



Pengembangan *Articulate Storyline* terintegrasi AL Islam Kemuhammadiyah di Sekolah Dasar Purworejo

Arum Ratnaningsih¹, Ike Yunia Pasa², Cahyo Anggoro², Sabar Riyanto¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

² Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

*email: arumratna@umpwr.ac.id

DOI: [10.31603/bedr.15123](https://doi.org/10.31603/bedr.15123)

Abstract

Articulate Storyline integrated with Al Islam Kemuhammadiyah is an interactive digital learning medium in the form of APK software that is applied to Indonesian language and Al Islam Kemuhammadiyah subjects. The use of Articulate Storyline can improve students' digital literacy, make it easier for students to understand Indonesian language material, enhance creativity and language skills (listening, speaking, reading, and writing), enable students to wisely filter information from digital media, and make it easier for students to understand the values of Kemuhammadiyah, including patience, sincerity, humility, and honesty. This is evident from the product feasibility results obtained by media experts with an average score of 4.24, subject matter experts with an average score of 4.48, and practitioners with an average score of 4.25 with the criterion of "Valid". The results of the first group's response, SD Muhammadiyah Purworejo with 33 students, obtained a score of 39 and a percentage of 85.15%, which falls into the very practical category. The results of the second group's response, SD Muhammadiyah Kutoarjo with 94 students, obtained a score of 71 and a percentage of 75.53%, which falls into the practical category. Thus, Articulate Storyline integrated with Al Islam Kemuhammadiyah is ready and suitable to be applied in teaching Indonesian to fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Articulate Storyline; Indonesian Language; Kemuhammadiyah*

Abstrak

Articulate Storyline terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah merupakan media pembelajaran digital interaktif berupa software APK yang diaplikasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan nilai Al Islam Kemuhammadiyah. Penggunaan Articulate Storyline dapat meningkatkan literasi digital siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia, meningkatkan kreativitas dan keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), siswa bijak dalam menyaring informasi dari media digital, serta memudahkan siswa dalam memahami nilai-nilai Kemuhammadiyah meliputi sabar, ikhlas, tawadu', dan jujur. Hal ini terbukti dari hasil kelayakan produk oleh ahli media diperoleh skor rerata 4,24; ahli materi diperoleh skor rerata 4,48, dan praktisi diperoleh skor rerata 4,25 dengan kriteria "Valid". Hasil respon kelompok pertama, SD Muhammadiyah Purworejo dengan jumlah 33 siswa memperoleh skor 39 dan persentase 85,15% masuk kategori sangat praktis. Hasil respon kelompok kedua, SD Muhammadiyah Kutoarjo dengan jumlah 94 siswa memperoleh skor 71 dan persentase 75,53% masuk kategori praktis. Dengan demikian,



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Articulate Storyline terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah siap dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Articulate Storyline*; Bahasa Indonesia; Kemuhammadiyah

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam memajukan suatu negara. Pemerintah Indonesia sendiri telah mencanangkan program wajib belajar 12 tahun sejak tahun 2015, dengan harapan setiap anak usia sekolah dapat mengenyam pendidikan formal minimal hingga tingkat menengah atas. Namun, kondisi keterbatasan dalam sumber daya manusia, sarana prasarana, dan bahan pembelajaran di sekolah menjadi penghambat dalam pembuatan media digital. Selain itu, isu kemerosotan moral yang terjadi setelah pandemi *Covid-19* semakin marak terjadi. Hal tersebut masih menjadi isu yang sering diperbincangkan oleh para akademisi dan praktisi pendidikan itu sendiri. Saat ini banyak guru-guru di lapangan merasa kesulitan untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif kepada siswa-siswa mereka. Salah satu solusi agar proses pembelajaran bisa lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa yaitu dengan menggunakan teknologi atau alat bantu multimedia seperti video edukasi ataupun aplikasi *e-learning* ([Anitasari & Utami, 2022](#)). Namun sayangnya masih banyak guru di SD Muhammadiyah di Kabupaten Purworejo yang kurang mahir dalam membuat atau menggunakan media tersebut. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah juga menjadi faktor penyebabnya. Faktor lain yang juga mempengaruhi berupa keterbatasan anggaran dan waktu.

