

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATERI MENCERMATI TOKOH-TOKOH PADA
CERITA FIKSI UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi guna memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RISMA DYAH MAWARTI

NPM :19.1.01.10.0077

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

RISMA DYAH MAWARTI

NPM: 19.1.01.10.0077

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATERI MENCERMATI TOKOH-TOKOH PADA
CERITA FIKSI UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 10 Juli 2023

Pembimbing I



Rian Damariswara, M.Pd

NIDN. 0728129001

Pembimbing II



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.

NIDN. 0730098803

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

RISMA DYAH MAWARTI

NPM: 19.1.01.10.0077

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATERI MENCERMATI TOKOH-TOKOH PADA
CERITA FIKSI UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 25 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd.
2. Penguji I : Wahyudi, M.Sn.
3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.



Mengetahui

Dekan FKIP

Murni Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Risma Dyah Mawarti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 03 Oktober 2000
NPM : 19.1.01.10.0077
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, 25 Juli 2023

Yang menyatakan



RISMA DYAH MAWARTI
NPM. 19.1.01.10.0077

MOTTO

BETAPAPUN KAMU TINGGI ADA KALANYA KAMU MEMBUMI

Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam pernah bersabda, “Dan sesungguhnya Allah mewahyukan padaku untuk memiliki sifat tawadhu’. Janganlah seseorang menyombongkan diri (berbangga diri) dan melampaui batas pada yang lain.”

(HR. Muslim no. 2865)

Kupersembahkan karya ini untuk:

Ibu dan Bapak terimakasih atas segala doa, dukungan dan perjuangan yang tiada hentinya diberikan untukku.

ABSTRAK

Risma Dyah Mawarti: Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Mencermati Tokoh-tokoh Pada Cerita Fiksi Untuk Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Penelitian Pengembangan R&D.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN 3 Ngadiboyo Kabupaten Nganjuk pada kelas IV. Dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan berupa siswa kurang memahami materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi. Guru didominasi menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak menggunakan media pembelajaran. Rumusan masalah (1) Bagaimana kevalidan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi? (2) Bagaimana kepraktisan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi? (3) Bagaimana keefektifan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi?.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan subjek guru dan siswa kelas IV SDN 3 Ngadiboyo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli, angket penilaian produk, dan soal hasil belajar berupa *posttest* dengan Teknik analisis berupa kuisioner, wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran *Articulate Storyline* mendapatkan hasil dari validasi ahli media sebesar 88% dan hasil dari validasi ahli materi sebesar 85%. (2) Media pembelajaran *Articulate Storyline* dinyatakan praktis dan memperoleh hasil angket dari guru yaitu 94% sedangkan hasil angket dari siswa mendapatkan nilai 89%. (3) Media pembelajaran *Articulate Storyline* diuji keefektifannya melalui soal pos test dari uji coba terbatas mendapatkan nilai rata-rata 87, sedangkan uji coba luas memperoleh nilai rata-rata 90. Berdasarkan hasil nilai pada uji coba terbatas dan uji coba luas mengalaih peningkatan. Berdasarkan persentase maka media pembelajaran *Articulate Storyline* sangat efektif untuk digunakan.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dinyatakan valid, praktis dan efektif dalam membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI MENCERMATI TOKOH-TOKOH PADA CERITA FIKSI UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR” ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperolehgelas Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini saya ucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rector UN PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku ketua jurusan/prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Rian Damariswara, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
5. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku dosen ahli media pembelajaran.
7. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A. selaku dosen ahli materi Bahasa Indonesia
8. Sudarwati, S.Pd.SD. selaku kepala sekolah SD Negeri 3 Ngadiboyo yang telah memberi izin dan menerima dengan baik saat penelitian.
9. Suyatmi, S.Pd. selaku wali kelas IV SD Negeri 3 Ngadiboyo yang telah membimbing selama penelitian berlangsung.
10. Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
11. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu skripsi ini mengharap kritikan dan saran-saran dari pembaca yang sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra yang luas

Kediri, 10 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Risma Dyah Mawarti', written in a cursive style.

