

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE PADA
ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
DEZI KURNIAWAN
NIM. 15004023

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE PADA
ANAK USIA DINI**

Nama : Dezi Kurniawan
NIM/BP : 15004023/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

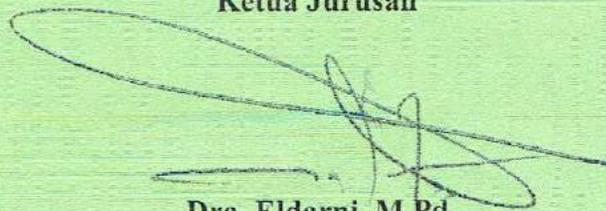
Padang, 14 Agustus 2019

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

Ketua Jurusan



**Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan
Karakter Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Anak Usia Dini
Nama : Dezi Kurniawan
NIM/BP : 15004023/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

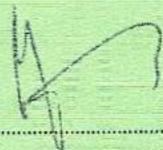
Padang, 14 Agustus 2019

Disahkan oleh Tim Penguji :

Tim Penguji

Tanda Tangan

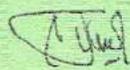
Ketua : Dr. Abna Hidayati., M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002



Anggota : Dra. Zuliarni., M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001



Anggota : Dr. Fetri Yeni., M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dezi Kurniawan
NIM/BP : 15004023/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan
Karakter Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 14 Agustus 2019
Yang Menyatakan



Dezi Kurniawan
NIM. 15004023

ABSTRAK

Dezi Kurniawan (2019) : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Anak Usia Dini.

Penelitian ini dilakukan sebagai solusi untuk guru yang masih mengeluhkan pembelajaran yang kurang menarik, efektif, efisien dan praktis untuk siswa di dalam kelas. Sehingga kurangnya daya tarik siswa dalam memperhatikan guru dalam belajar khususnya dalam materi mengenal huruf dan warna. Menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa perlunya mengintegrasikan media pembelajaran dengan nilai-nilai karakter yang seharusnya sudah di tanamkan sejak anak usia dini karena anak berada pada usia emas (*golden age*). Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan instruksional ADDIE (*Analysis, Design Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembangunan Laboratorium UNP dengan subjek penelitian satu ahli materi yakni kepala sekolah, dua ahli media yaitu dosen jurusan KTP FIP UNP, tiga orang penguji praktikalitas yaitu guru di TK Pembangunan Laboratorium UNP, serta 16 siswa kelas B1. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan lembar penilaian.

Hasil uji validitas produk menunjukkan bahwa produk layak digunakan, untuk aspek materi diperoleh rata-rata validator sebesar 4,70 dikategori “sangat baik”. Untuk aspek media berada pada kategori “sangat valid” dengan rata-rata sebesar 4,77, serta uji coba produk untuk aspek praktikalitas produk dikategorikan praktis dengan jumlah rata-rata 4,77. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Anak Usia Dini

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Anak Usia Dini”** Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan-bantuan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku dosen pembimbing sekaligus Penasehat Akademik yang telah sabar memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
4. Kedua orang tua penulis (Ayahanda Syafrizal dan Almarhumah Ibunda Lasma) yang merupakan inspirator yang tak pernah mati, yang telah tulus memberikan dorongan do'a, moril, materil, serta kasih sayang dan restu yang tak ternilai harganya bagi penulis.

5. Kakak-kakak tercinta, Rasyid, Era, Andi, Anis, dan Rida, yang selalu memberi motivasi, suport materil dan selalu mendukung sepenuhnya yang penulis lakukan,
6. Sahabat Abul, Deni, Elsa, Incim, yang selalu membantu dan membuat rusuh disetiap pertemuan yang telah membantu penulis dalam segala hal. Teman-teman lainnya, seperti, Zedo, Harfajri, Rani, Rini yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman Ormawa selingkungan FIP yang telah memberi banyak pelajaran dan pengalaman selama menjabat.
8. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2015 yang telah menemani mengukir hari dalam manis pahitnya perkuliahan.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan Rahmat dan Karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan tersebut di atas. Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Aamiin..