Penggunaan media digital setelah pandemi *Covid-19* oleh guru meliputi video, audio, *power point*, file dalam bentuk pdf maupun word ([Febriyani, H. & Dian, H., 2023](#)). Sedangkan aplikasi dan media sosial yang sering digunakan meliputi *whatsapp* 93%, *youtube* 58%, *tiktok*, *Instagram*, *google meet* 10%, *google classroom* 30%, *zoom meeting* 50%, serta *canva*. Guru yang menguasai dan menggunakan LMS sebagai media pembelajaran jumlahnya terbatas ([Mutia, F., 2022](#)). Data asesmen nasional tahun 2021 pada aspek literasi sebanyak 1 dari 2 siswa belum mencapai kompetensi minimum literasi. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka sangat menekankan pada aspek literasi. Kompetensi dalam literasi meliputi teks informasi dan teks fiksi ([Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan, 2020](#)).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan literasi digital siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dan mengenal serta mendalami nilai-nilai Al Islam Kemuhammadiyah yang telah terintegrasi. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar ([Husna, 2022](#)). *Articulate Storyline* merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. *Articulate Storyline* memungkinkan pembuat materi pembelajaran untuk membuat konten yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar ([Sari & Harjono, 2021](#)). Penelitian terkait dengan penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif telah dilakukan. Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh ([Anitasari & Utami, 2022](#)) yang menghasilkan temuan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Articulate*

Storyline merupakan *software* yang dapat digunakan secara daring dan luring, selain itu terdapat menu *zoom* yang dapat memperjelas suatu tampilan ([Anfira, D.K., et. al., 2021](#)). *Articulate Storyline* memiliki ciri khas yang meliputi format *Articulate Storyline* berupa format .swf dan .exe, aplikasi dapat digunakan pada laptop atau komputer, penggunaan aplikasi tidak membutuhkan internet, ukuran aplikasi *Articulate Storyline* kurang dari 100 mb, dan tidak membutuhkan laptop atau komputer dengan kemampuan tinggi. Dengan demikian tujuan dalam penerapan *Articulate Storyline* meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam kolaborasi antara siswa, guru, materi, dan teknologi.

Al-Islam dan Kemuhammadiyah merupakan salah satu bentuk penerapan nilai-nilai islami yang dikolaborasikan dengan bidang pengetahuan. Meskipun dalam kurikulum di sekolah dasar Muhammadiyah sudah ada mata pelajaran Pendidikan Al-Islam, namun dalam penerapan belum terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain, sehingga perlu menerapkan 3 kompetensi dalam mata pelajaran. Kompetensi Pendidikan Al-Islam meliputi kompetensi spiritual, kompetensi sikap sosial, dan kompetensi pengetahuan ([Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017](#)). Kondisi saat ini untuk pembelajaran Pendidikan Al-Islam, guru sangat jarang menggunakan media, hal ini menjadi kurang maksimal dalam pemahaman oleh siswa. Dengan demikian, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan literasi digital siswa di sekolah dasar, khususnya pada SD Muhammadiyah di Kabupaten Purworejo.

2. Metode

Jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode SDLC Waterfall. SDLC Waterfall merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari tahapan yang berurutan dan saling terkait, dimulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian dan pemeliharaan sistem ([Husna, 2022](#)). Tempat penelitian di SD Muhammadiyah se-Kabupaten Purworejo yang terdiri dari 9 SD meliputi: SD Muhammadiyah Kutoarjo, SD Muhammadiyah 1 Purworejo, SD Muhammadiyah Kemiri, SD Muhammadiyah Bayan, SD Muhammadiyah Purwodadi, SD Muhammadiyah Bruno, SD Aisyah Unggulan Purworejo, SD KUB Muhammadiyah Purworejo, dan MI Muhammadiyah Krendetan. Waktu penelitian di semester genap tahun ajaran 2023/2024. Sasaran penelitian siswa kelas IV SD Muhammadiyah di Kabupaten Purworejo. Alur penelitian mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan, implementasi, dan evaluasi. Sedangkan tahapan metode SDLC Waterfall mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian program, dan pemeliharaan ([Nur Hasanah, F. & Sri Untari, R., 2020](#)). Berikut disajikan [Gambar 1](#) penjelasan alur penelitian pengembangan dengan metode SDLC *Waterfall*.



