PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Yeti Wahyu Ningsih[1], Ari Suriani[2], Adrias[3], Nana Fauzana Azima[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]yetiwahyuningsih15@gmail.com, [2]arisuriani@fip.unp.ac.id, [3]adrias@fip.unp.ac.id, [4]nanafauzanaazima@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of varied and interactive learning media, especially in Indonesian language learning in the skill of writing narrative texts, where students still struggle to express ideas systematically and structurally. The purpose of this research is to develop interactive learning media for narrative text writing skills in fourth-grade elementary school that is valid, practical, and effective. The type of research used is development research (R&D) with the ADDIE development model. The ADDIE development model includes analysis, development, implementation, and evaluation. The research results show that the media is declared very valid with an average validator score of 96.77%. The results of the teacher and student response questionnaires from both schools indicate that the media is very practical, with an average teacher response questionnaire percentage of 93.75% and an average student response questionnaire of 90.78%. The results of the effectiveness test of learning media in the trial school and research school, assessed through pre-test and post-test evaluations, showed improvement. Based on the N-Gain test results, the effectiveness of the media falls into the 'sufficiently effective' category with a 'moderate' effectiveness level. Thus, it can be concluded that the interactive learning media for writing narrative texts using *Articulate Storyline 3* in the fourth-grade elementary school is deemed valid, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords : *Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Writing Narrative Texts*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis teks narasi, di mana peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara sistematis dan terstruktur.Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE (*analysis*, *development*, *implementation*, *evaluation)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 96,77%. Hasil angket respon guru dan peserta didik pada kedua sekolah menyatakan media sangat praktis, berdasarkan rata-rata angket respon guru diperoleh persentase 93,75% dan rata-rata angket respon peserta didik yaitu 90,78%. Hasil uji efektivitas media pembelajaran di sekolah uji coba dan sekolah penelitian melalui penilaian pre-test dan post-test mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil uji N-Gain keefektivan media masuk dalam kategori "cukup efektif" dengan tingkat efektivitas "sedang". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis teks narasi menggunakan *Articulate Storyline 3* di kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk di gunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline 3, Menulis Teks Narasi*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik dalam penyampaian dan penerimaan ilmu, yang di dukung oleh beberapa komponen penting guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Putri et al., 2022). Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah ketersediaan sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik (Septina & Sukma, 2024). Sumber belajar tersebut salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi secara lebih sederhana dan mudah dipahami. Penggunaannya memberikan dampak positif dengan mempermudah proses belajar peserta didik, meningkatkan keterlibatan mereka, serta membantu pemahaman materi dengan lebih efektif. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karena kemampuannya dalam menarik minat belajar (Suriani et al., 2023).

Dalam pembelajaran abad ke-21, guru juga di tuntut untuk memanfaatkan media berbasis teknologi untuk mengembangkan kompetensi 4C (*Critical thingking and problem solving, creativity, collaborative, and communication*) pada peserta didik, yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran telah beralih dari media cetak konvensional ke media berbasis teknologi (Arwanda et al., 2020). Salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi pada abad 21 yaitu media pembelajaran interaktif. Menurut Ramsi (2023), media pembelajaran interaktif adalah kombinasi berbagai elemen, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, yang disusun secara terpadu untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Media ini bertujuan membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan serta menciptakan interaksi dua arah dalam proses pembelajaran. Menurut Utomo (2023), media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan tersendiri salah satunya adalah kemampuannya dalam menyajikan informasi melalui visualisasi dan konten multimedia yang beragam. Penggunaan elemen visual dan multimedia yang kaya membantu peserta didik sekolah dasar memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Sejalan dengan itu, Trimansyah (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran yaitu: (1) materi yang disampaikan lebih nyata karena tersaji secara visual, (2) merangsang berbagai indera sehingga memungkinkan interaksi multisensory, (3) visualisasi melalui teks, gambar, audio, video, dan animasi meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik, (4) pembelajaran menjadi lebih fleksibel, praktis, dan terstruktur, dan (5) efisien dalam penggunaan waktu, biaya, dan energi.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pengembangan media pembelajaran interaktif adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi peserta didik secara baik dan benar, yang mencakup empat aspek utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Akhyar, 2019). Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan mendukung satu sama lain. Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berperan dalam membantu peserta didik mengekspresikan ide dan gagasan secara tertulis (Putri et al., 2024). Keterampilan ini juga melatih kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan logis (Bambang et al., 2024). Menulis merupakan bentuk keterampilan berbahasa yang memungkinkan peneliti menyampaikan pemikiran dalam bentuk kata, frasa, kalimat, paragraf, hingga wacana yang bermakna (Mahmur et al., 2020). Keterampilan menulis tidak muncul secara instan, melainkan melalui proses

