dan juga membiasakan diri belajar hal-hal baru yang mana untuk ini ditekankan pada guru mampu menguasai dan mengoprasikan hal-hal yang berhubungan dengan pembaruan media pembelajaran berbasis digital.

b) Bagi Sekolah

Untuk menunjang hal-hal yang berkaitan dengan pembaruan media pembelajaran sekolah harus memiliki sarana dan prasarana yang mendukung baik dari sekolah itu sendiri ataupun peningkatan SDMnya, maka dari itu sudah seharusnya untuk sekolah meningkatkan hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Maulana, R. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa Sd. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(2), 102-108.
- Ibrahim, N., & Wargahadibrata, R. H. (2016). Pemetaan Fungsi Platform E-Portofolio Untuk Perkuliahan Di Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. *Jtp-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 202-214.
- Purwanto. (2013). "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas Viii Smpn 3 Ungaran". Skripsi. Semarang : Univesitas Negeri Semarang.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Lukman, O. (2014). *Peran Pamong Satuan Karya Pramuka Wanabakti Dalam Membina Kemandirian Anggota Melalui Penerapan Sistem Among* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Ganang, Y. P. (2018). *Peran Siaran Kuliah Subuh Radio Republik Indonesia Bandar Lampung Dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Keislaman Di Perum Bukit Kemiling Permai (Bkp) Blok W Kelurahan Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Indonesia, B. P., & Denpasar, I. (1960). Laporan Tahunan. Library Of Congress Office.
- Rohdiani, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1).
- Muntu, S. R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di Smk* (Doctoral Dissertation, Pascasarjana).
- Nuritno, R., & Raharjo, H. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Itej (Information Technology Engineering*

Alam Gymnastiar, Nadia Nur A'fiani, Nabil Bagir Ramadhan : Pengembangan Media *Articulate Storyline* Untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas VI SD

Journals), 2(1), 1-10.

Cahyaningrum, R. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Pada Siswa Kelas Vii Di Smp Islam Al Azhar Tulungagung* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)