Gambar 1. Alur Metode SDLC Waterfall

2.1 Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna atau siswa SD Muhammadiyah di Kabupaten Purworejo terhadap media pembelajaran interaktif yang akan dibuat. Analisis ini meliputi identifikasi masalah melalui pengumpulan data tentang kurikulum dan materi pelajaran Bahasa Indonesia, serta berbagai fitur yang diperlukan dalam *Articulate Storyline*. Instrumen yang digunakan dalam analisis kebutuhan menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket respon, dan dokumentasi.

2.2 Perancangan

Tahap perancangan menggunakan desain sistem meliputi *use case diagram* atau diagram *Unified Modeling Language* dan *activity diagram* untuk menggambarkan urutan aktivitas atau tindakan yang terjadi dalam suatu sistem. Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep kolaborasi antara penyampaian materi, nilai Al Islam Kemuhammadiyah, dan desain dari *Articulate Storyline*. Dalam tahap ini, dirancang pula penerapan Al Islam Kemuhammadiyah dengan *Articulate Storyline*, seperti navigasi, fitur interaktif, fitur audio, fitur visual, informasi penerapan nilai Al Islam Kemuhammadiyah, dan evaluasi.

2.3 Pengembangan

Tahap ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline*. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan konten, pengaturan fitur interaktif, dan integrasi dengan multimedia seperti gambar, video, dan suara. Pada tahap pengembangan *Articulate Storyline* melalui tahap validasi yang meliputi validasi ahli media, validasi materi, dan validasi praktisi.

2.4 Pengujian Program

Tahap ini dilakukan untuk menguji kualitas dan keandalan dari *Articulate Storyline* yang telah melalui proses validasi dan revisi. Pengujian program atau implementasi dilakukan atas dasar kesiapan fasilitas sekolah dan kesiapan siswa dalam penerapan pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*. Pengujian produk dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV BAB 7 Tema Asal Usul dengan menggunakan Kurikulum Merdeka.

2.5 Pemeliharaan

Tahap ini dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan memperbaiki saran serta masukan setelah penerapan *Articulate Storyline* di sekolah dasar. Pada tahap ini juga dilakukan pembaruan dan peningkatan fitur pada media pembelajaran interaktif agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan kurikulum.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi, lembar angket respon, dan dokumentasi. Instrumen wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya atau dengan cara bebas untuk memungkinkan responden memberikan jawaban yang lebih spontan dan mendalam ([Fransiska & Darwis, 2022](#)) dan instrumen observasi dilakukan pada awal pra penelitian, dengan tujuan untuk analisis kebutuhan siswa dan kebutuhan guru. Instrumen validasi digunakan untuk memvalidasi produk setelah proses perancangan yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Instrumen angket respon digunakan untuk mengetahui

ketercapaian materi dan ketercapaian implementasi produk serta saran atau masukan dari pengguna tentang produk tersebut.

Analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif menggunakan pendekatan Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Analisis data kualitatif digunakan pada instrumen wawancara, dan instrumen observasi. Analisis data kuantitatif menggunakan skala *likert* dengan kriteria penskoran 1 sampai 5 dengan kategori sangat tidak valid, tidak valid, kurang valid, cukup valid, dan valid. Berikut disajikan [Tabel 1](#) sebagai pernyataan jelas

Tabel 1. Interpretasi Validitas

No.	Skor	Keterangan
1.	1 – 1,5	Sangat tidak valid
2.	1,6 – 2,5	Tidak valid
3.	2,6 – 3,5	Kurang valid
4.	3,6 – 4,0	Cukup valid
5.	4,1 – 5	Valid

Sumber : ([Ihsan, 2015](#))

Pengolahan analisis data angket respon *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah menggunakan kualifikasi hasil respon yang terdiri dari sangat praktis, praktis, kurang praktis, dan tidak praktis. Berikut disajikan [Tabel 2](#) kualifikasi angket respon *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah.