pembelajaran. Oleh karena itu, seseorang dikatakan mampu menulis dengan baik apabila dapat mengungkapkan gagasannya secara jelas dan mudah dipahami oleh pembaca.

Pada tingkat sekolah dasar, khususnya kelas 4, keterampilan menulis narasi merupakan salah satu aspek yang diajarkan. Menurut (Mariati, 2019), menulis narasi adalah bentuk prosa yang menggambarkan pengalaman atau peristiwa manusia secara rinci berdasarkan urutan waktu. Peristiwa yang diceritakan dapat berupa pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain yang terjadi dalam satu rangkaian waktu. Dalam penelitian narasi, peserta didik dituntut untuk menghadirkan unsur tindakan agar pembaca dapat merasakan pengalaman peristiwa secara langsung. Selain itu, dalam kegiatan menulis narasi, peserta didik diharapkan dapat menerapkan kaidah kebahasaan dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar, termasuk ejaan, penggunaan huruf, dan tanda baca (Wibowo et al., 2020)

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru dan peserta didik di SD Negeri 10 Bandar Buat, SDN 14 Koto Lalang, SDN 18 Kampung Baru dan SDN 38 Kampung Baru, peneliti merangkum beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran menulis teks narasi yaitu: (1) Peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis narasi karena tidak mengetahui struktur karangan narasi sehingga cenderung menyajikan isi narasi yang tidak terpola urutannya, (2) Penggunaan ejaan, kata hubung, tanda baca dan huruf kapital yang tidak tepat serta kalimat yang tidak efektif juga menjadi permasalahan dalam menulis narasi, (3) Kurangnya variasi penggunaan media dalam pembelajaran menulis narasi menyebabkan peserta bosan dalam belajar dan tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan, (4) Guru belum mampu menciptakan media yang interaktif dalam pembelajaran menulis narasi karena keterbatasan waktu dan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan pengisian angket kebutuhan guru dan peserta didik, mereka menyatakan bahwa membutuhkan sebuah pengembangan dan pembaharuan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan sesuai karakteristik peserta didik zaman sekarang. Dari hasil pengisian angket guru membutuhkan media pembelajaran khususnya menulis narasi interaktif berbasis digital yang didalamnya sudah terdapat berbagai fitur seperti gambar, animasi, video, kuis dan latihan menulis langsung. Berdasarkan pengisian angket peserta didik juga menyatakan bahwa lebih menyukai media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi yang didalamnya terdapat berbagai fitur yang menarik seperti gambar, animasi, audio, video dan kuis.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti memberikan sebuah solusi yaitu diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Inovasi media dalam pembelajaran menulis teks narasi ini bertujuan untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan penggunaan media tersebut, peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pada saat ini, sudah banyak software yang dapat menunjang kinerja guru untuk membuat media pembelajaran interaktif, salah satunya adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan, menggabungkan *scene* dan *slide* dengan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, audio, dan kuis. Media ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran (Safira et al., 2021). Aplikasi ini mengintegrasikan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video, serta menghasilkan output berupa media berbasis web (HTML5) atau file aplikasi yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan *smartphone* (Husna, 2022).

