



Contents lists available at [Journal IICET](#)  
**Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)**  
ISSN: 2502-8103 (Print) ISSN: 2477-8524 (Electronic)  
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



## Revitalisasi pendidikan karakter: multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* sebagai solusi modern

Devi Ayu Kurniawati<sup>\*)</sup>, Lira Erwinda

Bimbingan dan Konseling, Universitas Bina Bangsa, Kota Serang, Banten, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Sep 12<sup>th</sup>, 2023

Revised Oct 12<sup>th</sup>, 2023

Accepted Nov 10<sup>th</sup>, 2023

#### Kata Kunci:

Pendidikan karakter,  
*Articulate storyline*,  
Multimedia interaktif,  
Pengembangan media

### ABSTRAK

Dalam masyarakat yang semakin terkoneksi secara digital, anak-anak terpapar pada beragam konten online, dan permainan online melalui smartphone. Akan tetapi, teknologi adalah seperti dua mata pisau, memiliki potensi untuk memberikan manfaat besar sekaligus membawa risiko besar, tergantung pada cara kita menggunakannya. Tujuan penelitian ini adalah menguji keefektifan produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* efektif untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar (SD). Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. Sampel penelitian ini 30 orang siswa Sekolah Dasar (SD) Negeri Panancangan 5 Serang, yang diperoleh melalui *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu angket karakter dengan model skala Likert. Data dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik yang menggunakan *wilcoxon signed-rank test*. Hasil temuan menunjukkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* efektif untuk meningkatkan karakter siswa SD, dibuktikan dari perbedaan yang signifikan pendidikan karakter sebelum dan sesudah diberikan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Implikasi dari temuan ini dapat membantu dalam pengambilan keputusan terkait kurikulum dan metode pengajaran yang lebih baik.



© 2020 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Devi Ayu Kurniawati,  
Universitas Bina Bangsa  
Email: [deviayu.official@gmail.com](mailto:deviayu.official@gmail.com)

## Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun telah mengalami kemajuan yang luar biasa (Afdal et al., 2019). Pendidikan pada era abad ke-21 telah menghadapi dampak signifikan dari perkembangan ini, dengan sebagian besar siswa SD kini memiliki akses ke ponsel pintar yang canggih (Alia & Irwansyah, 2018; F. Arifin, 2022; Ayu, 2017). Namun, penggunaan ponsel pintar ini telah mengubah dinamika kehidupan anak-anak secara substansial (Afdalia & Gani, 2023). Dampaknya, baik yang positif maupun negatif, telah mulai terlihat (Alia & Irwansyah, 2018; Laksana, 2021; Sandjaja & Syahputra, 2019; Syahputra & Erwinda, 2020). Dampak positif dari munculnya teknologi ini adalah peningkatan aksesibilitas terhadap informasi, komunikasi yang lebih mudah, serta perbaikan dalam transportasi (Laksana, 2021). Namun, di sisi lain, terdapat pula dampak negatif yang mulai timbul. Kemajuan teknologi ini dapat menghasilkan kecenderungan anak-anak untuk menjadi kurang aktif, lebih terfokus pada perangkat mereka, dan mengurangi interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari (Alia & Irwansyah, 2018; Laksana, 2021). Hal ini dapat mengarah pada masalah seperti isolasi sosial (Afdalia & Gani, 2023), ketergantungan pada teknologi (Alizamar et al., 2019), dan kurangnya pengembangan karakter yang kuat pada anak-anak (Laksana, 2021).

Pendidikan karakter dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan, sehingga siswa dididik tentang karakter dan akhlak mulia secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan di setiap satuan pendidikan. Melalui pendidikan karakter, siswa diharapkan dapat meningkatkan dan menggunakan pengetahuan mereka secara mandiri, mengkaji, menginternalisasikan, dan mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia (Mulyasa, 2022). Pembangunan karakter yang dipengaruhi oleh lingkungan, seperti yang dijelaskan oleh (Samani & Hariyanto, 2011), berada dalam konsistensi dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini, yang telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia (Anshori, 2018; Kamsina, 2020; Lestari et al., 2021; Mahbuddin, 2020). Meskipun begitu, perlu diakui bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas, terutama dalam menggantikan peran media cetak seperti buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) (Bistari, 2017).