Padang, 06 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Spsifikasi Produk	13
G. Manfaat Penelitian	15
H. Pentingnya Pengembangan	16
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17
BAB II KAJIAN TEORI	19
A. Media Pembelajaran.....	19
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2. Manfaat Media Pembelajaran	20
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
4. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	23
5. Kriteria Pemilihan Media.....	27
B. Konsep Anak Usia Dini	29
1. Pengertian Anak Usia Dini	29
2. Prinsip-pinsip Pembelajaran Anak Usia Dini	30
3. Karakteristik Anak Usia Dini	32
C. Konsep Pendidikan Karakter	34

1. Pengertian Pendidikan Karakter.....	34
2. Fungsi Pendidikan Karakter.....	35
3. Tujuan Pendidikan Karakter.....	36
4. Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.....	37
5. Prinsip-Prinsip Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.....	40
D. Validitas, dan Praktikalitas.....	40
E. Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	42
1. Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	42
2. Keunggulan <i>Articulate Storyline</i>	43
3. Langkah Pembuatan Media <i>Articulate Storyline</i>	44
4. Tampilan Media <i>Articulate Storyline</i>	45
F. Kajian Penelitian yang Relevan.....	48
G. Analisis Media <i>Articulate Storyline</i> bagi Pada Anak Usia Dini.....	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	53
A. Jenis Penelitian.....	53
B. Model Penelitian.....	54
C. Prosedur Penelitian.....	56
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	60
E. Teknik Analisis Data.....	66
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Pengembangan.....	70
B. Pembahasan.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Pernyataan Skala Likert.....	62
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	62
3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	64
4. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Oleh Guru	65
5. Range dan Kriteria Kuantitatif Program	68
6. Hasil Praktikalitas Kelayakan	74
7. Hasil validasi ahli materi	76
8. Penilaian kelayakan materi	77
9. Hasil Penilaian oleh Ahli Media	81
10. Hasil Validasi terhadap Media	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal Articulate Storyline	45
2. Tampilan Area Kerja Articulate Storyline	46
3. Tampilan Menu Dan Toolbar Articulate Storyline	46
4. Desain-Desain Template Yang Disediakan	47
5. Tampilan Timeline	47
6. Tampilan Record.....	47
7. Tampilan Editing Suara Rekaman	48
8. Tampilan Graded Question	48
9. Langkah-Langkah Model R&D	53
10. Model ADDIE.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPPH.....	99
2. <i>Flowchart</i>	102
3. <i>Storyboard</i>	103
4. Kisi-Kisi Penilaian Media Untuk Ahli Materi	107
5. Kisi-Kisi Penilaian Media Untuk Ahli Media.....	109
6. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Oleh Guru	111
7. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	112
8. Hasil Penilaian Ahli Media	113
9. Hasil Penilaian Praktikalitas Kelayakan Oleh Guru	114
10. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	115
11. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	116
12. Dokumentasi	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pengembangan sumber daya manusia dan masyarakat suatu bangsa. Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Tidak dapat di pungkiri pendidikan sering kali menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Berbagai upaya telah ditempuh untuk mampu mengubah pendidikan ke arah yang lebih baik. Berbagai cara telah digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan harapan pengajaran guru akan lebih bermakna. Di era modern teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar mutu pendidikan jauh lebih maju.

Proses belajar mengajar di era modern teknologi informasi dan komunikasi mendorong guru untuk dapat melakukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang akan memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran. Guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran, karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Keterlibatan media pembelajaran oleh guru merupakan salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa dan membangkitkan keinginan, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, demikian yang disimpulkan oleh

Miarso (2011: 458) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Media pembelajaran dapat dijadikan wahana dan penyampai informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Media juga mempunyai kedudukan sangat penting dalam komponen pembelajaran bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Maka kedudukan media dalam suatu pembelajaran sangatlah penting.