Menurut Indriani et al (2021), menyatakan bahwa *Articulate storyline* memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran, di antaranya: (1) mudah digunakan, baik oleh pengguna

berpengalaman maupun pemula, (2) mendukung berbagai jenis file, seperti teks, gambar, video, dan animasi, (3) mampu menampilkan konten dalam bentuk audio dan visual yang dapat dibuat langsung dalam aplikasi, (4) menyediakan fitur pembuatan kuis tanpa perlu mengunggah file eksternal, serta (5) menawarkan konten interaktif yang meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Menurut (Rianto, 2020) kelebihan *Articulate Storyline 3* terletak pada kemudahan penggunaan fungsi trigger atau navigasi tombol tanpa memerlukan pengkodean yang kompleks, sehingga memungkinkan pemula untuk menggunakannya dalam pengembangan aplikasi. Menurut Ajmadewi et al (2024), kelebihan dari *Articulate Storyline 3* ini adalah kemudahan dalam pengembangan tanpa memerlukan bahasa pemrograman atau banyak alat tambahan, sehingga lebih praktis bagi guru dalam menggunakannya. Selain itu, media pembelajaran yang dihasilkan melalui *Articulate Storyline 3* dapat diakses oleh pengguna iOS, Android, maupun PC, baik secara *online* maupun *offline*.

Penelitian terdahulu mengenai *Articulate Storyline 3* telah dilakukan oleh Viola & Waldi (2023), Lestari & Sumilah (2023). Penelitian tersebut mengembangkan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran menulis teks eksplanasi dan menulis kalimat efektif di sekolah dasar, sementara pada pembelajaran menulis teks narasi masih belum dikembangkan. Oleh karena itu, penting untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan pada keterampilan menulis teks narasi ini, sehingga peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Keterampilan Menulis Teks Narasi Menggunakan *Articulate Storyline 3* di Kelas IV Sekolah Dasar".**

METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development)* atau biasa disingkat dengan *R&D.* Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah serangkaian proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada untuk dapat dipertanggung jawabkan (Ahmad Kholiqul Amin, 2015). Penelitian pengembangan memiliki beberapa model, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model ADDIE terdiri dari beberapa langkah yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2019).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini berfokus pada perancangan tampilan dan alur navigasi media yang dikembangkan. Proses ini diawali dengan pembuatan gambaran awal produk melalui beberapa langkah. Pertama, menyusun tampilan awal sesuai rancangan yang telah dibuat. Kedua, mengembangkan isi media berdasarkan struktur yang telah ditetapkan pada tahap perancangan, yang mencakup judul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pokok, profil pengembang, ayo berlatih 1, ayo menulis, latihan soal, dan *games* edukatif. Selain itu, peneliti menyiapkan materi pembelajaran yang selaras dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, elemen pendukung seperti gambar, video, latar belakang,

tombol navigasi, dan *backsound* yang menarik bagi peserta didik dipersiapkan untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3.*

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi dan bahan yang telah disiapkan ke dalam perangkat lunak *Articulate Storyline 3*. Penyusunan ini didasarkan pada konsep yang telah dirancang pada tahap desain agar menghasilkan produk media pembelajaran yang utuh. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dari kalangan dosen PGSD FIP UNP. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media serta memperoleh masukan guna meningkatkan kualitas produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik dan guru. Berdasarkan evaluasi dari para ahli, kelemahan media yang ditemukan diperbaiki melalui proses revisi agar memenuhi standar validitas. Setelah dinyatakan valid, media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada tahap implementasi. Adapun media interaktif menulis teks narasi yang telah peneliti kembangkan dapat di akses melalui link https://yetiwahyuningsih03.github.io/MITENARA/

