



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 5926 - 5935

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Implementasi Media *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar

Rizka Widya Anitasari<sup>1✉</sup>, Ratnasari Dyah Utami<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [a510180255@student.ums.ac.id](mailto:a510180255@student.ums.ac.id)<sup>1</sup>, [rdu150@ums.ac.id](mailto:rdu150@ums.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penerapan media *articulate storyline* di SD Negeri 1 Simo dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih minim terutama di sekolah dasar. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *articulate storyline* dalam proses pembelajaran, manfaat penggunaan media *articulate storyline*, dan hambatan serta solusi yang dihadapi guru. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi serta validitas data menggunakan triangulasi sumber. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Simo memperoleh hasil bahwa media *articulate storyline* digunakan setiap minggunya saat kegiatan pembelajaran di kelas atas. Hal ini dilakukan untuk mempertimbangkan kesiapan siswa. Melalui penggunaan media ini motivasi belajar siswa menjadi meningkat dibandingkan dengan proses pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media. Selain itu, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam pelaksanaan guru mengalami hambatan antara lain rendahnya kemampuan teknologi dan keterbatasan waktu.

**Kata Kunci:** *Articulate Storyline*, Kurikulum 2013, Pembelajaran

### Abstract

The application of *articulate storyline* media at SD Negeri 1 Simo is motivated by the use of learning media which is still minimal, especially in elementary schools. Therefore, interactive learning media is needed. This study aims to describe the application of *articulate storyline* media in the learning process, the benefits of using *articulate storyline* media, and the obstacles and solutions faced by teachers. This type of research uses qualitative research with a descriptive approach. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation as well as data validity using source triangulation. Based on research that has been carried out at SD Negeri 1 Simo, the results show that *articulate storyline* media is used every week during learning activities in upper grades. This is done to consider the readiness of students. Through the use of this media, students' learning motivation is increased compared to the conventional learning process without using media. In addition, students can more easily understand the material presented by the teacher. In the implementation of teachers experiencing obstacles, among others, the low ability of technology and time constraints.

**Keywords:** *Articulate Storyline*, 2013 Curriculum, Learning

Copyright (c) 2022 Rizka Widya Anitasari, Ratnasari Dyah Utami

✉Corresponding author :

Email : [a510180255@student.ums.ac.id](mailto:a510180255@student.ums.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pada saat memasuki pertengahan tahun 2013, dalam dunia pendidikan Indonesia menghadapi adanya perubahan kurikulum, yaitu diberlakukannya kurikulum 2013. Menurut Puskur (dalam Krissandi, 2018) kurikulum membutuhkan perencanaan dan penyempurnaan untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan dalam lingkup nasional serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berada di Indonesia. Menurut Mulyasa (2018) kurikulum perlu mengalami penyempurnaan secara terus-menerus dan berkesinambungan, utamanya dalam hal yang berhubungan dengan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan. Sistem pendidikan saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai pedoman pada saat kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran sendiri adalah suatu bentuk proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan sumber belajar yang ada agar dapat memperoleh tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya (Sari & Nyoto, 2021). Pembelajaran yang baik yaitu suatu bentuk kegiatan belajar yang dapat mendorong serta meningkatkan keterampilan siswa agar mampu berpikir secara HOTS serta meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, pembelajaran yang baik dapat menjadikan siswa agar dapat berpikir secara mandiri dan terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Dalam kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran lebih menitikberatkan kepada implementasi pembelajaran dengan pendekatan tematik. Menurut Effendi (dalam Wahyuni et al., 2016) pembelajaran tematik adalah suatu bentuk aktivitas pembelajaran yang menyatukan atau menggabungkan beberapa muatan pelajaran yang dikaitkan dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik lebih mengajak siswa agar lebih aktif dan turut melibatkan diri secara langsung saat proses pembelajaran berlangsung, dengan terlibat secara langsung anak akan mampu menemukan berbagai informasi, ilmu, pengalaman dan memahami pengetahuan yang akan dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dipahami sebelumnya. (Mariyani, 2019). Peserta didik menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran. Secara prinsip, peran guru yaitu sebagai fasilitator dan motivator. Guru dituntut harus bisa terampil dalam membuat suasana atau keadaan belajar yang efektif serta inovatif (Rachmadtullah et al., 2018). Dengan ini, sistem pembelajaran K-13 ingin menjadikan peserta didik supaya mampu untuk belajar secara mandiri tidak mengandalkan orang lain, kreatifitas dapat tumbuh, dan aktif saat pembelajaran.