RISMA DYAH MAWARTI

NPM. 19.1.01.10.0077

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	11
3. Muatan Cerita Fiksi	13
4. Kompetensi Dasar Kelas IV	16

B. Kajian Penelitian Yang Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENGEMBANGAN	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan.....	22
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	26
1. Lokasi	26
2. Subjek Penelitian	26
D. Uji Coba Model/Produk	26
1. Desain Uji Coba	26
2. Subjek Uji Coba	28
E. Validasi Model/Produk.....	28
1. Validasi Ahli Media	28
2. Validasi Ahli Materi	29
F. Instrumen Pegumpulan Data	29
1. Pengembangan Instrumen	29
2. Validasi Instrumen	31
G. Teknik Analisis Data.....	35
1. Kevalidan.....	35
2. Kepraktisan.....	36
3. Keefektifan	38
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Studi Pendahuluan	43
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	43
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	44

3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model	45
B. Pengujian Model Terbatas	49
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	49
2. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas.....	54
3. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	58
C. Pengujian Model Perluasan	59
1. Desain Uji Coba Luas.....	59
2. Deskripsi Uji Coba Luas	60
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	61
D. Validasi Model.....	62
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	62
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	64
3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model	65
4. Desain Akhir Model	68
E. Pembahasan dan Hasil Penelitian	73
1. Spesifikasi Model.....	73
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan.....	74
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi	75
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	77
A. SIMPULAN	77
B. IMPLIKASI.....	78
C. SARAN.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan Indikator	16
Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi	32
Tabel 3.3 Angket Respon Siswa	33
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	34
Tabel 3.5 Aturan Pembagian Skor	36
Tabel 3.6 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan	36
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa.....	37
Tabel 3.8 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan	38
Tabel 3.9 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa	39
Tabel 3.10 Norma Pengujian.....	39
Tabel 3.11 Kisi-kisi Soal Evaluasi	39
Tabel 4.1 Desain Awal Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	45
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Untuk Mengukur Kevalidan Produk.....	50
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Untuk Mengukur Kevalidan Produk	51
Tabel 4.4 Angket Hasil Uji Kepraktisan dari Guru.....	53
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	55
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	56
Tabel 4.7 Hasil Soal Evaluasi dari Uji Coba Terbatas.....	58
Tabel 4.8 Hasil Soal Evaluasi dari Uji Coba Luas.....	60
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Validasi	64
Tabel 4.10 Desain Akhir Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 4.1 Tampilan Awal	46
Gambar 4.2 Judul	46
Gambar 4.3 Menu.....	46
Gambar 4.4 Kompetensi Dasar	46
Gambar 4.5 Indikator	46
Gambar 4.6 Pengertian Cerita Fiksi	46
Gambar 4.7 Ciri-ciri Cerita Fiksi	46
Gambar 4.8 Jenis-jenis Cerita Rakyat.....	46
Gambar 4.9 Cerita Rakyat.....	46
Gambar 4.10 Fabel.....	46
Gambar 4.11 Mite	47
Gambar 4.12 Cerita Jenaka	47
Gambar 4.13 Legenda	47
Gambar 4.14 Sage	47
Gambar 4.15 Cerpen	47
Gambar 4.16 Novel	47
Gambar 4.17 Petunjuk Pengerjaan Soal.....	47
Gambar 4.18 Soal Evaluasi	47
Gambar 4.19 Jenis-jenis Cerita Fiksi	69
Gambar 4.20 Jenis-jenis Cerita Fiksi	69
Gambar 4.21 Cerita Rakyat.....	69
Gambar 4.22 Cerita Rakyat.....	69
Gambar 4.23 Fabel.....	69
Gambar 4.24 Fabel Beruang dan Lebah Madu	69
Gambar 4.25 Fabel	70