Media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menginterpretasikan materi dalam meningkatkan pendidikan karakter, khususnya dalam pembelajaran kewarganegaraan (Wijaya et al., 2023). Selain itu, banyak guru masih kesulitan membuat media pembelajaran interaktif (Yanto, 2019), yang membuat sebagian besar siswa kurang tertarik dengan pembelajaran PKN. Metode pembelajaran yang tidak menarik seringkali membuat peserta didik kehilangan minat untuk memahami materi. Berbagai cara telah dilakukan dengan tujuan untuk peningkatan karakter siswa. Misalnya penelitian Amri (2019), model pendidikan karakter dengan menciptakan individu yang lengkap secara karakter, yang melibatkan perkembangan berbagai aspek seperti fisik, emosional, sosial, kreatif, spiritual, dan intelektual peserta didik secara optimal. Mulyasa (2022) juga mengungkapkan bahwa berbagai metode pendidikan ini memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam membentuk karakter peserta didik. Misalnya, memberikan tugas kepada siswa dengan pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar filosofisnya dapat mendorong siswa untuk melaksanakan tugas-tugas tersebut dengan kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan komitmen yang tinggi (Murni, 2021). Selain itu, setiap kegiatan yang dilakukan dalam pendidikan mengandung unsur-unsur pendidikan karakter (Arifin, 2017; Manasikana & Anggraeni, 2018; Sukadari et al., 2015). Sebagai contoh, kegiatan kepramukaan mencakup pendidikan tentang kesederhanaan, kemandirian, kesetiakawanan, kebersamaan, cinta pada lingkungan, dan kepemimpinan (Sabda, 2019; Yusdinar & Manik, 2023). Di sisi lain, dalam kegiatan olahraga, terdapat pendidikan tentang kesehatan fisik, pembentukan sikap sportivitas, kerjasama tim, dan semangat pantang menyerah (Arifin, 2017).

GAP dalam riset ini adalah masih menggunakan cara kuno dengan memasukan dalam pembelajaran nilai karakter dan dilakukan secara langsung, sementara saat ini pengaruh teknologi menjadi bagian yang paling besar memberikan kontribusi dalam pembentukan karakternya. Untuk itu, peneliti mengembangkan pembelajaran dengan teknologi yaitu multimedia interaktif untuk melakukan revitalisasi pendidikan karakter dari sejak dini (siswa sekolah dasar). Multimedia Interaktif adalah sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (seperti teks, suara, animasi, dan video) secara bersamaan dan melibatkan penonton untuk memberi perintah, mengendalikan, dan memanipulasi (Armawi, 2018). Ariani & Haryanto (2010) mengatakan hal yang sama tentang ciri-ciri berikut dari media interaktif: (1) menggabungkan lebih dari satu media, seperti menggabungkan unsur audio dan visual; (2) interaktif, artinya dapat mengakomodasi respons pengguna; dan (3) mandiri, artinya memberi pengguna akses ke konten tanpa bantuan.

Tujuan dari penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan keterlibatan siswa; (2) Menjadikan pembelajaran sebagai proses berbagi pengetahuan; dan (3) menggunakan waktu dan ruang yang tidak konvensional. Media interaktif yang bermanfaat dapat membuat lingkungan multisensori yang mendukung pendekatan belajar tertentu (Damayanti et al., 2020). Ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif secara teoritis dapat melakukan hal-hal berikut: (1) Mereka memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat baru, daya tarik, dan perhatian yang besar terhadap materi pelajaran. (2) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). (3) Multimedia dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. (4) Penggunaan yang tepat dan beragam dari multimedia dapat mengatasi sikap pasif siswa. (5) Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika berbagai media digunakan bersama dengan program yang tepat. (6) Media dapat menyeragamkan cara siswa memahami dan menafsirkan ide-ide yang berbeda. (7) Media dapat mengajarkan siswa konsep dasar yang benar, jelas, dan nyata, sehingga siswa dapat menghindari atau meminimalkan perbedaan pendapat tentang informasi (Armawi, 2018). (8) Media dapat memberikan pengalaman yang luas, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling abstrak.