Kurikulum 2013 adalah bentuk peraturan yang baru dari pemerintah pada dunia pendidikan yang mengupayakan agar dapat menghadapi hambatan atau rintangan maupun permasalahan di masa depan (Kastawi et al., 2017). Dimana pada kurikulum yang baru tidak hanya fokus terhadap aspek pengetahuan atau kognitif saja, akan tetapi menyeimbangkan pada aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotor (keterampilan). Tidak fokus untuk mengutamakan pada capaian hasil belajar yang memuaskan saja. Melainkan juga lebih memperhatikan pada perkembangan dalam diri peserta didik. Dengan menciptakan kegiatan belajar yang dapat membentuk pengalaman belajar yang mengikutsertakan keaktifan dari peserta didik maka dapat terjadi perubahan dalam diri peserta didik. Proses pembelajaran bisa dibilang berhasil jika terdapat perubahan tingkah laku dari peserta didik akibat adanya kegiatan belajar (Octaviani, 2017). Oleh karena itu, sangat penting ketika siswa masih berada di jenjang sekolah dasar, pihak sekolah mampu untuk menggali serta mengembangkan keahlian dan kemampuan yang terdapat dalam diri siswa, sikap kemandirian, keterampilan, kecakapan intelektual, dan kecakapan dasar. Selain itu, perkembangan mental anak yang nantinya akan berdampak bagi siswa untuk dapat mempersiapkan diri menuju ke jenjang pendidikan yang selanjutnya. Dimana nantinya siswa akan menghadapi banyak perubahan yang terjadi di masyarakat. Baik dari segi budaya, sosial, maupun teknologi.

Secara konseptual, kurikulum 2013 memberikan perubahan yang signifikan dalam sistem pendidikan lebih tepatnya dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya perubahan tersebut tidak semua guru maupun pihak sekolah sudah siap untuk melaksanakannya dengan baik. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru. Menurut Kastawi et al. (2017) masih banyak guru yang belum mengetahui hakikat kurikulum 2013,

dimana guru kurang optimal dalam mengajar, seperti tidak membuat RPP, kebanyakan guru mengajar dengan berbekal pada buku siswa. Guru masih belum terampil dalam menentukan pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan peserta didik, pembelajaran yang dilaksanakan kurang berorientasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Diantaranya yaitu belum mampu menyesuaikan dengan sistem pendidikan yang baru, baik dari segi perencanaan pelaksanaan pembelajaran, maupun sistem penilaiannya. Dikarenakan pada kurikulum sebelumnya pendidik menjadi fokus utama pada saat proses pembelajaran. Kemudian harus mengubah sistem pembelajaran yang lebih memfokuskan pada aktivitas peserta didik. Selain permasalahan tersebut, masih ditemukan guru yang mengajar hanya dengan cara konvensional atau ceramah saja tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Tentu hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan menjadikan peserta didik cepat bosan. Anak juga menghadapi hambatan dalam mencerna materi atau kesulitan ketika belajar. Guru kurang inovatif saat menjelaskan materi.

Pada saat kegiatan belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan tentunya efektif dalam mengoptimalkan aktivitas belajar di kelas. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara yang memiliki peranan serta kegunaan yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Media dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam memperjelas informasi dan materi yang diberikan agar lebih mudah diterima, dimengerti, diingat dan berkesan oleh siswa (Ulfah, 2019). Menurut Umar (dalam Ulfah, 2019) selain digunakan sebagai media bantu dalam mengajar media pembelajaran dapat berfungsi menjadi sumber belajar yang dapat dimaksimalkan dan dimanfaatkan sebaik mungkin penggunaannya agar tercipta kondisi belajar yang kondusif, efektif, menyenangkan, dan efisien. Menurut Pakpahan, A. F, et al (2020) proses pembelajaran dengan memanfaatkan media dapat memberikan pengalaman secara nyata bagi siswa karena memerlukan seluruh indra dan penglihatan. Media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor eksternal yang memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Rahmadhani et al., 2021).