Melalui media tersebut, pesan pembelajaran dapat diterima oleh siswa sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Media pembelajaran mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, dan pengamatan siswa yang kurang seragam. Media yang baik dan tepat itu adalah yang dapat melibatkan siswa secara interaktif, sehingga pembelajaran lebih kongkrit atau nyata, menarik dan efektif. Agar pembelajaran bisa lebih efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana yang penunjang dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kongkrit atau nyata maka pesan yang disampaikan akan lebih jelas, sebaliknya apabila

media yang abstrak akan dapat menyulitkan sebagian siswa dalam memahami apa yang disampaikan pendidikan di berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran bisa didapatkan mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini. Menurut Marjory Ebbeck dalam (H. Isjoni, 2017) Pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai lahir sampai umur enam tahun. Anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun, yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini adalah individu yang unik yang sedang mengalami perkembangan dalam semua aspek baik kognitif, afektif, bahasa, moral agama, dan fisik motorik. Pada anak usia dini semua aspek berkembang dengan pesatnya. Oleh karena itu pada masa anak usia dini harus memperoleh rangsangan pada setiap aspek perkembangannya, baik di dapat dari lembaga pendidikan anak usia dini, orang tua, dan masyarakat.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, selaras dengan fungsi dari pendidikan nasional (UU No. 20 Tahun 2003) yaitu:

“Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Mengacu pada regulasi tersebut, maka tujuan pendidikan nasional tidak hanya ingin menghasilkan manusia yang berilmu namun juga harus

berkepribadian (berkarakter). Pendidikan karakter sangatlah penting untuk membangun peradaban bangsa, Pendidikan karakter menjadi sorotan utama bangsa kita saat ini. Pasalnya karena mulai memudarnya nilai-nilai karakter yang seharusnya menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Nilai-nilai karakter yang dimaksud berdasarkan nilai-nilai dalam pendidikan karakter menurut Kemendiknas yaitu nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, yakni sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan atau nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pendidikan karakter tersebut seharusnya sudah di tanamkan sejak anak usia dini sehingga mereka sangat tepat jika di jadikan komunitas awal pembentukan karakter karena anak berada pada usia emas (*golden age*). Rencana Strategi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2010-2014 telah mencanangkan penerapan pendidikan karakter untuk seluruh jenjang pendidikan di Indonesia mulai tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai Perguruan Tinggi (PT) dalam sistem pendidikan di Indonesia. Berkaitan dengan pelaksanaan rencana strategi pendidikan karakter disemua jenjang tersebut maka sangat diperlukan kerja keras semua pihak, terutama terhadap program-program yang memiliki kontribusi besar terhadap peradaban bangsa harus benar-benar dioptimalkan. Namun, penerapan pendidikan karakter di sekolah memerlukan pemahaman tentang konsep, teori,

metodologi dan aplikasi yang relevan dalam pembentukan karakter (*character building*) dan pendidikan karakter (*character education*). (Retno Listyarti, 2012: 2).

Pembentukan karakter pribadi anak (*character building*) sebaiknya dimulai dalam keluarga karena anak mulai berinteraksi dengan orang lain pertama kali terjadi dalam lingkungan keluarga. Pendidikan karakter sebaiknya di terapkan sejak anak usia dini karena pada usia dini terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya. Pendidikan anak usia dini dalam konsep pembinaan dan pengembangan anak dihubungkan pembentukan karakter manusia seutuhnya. Sudah tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa pendidikan anak usia dini merupakan basis penentu atau pembentukan karakter manusia Indonesia di dalam kehidupan berbangsa.

Dalam pedoman pendidikan karakter bagi anak usia dini yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (PAUDNI). Nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat ditanamkan pada anak usia dini (0-6 tahun), mencakup empat aspek, yaitu: (1) Aspek Spiritual, (2) Aspek Personal/kepribadian, (3) Aspek Sosial, dan (4) Aspek lingkungan. Nilai-nilai karakter yang dipandang sangat penting dikenalkan dan diinternalisasikan ke dalam perilaku mereka mencakup: kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kejujuran, disiplin, toleransi dan cinta damai, percaya diri, mandiri, tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong, hormat, dan sopan santun, tanggung jawab, kerja keras,

kepemimpinan dan keadilan, kreatif, rendah hati, peduli lingkungan, cita bangsa, dan Tanah Air (Direktorat PAUD, 2012:5)