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline diperlukan karena perkembangan teknologi yang semakin pesat (Nasution & Darwis, 2021; Sari & Harjono, 2021). Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dapat digunakan sebagai alternatif yang menarik untuk digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Media ini menggabungkan elemen audio dan visual dalam bentuk multimedia, sehingga materi pembelajaran PKN di SD dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan berkesan bagi siswa (Sari & Harjono, 2021; Suhailah et al., 2021). Pengalaman pembelajaran dengan perangkat lunak ini menjadi lebih

menarik karena bahan tidak hanya disajikan dalam bentuk tulisan tetapi juga disajikan dalam bentuk video, animasi, kuis, dan berbagai elemen interaktif lainnya, yang dapat membantu siswa memahami bahan dengan lebih baik (Rahmawati, 2018; Safira et al., 2021). Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas produk multimedia interaktif berbasis articulate storyline untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa SD.

## Metode

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan desain pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan antara lain tahapan sebagai berikut (*analysis, design, develop, implementation, and evaluation*; Branch, 2010). Produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan telah dinyatakan layak uji oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya diujicobakan kepada subyek penelitian dalam skala kecil. Pada tahap ini dilakukan pre-test dan post-test menggunakan untuk mengukur sejauh mana keefektifan.

### Partisipan

Sampel penelitian ini 30 orang siswa Sekolah Dasar (SD) Negeri Panancangan 5 Serang, *purposive sampling* menjadi teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini. Sampel penelitian ini siswa kelas tiga, alasan memilih kelas tiga, karena tinjauan dari Kompetensi Dasar (KD) di kelas 3 SD. yang mana pembelajaran tersebut memuat tentang 5 nilai penguatan pendidikan karakter yaitu: gotong royong, rasa nasionalisme, kedisiplinan, kreativitas, dan menghargai budaya.

### Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data atau alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket), yaitu angket karakter dengan jumlah item pernyataan tentang karakter 23 item, dan mengukur lima aspek yaitu: gotong royong, rasa nasionalisme, kedisiplinan, kreativitas dan menghargai budaya dengan menggunakan *skala Likert*. Angket karakter memiliki nilai alpha cronbach 0,90, artinya angket karakter bagus untuk melakukan pengukuran yang berkaitan dengan pendidikan karakter.

### Prosedur Pengembangan

Tahapan pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian ini yang mengacu pada model ADDIE (Branch, 2009). Branch (2009) menjelaskan model ADDIE adalah kerangka kerja yang digunakan secara luas dalam bidang desain instruksional dan pengembangan pelatihan. ADDIE merupakan akronim dari lima tahap yang merupakan inti dari model ini: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Berikut penjelasan masing-masing tahap:

#### Analysis

Tahap analisis terdiri dari tiga bagian: analisis kebutuhan, permasalahan, dan kajian literatur. Analisis kebutuhan pengguna terbagi menjadi dua bagian: menilai kebutuhan siswa dan guru dalam layanan bimbingan klasikal serta jenis media interaktif yang sesuai. Tahap analisis permasalahan di lapangan memiliki tiga tahapan: wawancara dengan guru bimbingan dan konseling untuk mengevaluasi pelaksanaan layanan, memeriksa metode yang digunakan, dan mengumpulkan sumber daya untuk mendukung pengembangan media interaktif seperti buku, referensi, video, dan pengetahuan ahli multimedia.