Semakin canggih dan berkembangnya teknologi diharapkan sebagai pendidik harus dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif, kreatif dan efisien melalui pengoptimalan pemanfaatan perkembangan teknologi. Menurut Salsabila (2020) peranan teknologi sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran dan dapat mempermudah proses pembelajaran. Namun, hingga saat ini masih ditemukan guru yang belum terampil dalam menggunakan maupun mengikuti perkembangan teknologi atau gagap teknologi (gaptek). Terdapat guru yang hanya menggunakan media buku sebagai bahan ajar yang utama tanpa menggunakan media ajar lainnya yang lebih menarik dan kreatif. Adanya perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan khususnya dalam hal pengembangan media belajar, media yang dibuat lebih baik juga memperhatikan aspek kepribadian atau karakteristik masing-masing siswa yang berkaitan dengan minat, bakat, motivasi belajar, dan lain-lain (Japar, M., Fadhillah, D, N., & Lakshita dalam Rahmadhani et al., 2021). Salah satu alternatif media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu media *articulate storyline*. Media tersebut bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran pada kurikulum 2013.

Media *articulate storyline* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu mempermudah guru untuk menjelaskan materi, khususnya muatan pelajaran secara tematik. Media ini memiliki tampilan hampir sama dengan *power point* akan tetapi memiliki keunggulan lebih dibandingkan *power point*, yaitu terdapat fitur tambahan berupa karakter, dapat ditambahkan link url, terdapat berbagai macam kuis, terdapat juga layer yang memisahkan antara objek satu dengan yang lainnya. Media ini mempunyai tampilan kerja berbentuk *scene* serta *slide* yang memiliki fitur anatara lain: video, audio, karakter, gambar, serta link yang berasal dari *website*. Oleh karena itu, dengan penggunaan media *articulate storyline* materi dapat tersampaikan dengan baik, menarik, inovatif, interaktif, dan lengkap tentunya (Sari & Nyoto, 2021). Berdasarkan hasil penelitian Juhaeni et al., (2021) penggunaan media *articulate storyline* dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan salah satunya yaitu di jenjang sekolah dasar. Dengan memakai media *articulate storyline* diharapkan mampu menolong siswa di sekolah dasar untuk memahami materi dengan mudah melalui tampilan yang berisi video, tulisan, serta kuis-kuis yang menarik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Simo sebelum penggunaan media *articulate storyline* guru masih menerapkan metode konvensional saja. Belum memanfaatkan media yang mendukung proses pembelajaran tematik yang sejalan dengan kurikulum 2013. Guru masih menggunakan buku ajar sebagai sumber utama pembelajaran. Tanpa adanya media, kegiatan belajar menjadi tidak menarik dan membosankan. Peserta didik cenderung malas untuk mendengarkan penjelasan guru. Guru kurang terampil dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju. Pendidik masih mengalami kesulitan dalam berinovasi untuk membuat kondisi belajar yang nyaman, menyenangkan, menarik dan tentunya efektif. Oleh karena itu perlu diciptakan suasana belajar yang efektif dan inovatif sehingga terbentuk lingkungan belajar yang dapat memberikan pengaruh baik salah satunya adalah dengan penggunaan media interaktif berupa *articulate storyline* (Setyaningsih et al., 2020).