Salah satu upaya perbaikan kualitas pendidikan karakter sesuai sistem pendidikan Nasional, di antaranya dengan peningkatan kualitas media pembelajaran, terutama media yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Akan tetapi, media pembelajaran yang digunakan di Indonesia cenderung masih sebatas fasilitas untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi-materi pelajaran yang orientasinya pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan juga merupakan hasil dari pengembangan yang sifatnya untuk peserta didik secara umum yang belum tentu sesuai dengan karakteristik atau kondisi peserta didik tertentu, sehingga menyebabkan ketidakefektifan dari penggunaan media tersebut dan masih jarang media pembelajaran yang dilengkapi dengan permasalahan untuk membelajarkan peserta didik dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter sesuai jati diri bangsa Indonesia.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media atau bahkan multimedia pembelajaran yang tidak hanya sebatas fasilitas untuk memudahkan guru, tetapi juga mengajarkan kemampuan kognitif dan nilai-nilai karakter yang dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing peserta didik. Dengan diterapkannya multimedia semacam ini baik sebagai media maupun salah satu sumber pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah dan

efisien, sehingga salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam segi kognitif dan karakter diharapkan dapat terlaksana dengan baik.

Selama ini prosedur pengembangan media pembelajaran masih didasarkan atas kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep, urutan penyajian, konsistensi simbol, dan kesesuaian materi dengan sasaran pengguna dan tujuan pembelajaran saja. Itu semua telah mendukung kebutuhan pembelajaran tapi belum mendukung kebutuhan pendidikan karakter. Hal ini dikarenakan prosedur masih kurangnya integrasi media dengan pendidikan karakter. Ada beberapa cara mengembangkan media pembelajaran berbasis pembentukan karakter yaitu (1) menghubungkan materi media ke dalam pendidikan karakter, (2) menyertakan tokoh keteladanan dalam cerita berkarakter, (3) memberikan materi penugasan yang solusinya menuntut tumbuhnya karakter, (Kusno, 2015: 5)

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Kepala TK Pembangunan Laboratorium UNP pada 25 Februari 2019, jumlah siswa di TK Pembangunan Laboratorium UNP sebanyak 57 orang yang dibagi menjadi empat kelas dengan klasifikasi umur, kelas B1 siswa yang berumur lima setengah tahun sampai enam tahun berjumlah 16, kelas B2 siswa berumur lima tahun sampai lima setengah tahun berjumlah 16, kelas B3 siswa yang berumur empat setengah tahun sampai lima tahun berjumlah 15 orang, dan kelas A siswa yang paling kecil berumur 4 tahun berjumlah 10 orang.

Dalam proses pembelajaran di sekolah masih terdapat keluhan dari guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik dengan bantuan media

yang efektif, efisien dan praktis untuk anak di dalam kelas. Sementara media yang ada di sekolah pada umumnya gambar, buku bergambar yang menurut analisis guru, buku bergambar tersebut sangat sempit kedalaman materinya. Sementara itu anak tidak dapat melihat benda-benda di sekitar yang sesuai dengan materi yaitu warna dan huruf, memberikan gambaran nyata yang ada di sekitar anak, maka anak akan sepenuhnya lebih memahami materi tentang huruf dan warna tersebut. Hal ini terungkap dari hasil observasi penulis dengan anak, bahwa anak masih belum sepenuhnya memahami bentuk huruf dan warna serta menghubungkan dengan benda-benda disekitar mereka.

Fasilitas untuk pembelajaran yang ada disekolah sudah cukup lengkap, seperti LCD, laptop, komputer, dan speaker. Tetapi dalam penggunaannya masih belum maksimal. Penggunaan sarana yang kurang maksimal ini juga berpengaruh pada semangat dan motivasi siswa di sekolah TK Pembangunan Laboratorium UNP Padang. Dengan adanya hal tersebut, maka sangat dibutuhkan inovasi untuk memperbaharui suasana pembelajaran dikelas. Penggunaan media yang baik, berarti guru telah membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka, seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, emosi, dan perkembangan keperibadian siswa. Kepala sekolah juga menyarankan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan karakter animasi menjadi satu.