Tabel 2. Kualifikasi Angket Respon

No.	Persentase	Keterangan
1.	0% - 39%	Tidak praktis
2.	40% - 59%	Kurang praktis
3.	60% - 80%	Praktis
4.	81% - 100%	Sangat praktis

Sumber: ([Suharsimi dalam Efendi et.al, 2021](#))

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Langkah pertama, analisis kebutuhan dalam pengembangan *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah berupa data hasil wawancara dan observasi untuk memperoleh kebutuhan siswa dan guru terhadap media digital. Hasil wawancara terkait kebutuhan siswa pada aspek mata pelajaran, siswa menyatakan mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak menarik serta membosankan, sedangkan nilai Al Islam Kemuhammadiyah belum terintegrasi dalam media pembelajaran. Data analisis kebutuhan guru meliputi penyediaan media digital yang mudah digunakan di segala akses (laptop maupun gawai) dan fleksibel. Aspek akomodasi dari pemahaman materi tentang instruksi, keterampilan berbicara, dan penggunaan kata penghubung masih kurang diminati oleh siswa. Ketiga aspek pencapaian kompetensi sikap sosial dan kompetensi pengetahuan masih belum maksimal. Data hasil observasi ketersediaan fasilitas sarana prasarana pada 9 SD Muhammadiyah di Kabupaten Purworejo

diantaranya sebagai berikut: Pertama, ketersediaan komputer atau laptop. Ada 4 SD yang memiliki komputer atau laptop yaitu SD Muhammadiyah Kutoarjo sejumlah 24 unit, SD Muhammadiyah Kemiri sejumlah 20 unit, SD Muhammadiyah Purworejo sejumlah 10 unit, dan SD Muhammadiyah Purwodadi sejumlah 15 *Chrome Book*. Kedua, ketersediaan laboratorium komputer yang dimiliki oleh SD Muhammadiyah Kutoarjo dan SD Muhammadiyah Purworejo. Dengan demikian dari hasil analisis kebutuhan, maka peneliti menggunakan 2 SD Muhammadiyah yaitu SD Muhammadiyah Purworejo dan SD Muhammadiyah Kutoarjo yang memiliki sarana komputer dan laboratorium komputer.

Langkah kedua, perancangan *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah. Hasil pengumpulan data dari tahap wawancara dan observasi, kemudian dirancang produk *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah yang terbagi menjadi tiga bagian meliputi tampilan produk, materi, dan evaluasi. Berikut disajikan [Tabel 3](#) uraian dan desain rancangan *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah.

Tabel 3. Perancangan *Articulate Storyline* Terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah

No.	Uraian Rancangan	Desain Rancangan
1.	Rancangan tampilan pertama Mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV, BAB 7 Asal Usul	Konsep desain rancangan menampilkan tokoh animasi digambarkan dalam keberagaman sesuai tema BAB 7 yaitu asal usul. Di bagian paling atas kanan kiri terdapat logo Risetmuh dan UMPWR. Tombol navigasi ada di bawah sebelah kanan, sedangkan untuk pengaturan ada di bawah sebelah kiri.
2.	Rancangan Materi - Memahami instruksi - Mengidentifikasi intruksi dalam teks - Berpendapat - Kata penghubung - Nilai AI Islam Kemuhammadiyah yang dikembangkan meliputi jujur, sabar, ikhlas, tawadu.	Materi memahami instruksi dan mengidentifikasi intruksi dalam teks disajikan dalam bentuk audio lagu dan teks lagu. Materi berpendapat disajikan dengan teks dan soal dalam kegiatan diskusi kelompok. Nilai AI Islam Kemuhammadiyah tercermin dalam kegiatan diskusi, menjawab pertanyaan, dan penggunaan teknologi (gawai atau komputer).
3.	Rancanagn Evaluasi - Soal (literasi digital) - Soal (kata penghubung)	Rancangan soal (literasi digital) melalui <i>google form</i> , sedangkan rancangan soal (kata penghubung) pada aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .

Pada tahapan setelah desain, maka produk dibuat dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Buka aplikasi *Articulate Storyline* lalu klik *New Project*.

2. Pada menu pertama slide, silahkan tulis nama halaman yang akan digunakan atau materi yang akan disampaikan.
3. Buatlah judul pada tampilan awal. klik *Insert* kemudian pilih *text box* kemudian tuliskan judul sesuai dengan keinginan Anda.
4. Kemudian kita akan membuat *Layers* baru dengan klik *New Layers* dan kemudian kita akan memberikan nama.
5. Masukkan materi yang akan disampaikan, caranya klik *Insert*, *Text Box* dan setelah itu kita *paste* kan materi yang akan kita tampilkan di ke dalam kotak *Text Box*.
6. Pembuatan soal evaluasi melalui fitur. Fitur ini berada pada tab *Slide* yang menyediakan *Graded Question*. Jika kita tidak ingin menggunakan fitur tersebut, kita juga bisa mencantumkan link *google form*.

Langkah ketiga pengembangan produk *Articulate Storyline* terintegrasi nilai Al Islam Kemuhammadiyah. *Articulate Storyline* setelah didesain kemudian di uji kelayakannya melalui validasi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi. *Articulate Storyline* diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada BAB 7 tema Asal Usul kelas IV terdiri dari 10 slide meliputi *slide* pertama sampul, *slide* kedua tujuan pembelajaran, *slide* ketiga sampai dengan *slide* kelima berisi materi, *slide* keenam dan *slide* ke tujuh literasi digital berupa teks dengan judul “Nenek Moyang Kita” dan “Kerja sama yang baik”, *slide* ke delapan materi, *slide* sembilan dan *slide* kesepuluh literasi digital dengan judul “Batik Buserek dan Bijak berliterasi digital”. Berikut disajikan [Gambar 2](#) tampilan *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah setelah uji kelayakan.



Gambar 2. Tampilan Materi dengan Audio

Pada tahap pengembangan terdapat proses validasi produk yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah. Uji kelayakan dilakukan dengan para ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan praktisi. Uji kelayakan berdasarkan ahli media meliputi kelayakan kegrafikan, rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Validasi ahli materi meliputi kelayakan isi dan kelayakan penyajian. Validasi praktisi meliputi tujuan, materi, sumber belajar, dan kegiatan pembelajaran. Berikut disajikan [Tabel 4](#) skor hasil penilaian validasi oleh 3 ahli.

Tabel 4. Skor Hasil Penilaian Validasi Produk

No.	Jenis Validasi	Rerata	Kategori
1.	Ahli Media	4,24	Valid
2.	Ahli Materi	4,48	Valid
3.	Praktisi	4,25	Valid

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa rerata skor ahli media 4,24 kategori valid, ahli materi 4,28 kategori valid, dan praktisi 4,25 kategori valid. Dengan demikian, maka produk *Articulate Storyline* Al Islam Kemuhammadiyah layak digunakan. Produk berupa *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah kemudian diterapkan di SD Muhammadiyah Purworejo kelas IV berjumlah 33 siswa dan SD Muhammadiyah Kutoarjo kelas IV berjumlah 94 siswa. Hasil angket respon siswa terhadap implementasi produk *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah dengan data berupa pemerolehan skor dan persentase disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Skor Hasil Penilaian Angket Respon

Kelompok	Skor	Persentase	Kategori
SD Muhammadiyah Purworejo	39	85,15%	Sangat praktisi
SD Muhammadiyah Kutoarjo	71	75,53%	Praktis

Dengan demikian dari hasil angket tersebut, maka produk *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dengan kategori sangat praktisi dan praktis.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Pengembangan *Articulate Storyline* Terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah

Implementasi produk *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah dilakukan 2 kali di masing-masing SD secara bertahap. Implementasi tahap 1 terkait kesiapan waktu, materi, dan sarana prasarana. Implementasi kedua terkait penggunaan langsung produk *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah. Suasana ketika implementasi, siswa termotivasi dan semangat, karena produk *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah belum pernah diterapkan oleh guru kelas IV. Produk *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah setelah proses validasi, terdapat penambahan materi terkait bijak berliterasi digital yang dikaitkan dengan nilai dalam Al Islam Kemuhammadiyah sebagai saran dari para ahli. Nilai Al Islam Kemuhammadiyah tersebut meliputi sabar, ikhlas, tawadu', dan jujur. Pada produk *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah siswa tidak hanya belajar di mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi juga belajar literasi digital, dan penerapan nilai Al Islam Kemuhammadiyah.