Berdasarkan jabaran permasalahan di atas, maka peneliti terpicat untuk melaksanakan penelitian yang berjudul *Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *articulate storyline* dalam proses pembelajaran, manfaat penggunaan media *articulate storyline*, dan hambatan serta solusi yang dihadapi oleh guru. Dengan adanya media tersebut pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Peserta didik lebih tertarik saat mengikuti proses belajar serta aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan media *articulate storyline* yang mengajak peserta didik secara langsung tentunya dapat menjadikan anak lebih aktif selama pembelajaran (Arwanda et al., 2020). Dengan media *articulate storyline* materi bisa dijabarkan dengan jelas, lengkap serta menarik tentunya. Dikarenakan terdapat fitur tambahan yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini bisa membantu pendidik dalam menjelaskan materi. Dengan media tersebut tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Dimana motivasi belajar meningkat, materi mudah dipahami, pembelajaran menjadi optimal, dan hasil belajar meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Pada saat melakukan penelitian ini, jenis metode yang akan dipakai yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Bentuk metode tersebut memiliki tujuan untuk menggambarkan, memaparkan serta menjelaskan data sesuai dengan kejadian nyata. Menurut Meolong (dalam Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018) bahwa metode pendekatan kualitatif adalah penelitian yang mampu memberikan data yang berwujud deskriptif yang berbentuk tulis maupun lisan diambil melalui orang-orang yang akan diamati. Dimana penelitian tersebut bersifat deskriptif serta lebih cenderung menggunakan analisis. Desain dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Siyoto (dalam Puteri, Dita, & Ayu, 2020) metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengkaji segala macam bentuk permasalahan dan berbagai fenomena secara mendalam, lengkap, dan rinci.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 01 Simo, Jalan Madu No.120, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan September 2021 sampai bulan Januari 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa, guru, dan kepala sekolah SD Negeri 1 Simo. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati media pembelajaran yang digunakan guru saat kegiatan mengajar dan melihat respon siswa terkait penggunaan media tersebut. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas atas, siswa kelas atas. Kemudian dokumentasi dilakukan dengan melihat implementasi media selama proses pembelajaran sekaligus melihat rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Keabsahan data yang digunakan berupa triangulasi data. Teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media *articulate storyline* dalam pembelajaran yang dijadikan sebagai salah satu media penunjang pelaksanaan kurikulum 2013. Berdasarkan penelitian di SD Negeri 1 Simo penggunaan media ini dilakukan hanya di kelas atas saja, mulai dari kelas empat sampai kelas enam. Dikarenakan siswa kelas atas sudah mulai mempelajari konsep sehingga pada waktu kegiatan belajar dengan memanfaatkan media *articulate storyline* dapat menjadi lebih mudah dan optimal. Hal ini sejalan dengan Trianingsih (dalam Juhaeni et al., 2021) dengan menerapkan media *articulate storyline* di kelas rendah mulai dari kelas satu sampai kelas tiga dianggap akan mempersulit serta menghambat proses pembelajaran. Media tersebut dapat diterapkan minimal pada kelas empat (usia 9-11 tahun). Dikarenakan dalam usia tersebut psikologi siswa sudah mulai memahami konsep, dapat mengatasi masalah, serta dapat mencari hubungan antara dua hal. Oleh karena itu, apabila siswa mendapatkan media pembelajaran yang menjadikannya agar memberikan hubungan timbal balik anak tidak akan merasa kewalahan serta tidak akan menghambat kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media ini dilakukan tiap minggunya disesuaikan dengan materi dan kesiapan guru. Dengan hal ini pembelajaran secara tematik dapat tersampaikan dengan baik dan lebih optimal. Berdasarkan data yang didapat pada saat wawancara dengan kepala sekolah, guru, juga siswa terkait penerapan media *articulate storyline* dalam proses pembelajaran peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Tabel Penerapan Media Articulate Storyline dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 1 Simo**

Narasumber	Jawaban
Kepala Sekolah	Penerapan media disesuaikan dengan guru yang akan mengajar. Apabila guru ingin menggunakan media tersebut dan sudah menyiapkan media beserta materi yang akan diajarkan maka dapat disampaikan menggunakan bantuan LCD dan proyektor yang sudah terpasang di masing-masing kelas.
Guru Kelas Atas	Media ini digunakan untuk menyampaikan materi terutama pada saat pembelajaran tematik. Biasanya setiap minggu bisa menggunakan dua sampai 3 kali. Untuk waktu penggunaannya sendiri tidak menentu karena hal ini juga menyesuaikan dengan keadaan guru. Materi yang disampaikan melalui media <i>articulate storyline</i> biasanya berbentuk teks, video, gambar, dan kuis-kuis yang ditampilkan melalui <i>slide</i> . Penggunaan media hanya di kelas atas saja.
Siswa Kelas Atas	Bapak/ ibu guru saat mengajar setiap minggunya pasti menggunakan media <i>articulate storyline</i> . Akan tetapi tidak dilakukan setiap hari. Dengan media tersebut siswa merasa senang untuk memperhatikan dan menyimak guru pada saat menyampaikan materi. Dikarenakan materi maupun kuis yang ditampilkan oleh guru sangat menarik dan inovatif.