#### Design

Tahap kedua yaitu mendesain isi media yang meliputi garis besar yang telah ditentukan. Dasar rancangan desain media berasal dari analisis yang sebelumnya sudah didata kebutuhan-kebutuhannya oleh peneliti. Tujuan dari pengembangan media interaktif adalah untuk menghasilkan sebuah produk tentang mengenal dan mempraktikkan 5 nilai penguatan pendidikan karakter. Lebih lanjut, dengan pengembangan media interaktif, peserta didik diharapkan dapat mereaksi dan menerapkan materi yang telah disajikan. Berikut hasil rancangan desain serta tahap-tahapnya (Branch, 2009):

#### Rancangan Materi

Materi menjadi sebuah kebutuhan dasar dalam mengembangkan media interaktif yang akan di produksi. Rancangan materi yang akan disampaikan pada media interaktif berupa materi 5 nilai penguatan pendidikan karakter. Materi interaksi didasarkan pada implementasi 5 penguatan pendidikan karakter di sekolah. Materi yang akan disusun oleh peneliti terdiri sebagai berikut ini (detail gambar 1): 1) Nilai Gotong Royong; 2) Nilai Rasa Nasionalisme; 3) Nilai Kedisiplinan; 4) Nilai Kreativitas; 5) Nilai Menghargai Budaya.

#### Membuat Storyboard

Proses pembuatan media interaktif memerlukan sebuah rangkaian alur cerita atau lebih dikenal dengan *Storyboard*. Melalui *Storyboard* rangkaian naskah yang sudah disusun akan lebih terstruktur dan mudah dalam mengendalikan alur materi dalam media.

**Pembuatan background, gambar, video dan icon**

Pada tahap ini, background, gambar, dan icon akan dibuat dalam format gambar .png (*portable network graphics*) yang akan dimasukkan dalam software *Articulate Storyline*. Sedangkan untuk musik yang akan digunakan dalam multimedia interaktif berupa musik instrumental.

**Rancangan Produk**

Proses rancangan produk berupa kegiatan pengeditan (pengolahan) gambar atau video menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Topik media interaktif dilengkapi dengan pengertian-pengertian tentang 5 Nilai Penguatan Pendidikan Karakter, contoh praktik, dan game sederhana di masing-masing nilai. Hasil akhir dari rancangan produk adalah berupa *softfile* dengan format *.html* yang siap untuk ditayangkan sebagai media bimbingan klasikal.

**Development**

Pada tahap pembuatan produk, semua komponen seperti animasi, suara, video, dan gambar disusun menggunakan software *Articulate Storyline*, menghasilkan multimedia interaktif dalam format *.rar* dan *.html*. Tahap validasi melibatkan ahli media dan ahli materi, yang memberikan saran dan masukan melalui angket. Setelah revisi berdasarkan masukan stakeholder, multimedia interaktif dianggap siap untuk diujicobakan kepada peserta didik.

**Implementasi**

Tahap implementasi yang ditunjukkan dengan penerapan produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh dosen ahli media dan ahli materi selanjutnya diujicobakan kepada subyek penelitian dalam skala kecil. Pada tahap ini dilakukan pre-test dan post-test menggunakan untuk mengukur sejauh mana keefektifan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dalam upaya penguatan pendidikan karakter sebelum dan sesudah penggunaan media.

**Evaluasi**

Pada tahap evaluasi, sebagai tahapan terakhir yang dilakukan sebagai bentuk revisi akhir terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan angket dan lembar observasi yang diperoleh di lapangan.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian menggunakan *wilcoxon signed-rank test* dengan bantuan *SPSS version 20*. Analisis data sebelum dan setelah perlakuan multimedia interaktif dalam meningkatkan pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan *Wilcoxon signed-rank test*.