Gambar 4.26 Tokoh Fabel Beruang dan Lebah Madu	70
Gambar 4.27 Mitos	70
Gambar 4.28 Mitos	70
Gambar 4.29 Mitos	70
Gambar 4.30 Mitos Keong Mas	70
Gambar 4.31 Mitos	70
Gambar 4.32 Tokoh Mitos Keong Mas	70
Gambar 4.33 Cerita Jenaka	71
Gambar 4.34 Cerita Jenaka Lebai Malang	71
Gambar 4.35 Cerita Jenaka	71
Gambar 4.36 Tokoh Cerita Jenaka Lebai Malang	71
Gambar 4.37 Legenda	71
Gambar 4.38 Legenda Malin Kundang	71
Gambar 4.39 Legenda	71
Gambar 4.40 Tokoh Legenda Malin Kundang	71
Gambar 4.41 Sage	72
Gambar 4.42 Sage Lutung Kasarung	72
Gambar 4.43 Sage	72
Gambar 4.44 Tokoh Sage Lutung Kasarung.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:

- Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 2 Surat Pengantar/Ijin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Lembar Bimbingan
- Lampiran 5 Lembar Validasi Media
- Lampiran 6 Lembar Validasi Materi
- Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru
- Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 Lembar Evaluasi Siswa
- Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 12 Hasil Uji Plagiasi
- Lampiran 13 Berita Acara Ujian Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Bahasa merupakan salah satu hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan. Bahasa Indonesia adalah Bahasa Nasional atau Bahasa Negara. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, bahwa belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemansiaannya (Depdiknas, 2004:2). Maka melalui proses pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan Siswa mempunyai kemampnan yang memadai untuk dapat menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar. Dalam hal ini pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan adalah materi cerita fiksi dengan mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

Cerita fiksi merupakan cerita yang berisi khayalan atau rekaan. Cerita fiksi merupakan hasil imajinasi dari penulis yang dibuat berdasarkan angan-angan. Menurut Irene dkk, 2016:3 “Cerita atau fiksi merupakan cerita yang berbasis rekaan atau khayalan yang tidak berdasarkan kenyataan.” Sementara itu menurut Sari, 2018:61 “Cerita fiksi merupakan cerita rekaan. Teks cerita fiksi dibuat berdasarkan hasil olahan imajinasi pengarang secara artistic dan intens yang diwarnai oleh kultur, pengalaman batin, filosofi, religiusitas, dan latar belakang pengarang lainnya.”

Berdasarkan kenyataan di lapangan khususnya siswa kelas IV SDN 3 Ngadiboyo, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya. Pertama siswa kurang memahami materi mencermati tokoh-tokoh pada cerita fiksi. Kedua, guru didominasi menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga, guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang optimal. Sesuai dengan pendekatan saintifik yang memiliki beberapa langkah pembelajaran, yaitu: 1) Mengamati, 2) Menanya, 3) Mengumpulkan Informasi/Mencoba, 4) Menalar, dan Mengkomunikasikan. Jadi kurikulum 2013 menuntut peserta didik lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini peran pendidik hanya sebagai fasilitator, agar lebih aktif dan memotivasi peserta didik dalam belajar mengajar. Di samping itu, pendidik hanya mengarahkan dan mengamati selama proses pembelajaran (Made Sri Indriani dkk, 2021:28).

Hal tersebut diperkuat dengan hasil tanggapan siswa kelas 4 SDN 3 Ngadiboyo mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia. Ada 73,7% siswa yang suka dan 26,3 % diantaranya tidak suka mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan media. Guru kelas hanya menggunakan gambar, buku guru dan buku siswa. Padahal siswa akan lebih senang jika dalam pembelajaran menggunakan media yang lebih beragam. Dengan penggunaan media pembelajaran siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran.

Solusi dari pemaparan permasalahan yang telah disebutkan di atas adalah berupa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline merupakan aplikasi untuk membuat program interaktif yang dapat dipublikasikan oleh pembuatnya (Darmawan, 2016). Program aplikasi ini digunakan untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu. Kemampuan dalam membuat presentasi mampu menghasilkan tampilan yang menarik, sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti presentasi tersebut (Pratama, 2019).