Dengan adanya media *articulate storyline* memberikan manfaat selama proses pembelajaran. Hal ini tentunya memberikan dampak positif bagi kemajuan maupun peningkatan kualitas pendidikan di SD Negeri 1 Simo. Sesuai dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa manfaat penggunaan media *articulate storyline* dapat dijabarkan di bawah ini:

**Tabel 2. Manfaat Penggunaan Media Articulate Storyline dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 1 Simo**

Narasumber	Manfaat
Kepala Sekolah	Kegiatan belajar di kelas dapat berjalan dengan lancar dan optimal, siswa menjadi lebih semangat untuk belajar dan mau memperhatikan guru tidak sibuk bermain sendiri.
Guru Kelas Atas	Selama proses pembelajaran media <i>articulate storyline</i> memberikan beragam manfaat diantaranya yaitu:

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Motivasi belajar siswa menjadi meningkat.</li> <li>2. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi.</li> <li>3. Adanya interaksi timbal balik antara siswa dengan media.</li> <li>4. Terbentuk suasana belajar yang menyenangkan.</li> <li>5. Siswa menjadi tidak mudah bosan dan dengan senang hati mendengarkan penjelasan guru.</li> </ol>
Siswa Kelas Atas	Pembelajaran menjadi lebih menarik, karena terdapat beberapa karakter unik yang sering ditampilkan. Selain itu, ada juga gambar maupun tayangan video. Hal ini menjadikan siswa senang untuk belajar dan cepat memahami materi.

Selama penerapan media *articulate storyline* dalam proses pembelajaran tentunya juga terdapat hambatan. Dimana hambatan yang ada ternyata fokus dengan guru, dikarenakan guru yang sering menggunakan media tersebut. Setelah melakukan wawancara hambatan beserta dengan solusi untuk mengatasinya dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3. Hambatan dan Solusi pada saat Mengimplementasikan Media Articulate Storyline dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 1 Simo**

Hambatan	Solusi
Kemampuan teknologi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengikuti bimbingan teknologi</li> <li>2. Belajar dengan teman sejawat</li> <li>3. Mencari tutorial dan belajar melalui internet seperti <i>youtube</i></li> </ol>
Keterbatasan waktu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuat jadwal kegiatan dan menyempatkan sedikit waktu untuk membuat materi dengan menggunakan media <i>articulate storyline</i></li> <li>2. Ketika waktu senggang guru dapat membuat sekaligus materi untuk beberapa pertemuan</li> </ol>

### **Penerapan Media Articulate Storyline dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 1 Simo**

Implementasi media *articulate storyline* dalam upaya mendukung kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Simo sudah dilakukan cukup lama yaitu mulai pada tahun 2019 sampai saat ini. Media *articulate storyline* adalah salah satu media interaktif yang mampu menampilkan teks, audio, visual, audiovisual (video), dan kuis-kuis menarik. Menurut Safira et al. (2021) *articulate storyline* yaitu aplikasi yang berupa *software* (perangkat lunak) yang dijadikan sebagai alat untuk membuat bahan mengajar yang interaktif, dimana media tersebut memiliki tampilan seperti pada aplikasi *power point*. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 dengan sistem pembelajaran tematik media ini dapat membantu kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 1 Simo. Penggunaan media ini sendiri tidak dilakukan setiap hari melihat kesiapan dari guru sendiri untuk menggunakannya. Akan tetapi dalam seminggu sudah pasti menggunakan media tersebut. Untuk pemakaiannya bisa dua sampai tiga kali dalam seminggu.