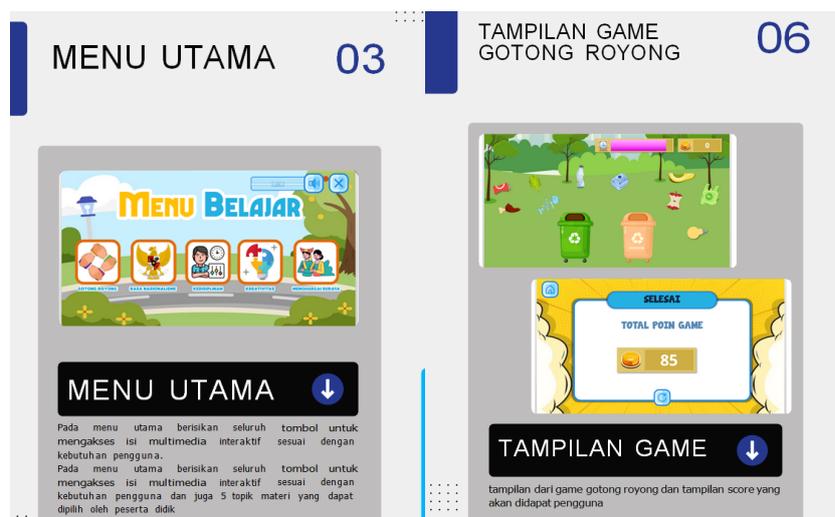
**Hasil dan Pembahasan**

Pembahasan hasil penelitian ini tentang menguji efektivitas multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa SD. Produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa SD yang telah dinyatakan layak uji oleh ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 berikut Produk Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Siswa SD.

UNIVERSITAS BINA BANGSA		MULTIMEDIA INTERAKTIF	CONTENT
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR 2023 BERBASIS ARTICULATE STORYLINE DEVI AYU KURNIAWATI, M.PD & LIRA ERWINDA, M.PD., KONS			COVER 01
			TAMPILAN AWAL 02
			MENU UTAMA 03
			GOTONG ROYONG 04
			RASA NASIONALISME 07
			KEDISIPLINAN 10
			KREATIVITAS 13
			MENGHARGAI KEBERAGAMAN BUDAYA 16

**Gambar 1.** Produk Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Siswa SD

Isi produk mencakup materi tentang lima nilai karakter penting: Gotong royong, rasa nasionalisme, kedisiplinan, kreativitas, dan menghargai budaya. Ini bertujuan untuk mengajarkan dan mempraktikkan nilai-nilai ini kepada anak-anak, membantu mereka memahami dan menerapkan karakter positif dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Isi Produk

Produk Multimedia Interaktif ini merupakan sebuah solusi holistik yang mencakup beragam elemen, termasuk permainan game interaktif yang telah dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan peningkatan karakter pada anak-anak. Permainan ini bukan hanya komponen tambahan, melainkan juga merupakan salah satu elemen sentral dalam struktur multimedia interaktif ini. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk memberikan pengalaman yang menghibur sambil secara aktif mengajarkan dan mempraktikkan nilai-nilai karakter positif kepada anak-anak. Dengan demikian, permainan ini menjadi alat yang kuat dalam memfasilitasi proses pembelajaran karakter yang berlangsung secara menyenangkan dan interaktif. Lebih lanjut hasil analisis *wilcoxon signed-rank test* disampaikan pada Tabel 1 berikut.