Berbagai pernyataan keadaan dilapangan terkait manfaat media pembelajaran dan juga pemanfaatan fasilitas yang ada disekolah, mendorong

penulis untuk mengadakan penelitian tentang pembelajaran yang menggunakan teknologi perpaduan antara visual, audio, dan audio visual. Sebab teknologi tidak lagi dianggap sesuatu yang mahal. Salah satu alternatif yang penulis tawarkan untuk mengatasi permasalahan guru dalam penggunaan media pembelajaran adalah mengoptimalkan pembelajaran yang bervariasi dan menarik, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Media yang akan dikembangkan penulis dalam penelitian adalah dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk melengkapi proses belajar mengajar. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik, menghindarkan siswa dari kebosanan dan dapat meningkatkan gairah siswa terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai alternatif media yang digunakan karena dari sekian banyak program *Auothoring Tolls* yang dapat membantu designer pembelajaran dari tingkat pemula sampai tingkat *expert*. Program *Articulate Storyline* memiliki kelebihan *Smart Brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui *template* yang dapat di publish secara *offline* sehingga memudahkan *user* memformatkan dalam bentuk *web personal*, *word processing*, dan *learning management system* (LMS) (Pratiwi, 2018: 5-6). Selain itu *Articulate Storyline* ini berbasis multimedia yaitu perpaduan berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang menjadi *file* digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Berkenaan dengan pendidikan karakter, sekolah berusaha menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didiknya. Tentu masih ada anak yang kurang berkarakter yang tidak diharapkan oleh sekolah. Problematika yang terjadi sekarang ini seperti anak yang tidak jujur, tidak disiplin, egois, tidak tanggung jawab, tidak mandiri, tidak hormat dan santun. Berdasarkan kajian sementara yang dilakukan dalam pembelajaran di sekolah dapat dibuat lebih menarik dan lebih memperhatikan pendidikan karakter, salah satunya dengan mengintegrasikan pendidikan karakter dengan media pembelajaran salah satunya menggunakan *Articulate Storyline*.

Media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* berbasis pendidikan katakter yang akan peneliti kembangkan dengan menampilkan 5 nilai-nilai karakter seperti, nilai religius, kejujuran, mandiri, sopan santun, dan peduli lingkungan. Pemilihan 5 nilai karakter ini sudah mencakup empat aspek, yaitu: (1) Aspek Spiritual, (2) Aspek Personal/kepribadian, (3) Aspek Sosial, dan (4) Aspek lingkungan (Direktorat PAUD, 2013:5)

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa

gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan *video*. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis *web (html5)* atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, *tablet*, *smartphone* maupun *handphone*.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media yang memperhatikan karakter. Khususnya dalam **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Anak Usia Dini”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, mata terdapat permasalahan-permasalahan yang ditemui sebagai berikut:

1. Belum optimalnya kemampuan anak mengenal huruf dan warna berdasarkan hasil observasi penulis dengan anak usia dini di TK Pembangunan Laboratorium UNP.
2. Belum efektifnya penggunaan media pendukung dalam kegiatan mengembangkan kemampuan anak.
3. Minimnya variasi penggunaan media pembelajaran dalam usaha mengembangkan kemampuan keaksaraan anak.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar peneliti lebih fokus dan terarah dalam sasaran pokok penelitian, maka penulis membatasi permasalahan berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai standarisasi kelayakan media
2. Media pembelajaran ini menampilkan 5 nilai karakter berdasarkan pedoman dari Direktorat PAUD
3. Validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* berbasis pendidikan karakter pada anak usia dini.
4. Praktikalitas penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* pada anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai standarisasi kelayakan media?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* berbasis pendidikan karakter pada anak usia dini?
3. Bagaimana praktikalitas penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* pada anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai standarisasi kelayakan media

2. Mengetahui validitas media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran anak usia dini.
3. Mengetahui praktikalitas penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* pada pembelajaran anak usia dini.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media ini adalah berupa media pembelajaran Pengenalan huruf abjad dan pengenalan warna dalam bentuk multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dan dikombinasikan dengan beberapa aplikasi lainnya seperti *Video Scribe*, dan *Corel draw* pada materi Pengenalan huruf abjad dan pengenalan warna yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran dalam bentuk multimedia menggunakan *Articulate Storyline* pada materi Pengenalan huruf abjad dan pengenalan warna untuk anak usia dini yang valid, dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

Adapun spesifikasi produk multimedia yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Dari aspek isi, multimedia dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa di TK pada materi pengenalan huruf abjad dan pengenalan warna.