Di SD Negeri 1 Simo media ini hanya diterapkan untuk kelas atas mulai dari kelas empat sampai kelas enam saja. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat kesiapan siswa untuk menerima media saat proses pembelajaran. Menurut guru dan kepala sekolah SD Negeri 1 Simo usia siswa kelas atas dianggap lebih siap untuk menggunakan media *articulate storyline* dibandingkan siswa kelas rendah. Selain itu, materi pada kelas atas sudah lebih kompleks dibandingkan kelas rendah. Hal ini sejalan dengan Juhaeni et al. (2021) apabila media *articulate storyline* dipakai dan digunakan untuk kelas rendah terlalu menyulitkan, selain itu keadaan ini akan menghalangi aktivitas belajar mengajar. Sedangkan di kelas atas usia anak sudah siap untuk memahami sebuah konsep.

Penyampaian materi dengan media ini memerlukan alat tambahan atau pendukung berupa laptop, LCD dan proyektor. Di SD Negeri 1 Simo sendiri masing-masing kelas sudah menyediakan dari kelas satu hingga

kelas enam. Akan tetapi, untuk kelas rendah belum menerapkan media *articulate storyline*. Hal ini dikarenakan guru kelas beranggapan bahwa materi kelas rendah masih mudah, sehingga tidak membutuhkan media tersebut. Terkadang untuk mengurasi rasa bosan siswa, guru menampilkan video yang dilihat melalui *youtube*. Penggunaan media *articulate storyline* yang hanya diberikan di kelas atas saja juga memperoleh dukungan dari kepala sekolah. Karena kepala sekolah juga mempertimbangkan kondisi guru. Dimana guru kelas rendah sudah lanjut usia dan kurang menguasai teknologi. Sehingga, untuk menggunakan media saat pembelajaran yang berbasis teknologi informasi masih jarang. Teknologi sendiri merupakan suatu alat yang diciptakan agar dapat membantu kehidupan manusia terutama saat melakukan aktivitas sehari-hari (Juhaeni et al., 2021). Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan sudah berkembang dengan sangat pesat. Hal ini menjadikan siswa dan guru harus mampu mengikuti perkembangannya.

Dunia pendidikan saat ini diharuskan supaya bisa mengikuti adanya perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan sekarang ini terutama ketika mempersiapkan pembelajaran (Nasution & Darwis, 2022). Menurut Aulia & Masniladevi (2021) dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang baik terhadap proses pembelajaran, hal ini berhubungan dengan kemajuan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Akan tetapi masih banyak ditemukan guru di sekolah dasar yang belum memanfaatkan teknologi, masih menggunakan metode konvensional (ceramah) dan menjadikan buku sebagai sumber belajar yang utama pada saat mengajar (Sari & Nyoto, 2021).

Penerapan media *articulate storyline* di SD Negeri 1 Simo digunakan untuk menunjang pembelajaran tematik. Pada saat kegiatan praktek di luar kelas seperti muatan pelajaran PJOK media ini tidak digunakan. Dalam mempersiapkan materi melalui media ini guru menyesuaikan dengan buku tematik. Apabila materi yang terdapat di buku dirasa kurang lengkap maka guru mencari referensi melalui *web browser*. Tampilan materi yang disampaikan melalui media ini yaitu berupa teks, gambar, karakter, video, dan kuis-kuis menarik. Dalam pembelajaran tematik saat ini, siswa harus berperan aktif serta pembelajaran sudah tidak berpusat pada guru. pembelajaran saat ini sudah berada di dunia media, dimana metode pembelajaran ceramah sudah diminimalisir dan divariasikan dengan penggunaan media. Proses pembelajaran lebih mengutamakan adanya keaktifan dan keterampilan proses dari siswa sehingga adanya media pembelajaran sangat penting (Nurseto dalam Aulia & Masniladevi, 2021). Menurut kepala sekolah dan guru yang mengajar di SD Negeri 1 Simo, dengan menerapkan media *articulate storyline* pembelajaran dapat optimal sekaligus dapat menunjang pelaksanaan kurikulum 2013.