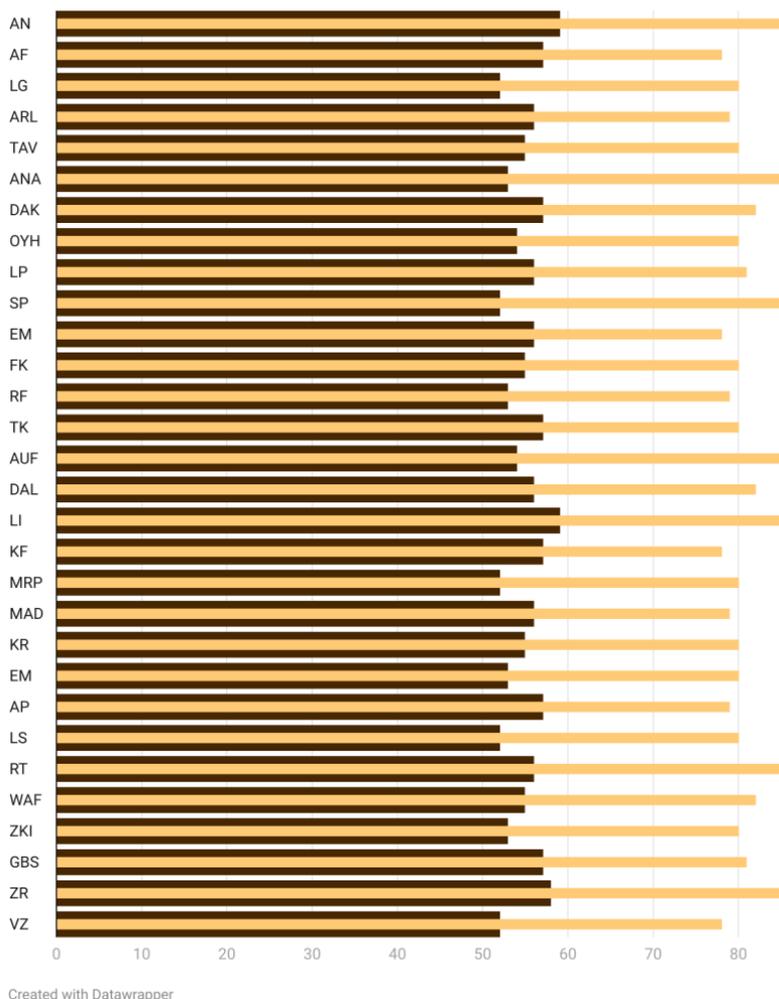
Tabel 1. Hasil *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Sebelum dan Sesudah Perlakuan Multimedia Interaktif Pendidikan Karakter	Posttest - Pretest
Z	-4.791 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Pada Tabel 1 di atas, menunjukkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* ( $\text{sig} = 0.000$ ), hal ini menyatakan  $p\text{-value} < 0.05$ , yang menandakan terdapat perbedaan yang signifikan pendidikan karakter sebelum dan sesudah diberikan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Hal ini dapat dinyatakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* berpengaruh dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa SD. Berikut disampaikan juga visualisasi perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada gambar 3.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* memiliki dampak positif dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa SD, dan temuan ini didukung oleh data pretest dan posttest yang tercantum pada gambar 3. Siswa dengan inisial SP adalah siswa yang paling merasakan pengaruh dari produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*, selisih skor pretest dan posttest mencapai 34, artinya peningkatan pendidikan karakter siswa inisial SP setelah pemberian multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Akan tetapi, seluruh siswa yang mengalami peningkatan karakter yang tinggi setelah diberikan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*.

### Sebelum dan Sesudah Pemberian Multimedia Interaktif



**Gambar 3.** Perbedaan Skor *Pretest* dan *Posttest*

Studi ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dalam meningkatkan karakter siswa SD. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam pendidikan karakter sebelum dan sesudah penerapan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*, dengan nilai  $p\text{-value} < 0.05$ . Hal ini menandakan bahwa intervensi ini berdampak positif dalam meningkatkan karakter siswa SD. Sejalan dengan riset sebelumnya penelitian (Abdurrachman, 2010; Nugraheni, 2017; Rohman, 2020) menjelaskan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam penelitian ini dapat diukur dari persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian oleh (Abdurrachman, 2010; Nugraheni, 2017; Rohman, 2020) juga mengaplikasikan penggunaan *articulate storyline* dalam mengemas materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Namun, penelitian ini memiliki keunggulan dalam metode distribusi materi. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan proyektor di dalam kelas (Rohman, 2020) atau mengemas materi dengan tujuan pembelajaran dan kuis (Nugraheni, 2017), penelitian ini mengusulkan penggunaan web untuk mempublikasikan materi, memungkinkan akses online selama pembelajaran daring (Rohman, 2020). Selain itu, penelitian ini juga mengintegrasikan fitur unggah sertifikat hasil latihan yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar (Rohman, 2020). Hal ini menjadi salah satu indikator efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam konteks pembelajaran saat ini.