Penerapan produk *Articulate Storyline* terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah dapat melalui laptop, LCD, proyektor, dan gawai (HP). Pada pelaksanaannya terjadi kendala yang meliputi kondisi komputer yang belum diperbaharui *softwarena*, kondisi listrik sekolah yang tidak stabil, ruang dan laboratorium komputer kurang memadai, sehingga siswa kurang nyaman. Selain itu juga kondisi keterbatasan dalam penggunaan gawai di sekolah. Kendala tersebut mengurangi pemerolehan pengalaman belajar siswa secara langsung.

Adapun langkah-langkah pengoperasian produk *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah sebagai berikut. Pertama, instal aplikasi pada komputer atau gawai (HP), *Articulate Storyline* berbentuk aplikasi yang mudah digunakan berukuran 54 MB. Kedua, pengenalan navigasi dan materi yang ada dalam *Articulate Storyline*. Ketiga, siswa menggunakan *Articulate Storyline* dengan dipandu oleh guru kelas. Keempat, siswa mengerjakan evaluasi dalam bentuk kuis atau menggunakan aplikasi Quizizz. Kelima, refleksi dan menjangkau pemahaman siswa terhadap kemampuan berliterasi digital. Keenam, siswa memberikan respon melalui angket.

3.2.2 Kelayakan *Articulate Storyline* Terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah

Kelayakan produk *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah berdasarkan validasi ahli media diperoleh skor rerata 4,24 dengan kategori "Valid". Hasil skor rerata tersebut dapat disimpulkan bahwa produk *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah layak untuk diterapkan pada proses uji coba kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Validasi ahli materi diperoleh skor rerata 4,48 kategori "Valid". Hasil skor tersebut memiliki makna bahwa produk *Articulate Storyline* sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kajian materi kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia. Validasi praktisi diperoleh skor rerata 4,25 dengan kategori "Valid". Hasil tersebut menyatakan bahwa produk *Articulate Storyline* telah sesuai dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan guru. Hasil evaluasi pemahaman materi pada kegiatan akhir setelah penerapan produk *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Purworejo adalah sebagai berikut: 50% siswa memperoleh nilai 86, 40% siswa memperoleh nilai 71, dan 10% tidak mengerjakan karena keterbatasan sarana prasarana. Hasil evaluasi pemahaman materi di SD Muhammadiyah Kutoarjo pada siswa kelas IV dengan uraian 10% siswa memperoleh nilai 100, kemudian 20% memperoleh nilai 86, sebanyak 40% siswa memperoleh nilai 71, sebanyak 10% siswa memperoleh nilai 57, sebanyak 10% memperoleh nilai 28, dan 10% lainnya tidak hadir.

Kelayakan dari sudut pandang kepraktisan maka produk *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah memiliki dua kategori. Kategori pertama penerapan di SD Muhammadiyah Purworejo predikat sangat praktis dengan skor 39 dan persentase 85,15%, Kendala setelah penerapan produk *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah pertama tegangan listrik tidak kuat untuk mengoperasikan laboratorium komputer. Kendala kedua beberapa perangkat gawai/HP terdapat batasan dalam perijinan instal aplikasi. Kendala ketiga keterbatasan jumlah soal evaluasi sebanyak 7 soal sehingga siswa belum puas terhadap hasilnya. Kategori kedua penerapan di SD Muhammadiyah Kutoarjo predikat praktis dengan skor 71 dan persentase 75,53%. Kendala setelah penerapan produk *Articulate Storyline* terintegrasi AI Islam Kemuhammadiyah pertama tidak ada suara pada saat pemutaran video pembelajaran. Kendala kedua navigasi sulit dioperasikan, hal ini karena *software* komputer belum di *update*. Kendala ketiga keterbatasan jumlah soal evaluasi sebanyak 7 soal sehingga siswa belum puas terhadap hasilnya.