### **Manfaat Penggunaan Media Articulate Storyline dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 1 Simo**

Dengan menggunakan media *articulate storyline* untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Simo sendiri memberikan perubahan yang signifikan terkait kualitas pendidikan. Motivasi belajar siswa meningkat, pembelajaran menjadi lebih optimal, adanya interaksi antara siswa dengan media, siswa menjadi lebih cepat untuk menernu materi, suasana belajar berubah menjadi sangat menyenangkan, serta siswa tidak cepat bosan. Selaras dengan hasil penelitian Nurmala et al., (2021) bahwa media *articulate storyline* ini tepat untuk dipakai guru saat mengajar dapat dilihat dari respon peserta didik, dimana anak merasa bahagia ketika belajar sambil menggunakan media *articulate storyline* sebab tampilannya yang menarik menjadikan siswa tidak mudah bosan dan materi yang mudah untuk dimengerti menjadikan siswa merasa semangat juga antusias untuk menyimak pembelajaran. Media *articulate storyline* sendiri digunakan pada saat pembelajaran karena memiliki kelebihan yaitu memiliki tampilan yang fungsional serta mudah untuk dipakai, bisa membuat media interaktif, memudahkan para pengguna baru karena tampilannya hampir sama dengan *power point* (Santayasa, Juniantari, & Santyadiputra dalam Nurmala et al., 2021).

Masih jarang guru yang sudah mengerti tentang memilih media untuk belajar yang baik di zaman digital seperti saat ini untuk mendukung aktivitas pembelajaran (Leztiyani dalam Juhaeni et al., 2021). Media

pembelajaran yang tepat yaitu multimedia interaktif yang menggabungkan media pembelajaran yang berbentuk audio, visual, juga audio visual yang membutuhkan hubungan dua arah antara media dengan siswa. Media *articulate storyline* sendiri dapat digunakan untuk membuat media interaktif. Animasi atau karakter menarik yang terdapat di dalam media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta terbentuk interaksi antara media dengan siswa. Keaktifan siswa selama kegiatan belajar sangat utama saat diterapkan kurikulum 2013. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar. Kelebihan yang terdapat di media *articulate storyline* dapat bermanfaat bagi siswa apabila guru mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur yang ada. Dimana karakteristik siswa yang menyukai animasi menarik disesuaikan dengan usianya dapat menjadikan siswa tertarik dan termotivasi untuk terus belajar (Suhailah et al. dalam Juhaeni et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat dijadikan untuk mengutarakan informasi saat pembelajaran. Dimana media pembelajaran sendiri memiliki peran dan fungsi untuk menarik perhatian siswa agar antusias selama pembelajaran berlangsung dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Suhailah et al., 2021). Menurut kepala sekolah serta guru kelas atas di SD Negeri 1 Simo, media *articulate storyline* sangat efektif untuk dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran terutama untuk menunjang pelaksanaan kurikulum 2013 dimana pembelajarannya yang berbasis tematik. Kurangnya minat belajar siswa salah satunya juga dipengaruhi oleh terbatasnya pemakaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada waktu mengajar (Sari & Nyoto, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media yang efektif untuk menunjang pembelajaran. Minat belajar siswa yang tinggi tentu juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Media *articulate storyline* dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran dalam upaya mengembangkan minat belajar siswa. Menurut Darnawati et al., (2019) media *articulate storyline* diperlukan dalam pembelajaran dikarenakan: 1) mempermudah pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas serta keinovasian guru untuk mendesain semenarik mungkin, 2) menjadikan upaya untuk mengoptimalkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran.

### **Hambatan dan Solusi pada saat Mengimplementasikan Media Articulate Storyline dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 1 Simo**

Dalam menerapkan media *articulate storyline* di SD Negeri 1 Simo guru mengalami hambatan saat proses pembelajaran berlangsung. Hambatan yang pertama yaitu kemampuan teknologi yang masih rendah. Dimana guru masih kurang terampil untuk menggunakan media ini. Banyak fitur-fitur yang terdapat di dalam media tidak digunakan secara optimal. Pada saat membuat materi dengan media ini juga masih merasa kesulitan. Solusi untuk mengatasi hambatan yang terjadi yaitu guru mengikuti bimbingan teknologi yang dilakukan secara bersama-sama, belajar dengan teman sejawat, dan melihat tutorial cara pembuatan dan penggunaan di *youtube*. Dengan cara tersebut, secara perlahan guru mulai terampil untuk menggunakan media. Seiring perkembangan globalisasi dan digitalisasi dunia pendidikan diharapkan agar mampu menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT atau teknologi. Dikarenakan sekolah merupakan agen perubahan untuk mencapai kemajuan masyarakat, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan zaman saat ini (Darnawati et al., 2019).