Media *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan diantaranya 1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, 2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi dan sebagainya, 3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di *Articulate Storyline*, 4) terdapat aplikasi quiz tanpa mengubah file yang berada diluar, dan 5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan peserta didik dalam pembelajaran (Made Sri Indriani dkk, 2021:28). Kehadiran multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media belajar mandiri oleh siswa. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa dapat belajar sendiri tanpa adanya guru, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan di seluruh kelas, di SD kelas rendah maupun kelas tinggi. Pembelajaran ini sering berkaitan dengan kemampuan literasi siswa. Mendikbudristek mengungkapkan pengertian literasi yang tidak hanya berkaitan dengan kegiatan membaca, tetapi berkaitan juga dengan kegiatan analisis bacaan serta memahami maksud bacaan (Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus, 2021). Dengan

literasi membaca seseorang bisa memperoleh informasi. Tujuan membaca untuk berliterasi yaitu dapat memahami maksud dari isi bacaan. Membaca berarti mampu menghargai, memahami, dan akan selalu berhubungan dengan bahan bacaan (Nurdiyanti dan Suryanto, 2010). Literasi membaca ini tentu perlu diajarkan sejak usia SD sehingga siswa bisa memahami pokok atau inti informasi yang dapat disimpulkan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang baik untuk meningkatkan literasi siswa bisa dilakukan dengan menggunakan teks atau materi ajar yang variatif. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang diajarkan secara tematik dengan menghadirkan genre teks memungkinkan adanya kehadiran dan pengembangan variasi media pembelajaran, baik dari segi bentuk maupun konten teksnya. Misalnya dalam materi Mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi. Pada subjek materi Bahasa Indonesia kelas IV semester genap, materi teks fiksi terdapat dalam Tema 8: Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1: Lingkungan Tempat Tinggalku, dengan KD 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual (Subekti, 2016).

Berdasarkan pemaparan yang telah penulis sampaikan diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada materi cerita fiksi. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan dalam

proposal penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Cerita Fiksi Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut.

1. Siswa kurang memahami materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi. Kurangnya pemahaman siswa dalam memahami tokoh-tokoh cerita fiksi karena guru hanya menyajikan materi hanya pada buku tematik saja. Padahal akan lebih baik jika guru menambahkan contoh cerita lain yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga siswa lebih mudah memahami materi tokoh-tokoh cerita fiksi.
2. Guru didominasi menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya menyampaikan materi dan siswa hanya duduk mendengarkan dan mengangguk kepala ketika ditanya oleh guru. Padahal guru tidak tahu apakah siswa itu benar-benar sudah paham dengan materi yang telah di sampaikan. Penggunaan metode ceramah membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Padahal dalam kurikulum 2013 disebutkan bahwa kegiatan pembelajaran haruslah berpusat pada siswa (*student centered*).
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang di sampaikan. Hal itu menjadi salah satu faktor penyebab kurang optimalnya

pembelajaran. Perlu dilakukan pengembangan media untuk menarik dan mendambah antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu media sangat dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang pemahaman siswa dalam memahami materi tentang tokoh-tokoh pada cerita fiksi.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan menjadi fokus, spesifik, dan tidak keluar dari jalur permasalahan. Maka peneliti membatasi sebagai berikut.

1. Materi yang digunakan untuk perbaikan pembelajaran adalah mengidentifikasi contoh-contoh cerita fiksi.
2. Dilakukan di SDN 3 Ngadiboyo pada siswa kelas IV dengan jumlah 19 siswa tahun ajaran 2022/2023
3. Perbaikan pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline*

D. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi?
2. Bagaimana kepraktisan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi?

3. Bagaimana keefektifan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi.
2. Mengetahui kepraktisan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi.
3. Mengetahui keefektifan dari media *Articulate Storyline* pada materi mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a) Sebagai sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan sekolah dasar yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b) Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan memahami materi Bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Dasar serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

a) Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan sebuah media pembelajaran.

b) Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Indonesia

c) Bagi Siswa

Dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan dengan media pembelajaran interaktif., dan siswa dapat tertarik memahami pelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, Dea. 2010. *Memahami Novel*. Bogor: Quadra.
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ari Kunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asep Kurniawan "Metode Penelitian Pendidikan" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet. 2. 2018) h. 112
- Asnanda, D., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Mengidentifikasi Tokoh-tokoh Cerita Fiksi Secara Lisan Untuk Siswa Kelas IV SDN Lirboyo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 113-117.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis addie model. *Halaqa: Islamic Education Journal*. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damariswara, R. (2018). *Konsep Dasar Kesusastraan*. Banyuwangi: LPPM IAI Ibrahimy.
- Danandjaja, J. (1986). *Dongeng*. Bandung: Angkasa. Darmawan, D. (2016). *Mobile learning* (Cetakan 1). Jakarta: Rajawali Pers.
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16.

- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta : Balai Pustaka.
- Depdikbud. 2001. *Kurikulum Pendidikan Dasar : Kurikulu KTSP SD/MI Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Puskur Depdiknas : Jakarta.
- Depdiknas. (2004). Kerangka Dasar Kurikulum 2004. Jakarta : Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus. (2021). Literasi bukan hanya baca dan tulis. PMPK Kemdikbud.
- Fitriani, L., & Nurjamaludin, M. (2020). Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fiksi. *Bale Aksara*, 1(1).
- Haryono. 2015. Variabel dan Instrumen Penelitian. Bahan Ajar Kuliah Metodologi Penelitian Kuantitatif Prodi Teknologi Pendidikan FIP Unnes. <http://blog.unnes.ac.id/fransharvono/wpcontent/uploads/sites/2969/2017/06/VARIABEL-DAN-INSTRUMEN-PENELITIAN.pdf> (diakses 8 Juli 2022)
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365-1374.
- Iman, Faisal Nur. 2015. "Evaluasi Pemanfaatan TIK pada Pembelajaran oleh Guru-Guru SMP Negeri 1 Ungaran dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol. 3 (1). 9-15.
- Irene. dkk. (2016). *Buku Penilaian Bupena*. Erlangga: Jakarta.

- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Larson, R., & Farber, B. 2014. *Elementary statistic: Picturing the world*. Pearson Higher Ed.
- Made Sri Indriani, dkk “*Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi*” *Jurnal Pendidik Bahasa Indonesia dan Sastra*. Volume 3 Nomor 2, (30 April 2021) h. 28.
- Nugraheni, T. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen. *Universitas Negeri Semarang*.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2010). Pembelajaran literasi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. *Paedagogia*, 2, 115-128. [Online] Diakses dari <https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/36000>.
- Nurfitriani, S. dan M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif: Pendidikan MIPA*, vol 7, No.

- Pratama, R. A. (2019). Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 pada materi menggambar grafik fungsi di smp patra dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Puji, K. M., Gulo., F., & Ibrahim., A. R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul Di Sma. *J.Pen.Pend.Kim*, 1(1), 59–65.
- Puspitasari, M., Primasatya, N., & Wahyudi, W. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Pada Materi Macam-Macam Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 550-559).
- Pustekkom, “Articulate Storyline Untuk Media Pembelajaran Guru SD” (<https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untukmediapembelajaran-guru-sd/>). (diakses pada 25 Juli 2022)
- Rivers. David. 2015. Up and Running with Articulate Storyline 2. <https://www.lynda.com/Storyline-tutorials/Up-Running-Articulate-Storyline-2/196582-2.html/> (diakses 10 Juli 2022).
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI DONGENG BERBASIS KEARIFAN LOKAL JAWA TIMUR BAGI SISWA KELAS 3 SD. *Premiere Educandum*, 9(1), 73-81.
- Sari, Dewi Paramita. dkk. (2018) *Super Mudah Pahami Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Kompas Gramedia

- Subekti, A. (2016). Buku guru tema 8 daerah tempat tinggalku kelas IV (Buku tematik terpadu kurikulum 2013) Edisi Revisi 2016. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- SUCI, A. N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE UNTUK PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Sumardjo, J & Saini K.M. 1997. Apresiasi Kesusasteraan. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suroto. 1989. Apresiasi Sastra Indonesia untuk SMU (teori dan bimbingan). Jakarta: Erlangga.
- Wahyuni, R. (2014). *Kitab Lengkap Puisi, Prosa, dan Pantun Lama*. Yogyakarta: Saufa.
- Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kriat
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Yongky Pratama, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronik Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo*” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 6 Nomor 1, (2017) h.2