Bukan tanpa alasan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* efektif dalam meningkatkan pendidikan karakter, hal ini disebabkan karena adanya tampilan visual yang menarik minat siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh lembaga riset dan penerbitan komputer (CTR), disebutkan bahwa manusia hanya mampu mengingat 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari apa yang mereka dengar. Namun, ketika mereka dapat melihat dan mendengar secara bersamaan, mereka mampu mengingat 50% dari informasi

tersebut, dan bahkan mencapai 90% ketika mereka dapat melihat, mendengar, dan melakukan secara bersamaan (Suyanto, 2003).

Selain itu, Magnesen yang dikutip dalam (Ariani & Haryanto, 2010), juga mengemukakan bahwa individu belajar dengan tingkat retensi yang berbeda tergantung pada cara informasi disampaikan. Dia menyatakan bahwa manusia hanya dapat mengingat 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan, dan mencapai 90% dari yang dilakukan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa sebanyak 50% lebih tinggi daripada jika pembelajaran dilakukan tanpa penggunaan media (Ariani & Haryanto, 2010; Rahmat, 2015).

Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran, seperti media interaktif berbasis *articulate storyline*, memiliki dampak positif yang signifikan dalam konteks proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Handhika, 2012), media pembelajaran dapat memicu minat dan motivasi baru dalam belajar, menciptakan rangsangan positif untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan bahkan memiliki pengaruh psikologis pada siswa. Produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk pendidikan karakter di sekolah dasar ini menawarkan keuntungan luar biasa dalam meningkatkan proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang sangat interaktif, produk ini berhasil menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa, yang penting untuk pembelajaran yang efektif. Keberhasilannya terlihat dari lonjakan signifikan dalam skor pretest dan posttest, khususnya pada siswa dengan inisial SP, menandakan bahwa metode ini efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter.

Dalam pengalaman konkretnya, saat siswa terlibat dalam pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline*, terlihat bahwa mereka sangat antusias. Mereka dengan cermat memperhatikan materi yang disajikan melalui media ini. Selain itu, selama proses pembelajaran dengan media *articulate storyline*, kondisi kelas menjadi lebih kondusif, karena siswa terfokus pada materi yang dipresentasikan dalam media tersebut. Tidak ada gangguan dari percakapan atau obrolan di luar materi pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti *articulate storyline* dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dapat efektif digunakan untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa SD. Temuan ini memiliki dampak penting pada sistem pendidikan dan pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran karakter dapat menjadi langkah yang positif untuk pengembangan pendidikan yang lebih baik di sekolah dasar.

## Simpulan

Hasil temuan menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* efektif untuk meningkatkan karakter siswa SD, dibuktikan dari perbedaan yang signifikan pendidikan karakter sebelum dan sesudah diberikan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Selain itu, temuan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* berpengaruh positif dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa SD juga memberikan kontribusi penting terhadap perbaikan sistem pendidikan. Implikasi dari temuan ini dapat membantu dalam pengambilan keputusan terkait kurikulum dan metode pengajaran yang lebih baik. Untuk penelitian lanjutan, penting untuk melihat lebih dalam tentang bagaimana intervensi ini dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum sekolah. Selain itu, penelitian dapat mempertimbangkan aspek-aspek lain yang mungkin mempengaruhi hasil, seperti pengaruh penggunaan multimedia dalam jangka panjang.

## Ucapan Terimakasih

Penelitian ini didanai melalui kegiatan penelitian dosen pemula (PDP) Hibah Kemendikbudristek, dan Universitas Bina Bangsa Tahun Anggaran 2023. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bina Bangsa dan SD Negeri Panancangan 5 Serang yang telah memfasilitasi dan membantu kelancaran penelitian ini.