Hambatan yang kedua yaitu adanya keterbatasan waktu dari pihak guru untuk mempersiapkan dan membuat materi melalui media *articulate storyline*. Dikarenakan SD Negeri 1 Simo sendiri merupakan sekolah dasar inti, sehingga guru memiliki banyak pekerjaan dan mengakibatkan pembuatan media *articulate storyline* terhambat. Hal ini menjadikan penggunaan media ini tidak dapat dilakukan setiap hari. Salah satu faktor yang menjadi hambatan guru untuk menggunakan media pembelajaran adalah adanya keterbatasan waktu untuk membuat dan rendahnya pemahaman terkait cara penggunaan multimedia interaktif (Darnawati et al., 2019). Dalam pandangan guru sebenarnya sudah memahami akan pentingnya media saat proses pembelajaran. Sarana dan prasarana di SD Negeri 1 Simo sendiri sudah mendukung. Terdapat koneksi internet



yang baik karena ada wifi yang terpasang di sekolah, LCD dan proyektor sudah tersedia di dalam kelas. Dengan ini tentunya guru dapat menerapkan pembelajaran yang kreatif dengan melibatkan media saat pembelajaran. Solusi untuk mengatasi hambatan ini yaitu guru dapat meluangkan sedikit waktu untuk membuat materi dengan media ini, karena media ini juga mudah untuk digunakan. Selain itu, jika guru memiliki waktu senggang dapat membuat sekaligus untuk beberapa pertemuan. Sehingga, penggunaan media *articulate storyline* saat pembelajaran dapat berjalan optimal dan efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa guru di SD Negeri 1 Simo telah melakukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. *Articulate storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang memiliki tampilan seperti *power point* akan tetapi memiliki keunggulan dalam fiturnya yaitu terdapat karakter tambahan yang dapat digunakan, kemudian mempermudah dalam pembuatan kuis-kuis yang menarik. Media ini diberikan untuk kelas atas saja karena mempertimbangkan kesiapan siswa untuk menerima materi yang disampaikan melalui media ini. Penggunaan media *articulate storyline* memerlukan perangkat tambahan seperti laptop, LCD, dan proyektor. Dalam proses pembelajaran diperlukan media yang bersifat interaktif salah satunya yaitu media *articulate storyline*. Materi pembelajaran tematik dapat ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, maupun video menarik dalam tampilan *slide* dengan media tersebut. Hambatan yang dialami guru saat menggunakan media ini yaitu adanya keterbatasan waktu untuk membuatnya, dan masih minimnya kemampuan teknologi yang dimiliki oleh guru. Selama pembelajaran dengan memanfaatkan media tersebut memberikan perubahan yang signifikan dimana pembelajaran menjadi lebih optimal, motivasi belajar siswa meningkat, pemahaman materi menjadi lebih mudah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(15).
- Arwanda, P., Sony, I., & Ana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193–204. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Juhaeni, J., Safaruddin, & Salsabila, Z. P. (2021). *Articulate Storyline* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kastawi, N. S., Widodo, S., & Mulyaningrum, E. R. (2017). Kendala dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Jawa Tengah dan Strategi Penanganannya. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5(2), 66–76. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v5i2.17584>
- Krissandi, A. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Keberhasilan Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 79–89.
- Mariyani, A. (2019). Analisis Kemampuan Inovasi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi

5935 *Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar – Rizka Widya Anitasari, Ratnasari Dyah Utami*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>

Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 189–198.  
<https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9028>

Mulyasa. (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi: Dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.

Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>

Octaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 93–98.

Pakpahan, A. F., et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Puteri, Dita, & Ayu. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada SD N 1 Serayu Larangan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1).

Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of Computer-Based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(4), 2051–2054. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>

Rahmadhani, D. D., Putri, I. C., Putri, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Salah Satu Pemanfaatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4904–4912. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1574>

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>

Salsabila, et. al. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>

Sari, K. R., & Nyoto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.

Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.

Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>

Ulfah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 211–224. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9067>

Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129–136. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799>