Temuan pada penelitian ini pertama, siswa dapat menerapkan literasi digital dengan bijaksana. Temuan kedua, siswa dapat memilah serta memilih berita dengan baik serta tidak terpengaruh oleh berita bohong. Temuan ketiga, siswa terbiasa menerapkan nilai AI Islam Kemuhammadiyah dalam kehidupan sehari-hari. Temuan keempat, keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) semakin meningkat.

4. Kesimpulan

Articulate Storyline terintegrasi Al Islam Kemuhammadiyah merupakan media pembelajaran digital interaktif berupa *software* APK yang diaplikasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan nilai Al Islam Kemuhammadiyah. Penggunaan *Articulate Storyline* dapat meningkatkan literasi digital siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia, meningkatkan kreativitas dan keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), siswa bijak dalam menyaring informasi dari media digital, serta memudahkan siswa dalam memahami nilai-nilai Kemuhammadiyah yang meliputi sabar, ikhlas, tawadu', dan jujur. Hal ini terbukti dari hasil kelayakan produk oleh ahli media diperoleh skor rerata 4,24, ahli materi diperoleh skor rerata 4,48, dan praktisi diperoleh skor rerata 4,25 dengan kriteria "Valid". Hasil respon kelompok pertama, SD Muhammadiyah Purworejo dengan jumlah 33 siswa memperoleh skor 39 dan persentase 85,15% masuk kategori sangat praktis. Hasil respon kelompok kedua, SD Muhammadiyah Kutoarjo dengan jumlah 94 siswa memperoleh skor 71 dan persentase 75,53% masuk kategori praktis. Saran untuk penerapan kedepannya penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* menggunakan gawai (HP) cek terlebih dahulu memori gawai (HP), cek pengaturan perijinan, dan cek kuota internet. Saran penggunaan menggunakan laptop/komputer meliputi pastikan *software* sudah update, pastikan sudah terinstal sampai selesai, pastikan laptop/komputer memiliki sound yang berfungsi baik, dan pastikan listrik tidak padam.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Lembaga Dikti Muhammadiyah atas hibah RISETMUH yang telah memberikan *support* pendanaan sampai selesai. Terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Purworejo atas dukungan dan *support* dalam kelancaran hibah RISETMUH. Terima kasih kepada mitra SD Muhammadiyah Purworejo dan SD Muhammadiyah Kutoarjo yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian sampai selesai. Terima kasih kepada seluruh Kepala Sekolah SD Muhammadiyah di Kabupaten Purworejo yang telah memberikan izin dan kejujuran dalam memberi informasi.

Referensi

- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926–5935. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>
- Anfira, D.K., Dwiastuti, S. & Sari, D.P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19 (02), 150-163. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v19i2.37188>
- Badan Penelitian & Pengembangan Perbukuan. (2020). *AKM dan Implikasi Pada Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Efendi, D.N., Supriadi, B. & Nuraini, L. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi PowerPoint Pokok Bahasan Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 10(2). 49. <https://doi.org/10.31258/cers.2.3.132-142>
- Febriyani, H. & Dian, H., (2023). Urgensi Media Digital dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(2). 3910-3916. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12815/10673>
- Fransiska, D. & Darwis, U. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate StoryLine 3 Berorientasi PAIKEM Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. 04 (01), 104-115. <https://www.jurnallp2m.um naw.ac.id/index.php/JPPT/article/view/1400%0A>
- Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. Nautical. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41-48. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>
- Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penilaiannya. *Pedagogia; Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 13 (3). 266-273. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i3.6004>
kualifikasi angket respon
- Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). *Kurikulum Pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab (ISMUBA)*. Jakarta: Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah.
- Mutia, F. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Di Era Digital Pada Sekolah Dasar. Seminar Nasional. Universitas HKBP Nommensen. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7059>
- Nur Hasanah, F. & Sri Untari, R., (2020). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>.
- Saski, N. H. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Bebrbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 9 (1), 1118-1124. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>