2. Pada aspek pembelajaran, multimedia ini dilengkapi dengan KI, KD, materi, dan video.
3. Dari aspek media, multimedia ini dibuat menggunakan *Articulate Storyline* dalam materi pengenalan huruf abjad dan pengenalan warna.
4. Penggunaan multimedia ini bisa digunakan oleh guru. Multimedia pembelajaran dapat dijalankan melalui komputer dan laptop. Media ini juga dilengkapi dengan cara penggunaannya pada *button* petunjuk.
5. Tampilan Produk
 - a. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.
 - b. Pada tampilan kedua terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada tampilan awal yang berisi ucapan “*Selamat Datang di Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Warna*”. Pada halaman awal ini juga terdapat tombol navigasi untuk “*start*” yang digunakan untuk memulai pembelajaran.
 - 2) Halaman Menu merupakan halaman yang berisikan tentang judul materi pembelajaran dan menu yang tersedia pada program. Menu terdiri dari menu petunjuk, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, profil. Halaman ini dibuat agar guru dapat masuk dan mengakses isi dari setiap *icon* dan tombol navigasi yang sudah mempunyai *link* pada program.

- 3) Halaman dari menu petunjuk berisi petunjuk pemakaian atau menjalankan media pembelajaran.
- 4) Halaman dari menu kompetensi inti berisi, kompetensi inti dari pembelajaran.
- 5) Halaman dari menu kompetensi dasar berisi, kompetensi dasar dari pembelajaran.
- 6) Halaman dari menu tujuan pembelajaran berisi, tujuan pembelajaran.
- 7) Halaman dari menu materi berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari.
- 8) Halaman menu profil berisi profil pengembang media
- 9) Dan yang terakhir adalah halaman menu *sign out* yang nantinya akan menutup semua media pembelajaran tersebut.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar mengenal huruf dan warna.
2. Sebagai aplikasi pengembangan kawasan dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan.

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait seperti :

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi lebih dalam pembelajaran dan dapat menambah kajian ilmu bagi perkembangan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya di bidang perkembangan mengenal huruf, dan warna.

2. Manfaat praktis

1. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dan latihan pengembangan media dalam upaya memberikan kontribusi di bidang pendidikan, serta untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. Bagi guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan sekaligus membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

3. Bagi Siswa

Siswa memiliki media belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

4. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di sekolah dan dapat membantu guru dalam pembelajaran, yang mana di sekolah masih menggunakan media manual dan masih ada peserta didik yang kurang memperhatikan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu pengembangan perlu dilakukan untuk memperbaiki produk yang ada atau menciptakan yang baru. Pengembangan dilakukan untuk memecahkan masalah serta mendayagunakan sumber daya yang tersedia menjadi suatu yang bermanfaat. Media pembelajaran yang penulis tawarkan yaitu media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* berbasis pendidikan karakter.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia pembelajaran memiliki peranan yang sangat besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun permasalahannya, penggunaan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran masih sangat jarang, sebaiknya materi pada multimedia pembelajaran dibuat satu atau dua semester agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Akan

tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, pengetahuan, waktu, dan biaya, serta materi yang dibuat dengan media ini hanya pada materi pengenalan huruf dan pengenalan warna, keterbatasan materi pada multimedia ini yang memuat untuk satu kali pertemuan.

Asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini oleh peneliti. Adapun asumsi dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* yang akan membantu guru dan siswa dalam mengatasi masalah belajar. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa yang selama ini belajar menggunakan media yang kurang bervariasi.

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah mengenai pengenalan huruf dan warna. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi pengenalan huruf dan warna, untuk satu kali pertemuan saja, terdiri dari satu KD. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu, karena harus dikondisikan kembali mengenai jadwal kelas yang dapat diisi untuk melakukan proses penelitian pembelajaran. Selain itu keterbatasan lain yang penulis alami adalah waktu dan masalah biaya.