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap penerapan produk yang telah divalidasi. Tahap ini dimulai dengan menguji media yang telah dikembangkan pada guru dan peserta didik. Proses penerapan media dimulai dengan persiapan sarana dan prasarana yang diperlukan di kelas. Setelah persiapan selesai, peneliti menerapkan media dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil implementasi produk yang dikembangkan berdasarkan tanggapan dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Jika tidak ada kebutuhan untuk revisi, media tersebut dianggap layak digunakan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran pada keterampilan menulis teks narasi yang menggunakan *Articulate Storyline 3* benar-benar siap digunakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari studi ini mencakup uji validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran interaktif pada keterampilan menulis teks narasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* di kelas IV Sekolah Dasar.

Validasi Ahli Materi

Tujuan validasi materi ini yaitu untuk menilai kesesuaian materi dengan kompetensi yang di harapkan. Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui lembar validasi. Data validasi ini diperoleh dari Ibu Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D. Tahap validasi dilakukan selama dua kali, Validasi tahap pertama memperoleh persentase sebesar 83,33% dan dikategorikan "sangat valid", meskipun disertai komentar serta saran

perbaikan yang perlu ditindaklanjuti. Setelah media direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan, dilakukan validasi tahap kedua yang menunjukkan peningkatan persentase menjadi 100% dengan kategori "sangat valid" dan dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut.

Validasi Ahli Bahasa

Tujuan validasi bahasa ini yaitu untuk menilai kelayakan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Uji validitas bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan melalui penilaian oleh ahli bahasa menggunakan lembar validasi. Validasi ini dilakukan oleh Dr. Ranti Meizatri, M.Pd. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli bahasa yang dilakukan dua kali menunjukkan tingkat kevalidan yang berbeda. hasil penilaian pertama menunjukkan persentase kelayakan sebesar 81,25%, termasuk dalam kategori "sangat valid", namun disertai catatan dan saran perbaikan. Setelah media direvisi sesuai masukan tersebut, validasi kedua hasilnya menunjukkan persentase sebesar 100%, yang masuk dalam kategori "sangat valid" dan dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi.

Validasi Ahli Media

Tujuan validasi media ini yaitu untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji validitas media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan melalui penilaian oleh ahli media menggunakan lembar validasi. Validasi ini dilakukan oleh Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media yang dilakukan dua kali menunjukkan tingkat kevalidan yang berbeda. Proses validasi pertama menunjukkan persentase kelayakan sebesar 71,77%, termasuk dalam kategori "valid", namun disertai catatan dan saran perbaikan. Setelah media direvisi sesuai masukan tersebut, validasi kedua menunjukkan persentase sebesar 90,32%, yang masuk dalam kategori "sangat valid" dan dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi. Hasil evaluasi menujukkan hasil persentase validitas yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Presentase Hasil Validasi Media Pembelajaran Keseluruhan

No.	Nama Dosen	Aspek yang divalidasi	Persentase	Kriteria Kevalidan
1.	Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D	Aspek Materi	100%	SangatValid
2.	Dr. Ranti Meizatri, M.Pd	Aspek Bahasa	100%	SangatValid
3.	Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd	Aspek Media	90,52%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan		96,77%	Sangat Valid

Praktikalitas

Penilaian kepraktisan media pembelajaran dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik di dua sekolah yaitu SDN 14 Koto Lalang sebagai sekolah uji coba dan SDN 18 Kampung Baru sebagai sekolah penelitian. Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba memperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,75% dari respon guru dan 90,83% dari respon peserta didik, keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Sedangkan di sekolah penelitian memperoleh hasil kepraktisan sebesar 90,83% dari respon guru dan 90,71% dari respon peserta didik, keduanya juga termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis teks narasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Efektivitas

Efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dianalisis melalui hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai pre test dan post test. Pelaksanaan pre test dan post test dilakukan di dua lokasi, yakni di sekolah uji coba SDN 14 Koto Lalang, serta di sekolah tempat penelitian SDN 18 Kampung Baru. Hasil efektivitas di sekolah uji coba memperoleh pre-test sebesar 66,24% dan hasil post test memperoleh hasil 85,68%. Efektivitas media pembelajaran ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 92% dengan ketuntasan belajar mencapai 92%. Skor N-Gain yang diperoleh sebesar 0,57 atau 57,2%, juga termasuk dalam kategori "cukup efektif" dengan tingkat efektivitas "sedang". Sedangkan di sekolah penelitian memperoleh hasil pre-test sebesar 57,5% dan hasil post test memperoleh hasil 81,6%. Efektivitas media pembelajaran ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 90,9% dengan ketuntasan belajar mencapai 81,8%. Skor N-Gain yang diperoleh sebesar 0,55 atau 55,9%, juga termasuk dalam kategori "cukup efektif" dengan tingkat efektivitas sedang.

Berdasarkan data yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi menulis teks narasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, dengan persentase peningkatan melebihi 80%. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini di perkuat dengan hasil efektivitas perhitungan skor N-Gain yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keefektifan pada tingkat yang cukup. Artinya, media ini mampu memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan, meskipun belum mencapai kategori sangat tinggi. Secara kualitatif, skor tersebut mencerminkan bahwa media pembelajaran interaktif yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa.

KESIMPULAN

Dengan hasil validitas yang sangat tinggi, kepraktisan yang sangat baik, dan efektivitas yang cukup signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan

keterampilan menulis narasi siswa kelas IV. Media ini juga dapat dijadikan alternatif solusi dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi melalui pendekatan interaktif yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Kholiqul Amin, N. M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro. *ResearchGate*, *94*, 12–23.

Ajmadewi, N. P. K., Rasna, I. W., & Artika, I. W. (2024). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(1), 1117–1126. https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.978

Akhyar, F. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dalam Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*, *1*(1), 77–90. http://proceeding.stkippgribl.ac.id/index.php/semnas/article/view/7%0A

Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 193. https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331

Bambang, Sarwi, & Sudarmin. (2024). Literatur Review: Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Capaian Menulis Naratif Siswa Kelas 4 SD. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(4).

Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(2), 41–48.

Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *11*(1), 25–36. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS

Lestari, J. T., & Sumilah. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis Articulate Storyline Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Joyful Learning Journal*, *12*(4), 229–235. https://doi.org/10.15294/jlj.v12i4.57519

Mahmur, Hasbullah, & Masrin. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, *3*(2), 169–184. https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408

Mariati, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Berbantuan Media Gambar Seri Di Kelas Vi Sd Negeri 025 Teluk Binjai Kecamatan Dumai Timur. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, *3*(3), 455. https://doi.org/10.33578/pjr.v3i3.7072

Putri, A. R. H., Hendratno, & Maftuah. (2024). *Penerapan Media "Tebak Gambar" Berbantuan ADIKSIMBA Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik Sekolah*. *6*(1), 1–23.

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 367.

Ramsi, M. A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran* [Universitas Lambung Mangkurat]. https://doi.org/10.31237/osf.io/kgyuw

Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education*

and Literature, *6*(1), 84–92. https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225

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

Septina, P., & Sukma, E. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Model RADEC Pada Materi Menulis Teks Narasi Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *7*(1).

Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, dan R&D*. ALFABETA.

Suriani, A., Febriani, D. R., Rulef, R. P., Anggraini, D., Alfarraz, F. M., & Putri, S. M. (2023). Penerapan Media Pembnelajaran Guna Menciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan DI SDN 01,02,03 Balai Panjang. *Human Journal of Comunity and Public Service*, *2*(2), 52–56.

Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, *11*(2), 13–27.

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 2548–6950.

Viola, F. O., & Waldi, A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Sitiung Dharmasraya*. Universitas Negeri Padang.

Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *3*(1), 51–57. https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245