## References

- Abdurrachman, H. (2010). Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kekerasan Dalam Rumah Tangga Dalam Putusan Pengadilan Negeri Sebagai Implementasi Hak-Hak Korban. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 17(3), 475–491. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol17.iss3.art7>
- Afdal, A., Alizamar, A., Ifdil, I., Ardi, Z., Sukmawati, I., Zikra, Z., Ilyas, A., Fikri, M., Syahputra, Y., & Hariyani, H. (2019). An Analysis of Phubbing Behaviour: Preliminary research from counseling

- perspective. *1st International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2018)*. Atlantis Press, 295, 270–273. <https://doi.org/10.2991/icetep-18.2019.65>
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87–96. [https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Al-Irsyad\\_Al-Nafs/article/view/41022](https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Al-Irsyad_Al-Nafs/article/view/41022)
- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Alizamar, Fikri, M., Afdal, Syahputra, Y., Sukmawati, I., & Ilyas, A. (2019). Phubbing behavior: How it's related to happiness. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(6), 348–358. <https://www.ijicc.net/index.php/volume-5-2019/178-vol-5-iss-6>
- Amri, S. (2019). *Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran*.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). Pembelajaran multimedia di sekolah. *Jakarta: Prestasi Pustaka*, 1453–1467.
- Arifin, F. (2022). Dampak Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak. *Mahesa Center*, 1(1), 324–334. url: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index%0ADampak>
- Arifin, S. (2017). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Armawi, S. A. S. (2018). Pendayagunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. *Jurnal Al Mabhats*, 3(1), 1–23.
- Ayu, E. T. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Komunikasi*, 72–82.
- Bistari, B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13–20.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach* (pp. 1–203). Springer Science & Business Media, LLC. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645.
- Handhika, J. (2012). Efektivitas media pembelajaran IM3 ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2).
- Kamsina, K. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat. *Edueskos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(2).
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14–22. <https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>
- Lestari, F., Noprisa, N., Desmayanasari, D., Hardianti, D., Efendi, D., & Prasetyo, A. E. (2021). Auto-Play Media Studio 8 based on Blended Learning: An Effort to Optimization of Teacher Competency. *Smart Society: Community Service and Empowerment Journal*, 1(2), 61–69.
- Mahbuddin, A. N. G. (2020). Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(2), 183–196.
- Manasikana, A., & Anggraeni, C. W. (2018). *Pendidikan karakter dan mutu pendidikan indonesia*.
- Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen pendidikan karakter*. Bumi Aksara.
- Murni, M. (2021). Manajemen Pendidikan Karakter. *Intelektualita*, 6(02).
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 45–54.
- 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.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208.
- Rahmawati, A. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Materi Alat-Alat Optik Kelas XI*. UIN Raden Intan Lampung.
- Rohman, S. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madsrasah Ibtidaiyah. In *International Journal of Hypertension* (pp. 1–171). UIN Raden Intan Lampung. <http://etd.eprints.ums.ac.id/14871/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025%0Ahttp://www.depkkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas->

- 2018.pdf%0Ahttp://www.who.int/about/licensing/%0Ahttp://jukeunila.com/wp-content/uploads/2016/12/Dea
- Sabda, M. (2019). *Hubungan Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa (LDKS) Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kepemimpinan Siswa Pramuka*. Universitas Islam Negeri Serang Banten. <http://repository.uinbanten.ac.id/3900/2/TESIS I-V.pdf>
- 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.
- Samani, M., & Hariyanto, M. S. (2011). Konsep dan model pendidikan karakter. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Sandjaja, S. S., & Syahputra, Y. (2019). Has a fear of missing out contributed to phubbing among students? *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(6), 219–230. <https://www.ijicc.net/index.php/volume-5-2019/178-vol-5-iss-6>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- 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.
- Sukadari, S., Suyata, S., & Kuntoro, S. A. (2015). Penelitian etnografi tentang budaya sekolah dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 3(1), 58–68.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Penerbit Andi.
- Syahputra, Y., & Erwinda, L. (2020). Perbedaan Nomophobia mahasiswa; analisis Rasch. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 6(2), 69–76. <https://doi.org/10.29210/02020616>
- Wijaya, W., Wusqo, U., Muttaqin, Z., Sumiati, S., Zohriah, Z., & Rohana, R. (2023). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII C pada Mata Pelajaran PPKn Menggunakan Model Project Based Learning. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 111–116.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- Yusdinar, P., & Manik, Y. M. (2023). Pengaruh Ekstrakurikuler Pramuka terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 183–190. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2407>