

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V SD**



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh :

Nama : Risma Mei Fajrina

NIM : 22CJ10035

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026**

HALAMAN PLAGIARISME



Page 1 of 133 - Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3563647016



Lutfiani Nur

Risma Mei Fajrina-22CJ10035 - Risma Mei Fajrina.docx

Physics Class Mar 3107

Kelas math feb

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3563647016

124 Pages

Submission Date

May 8, 2026, 10:33 AM GMT+7

16,026 Words

115,892 Characters

Download Date

May 8, 2026, 10:41 AM GMT+7

File Name

Risma_Mei_Fajrina-22CJ10035_-Risma_Mei_Fajrina.docx

File Size

3.5 MB



Page 1 of 133 - Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3563647016

Submission ID: trn:old:13563647016

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

6% Internet sources

3% Publications

4% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

6%  Internet sources
3%  Publications
4%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	eprints.unugha.ac.id	<1%
2	Internet	www.researchgate.net	<1%
3	Student papers	IAIN Bengkulu	<1%
4	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
5	Internet	repository.unugha.ac.id	<1%
6	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II	<1%
7	Internet	ejournal.papanda.org	<1%
8	Internet	repository.syekh nurjati.ac.id	<1%
9	Student papers	IAIN Purwokerto	<1%
10	Internet	jurnal.uny.ac.id	<1%
11	Internet	jpmpa.fkip.unila.ac.id	<1%

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RISMA MEI FAJRINA

NIM : 22CJ10035

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 30 April 2026

Yang membuat pernyataan



Risma Mei Fajrina

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITAL BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V SD

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 30 April 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,

• Pembimbing II,



Aris Nacni Dwiyantri, M.Pd
NIDN. 0620018902



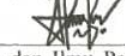
Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I
NIDN. 2124049201

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : **RISMA MEI FAJRINA**
NIM : 22CJ10035
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis
Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas V SD

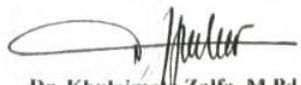
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Senin, tanggal 25, bulan Mei, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 2	Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.		4-06-2026
Penguji 1	Dr. Lumaar Ridlo, S.Psi., M.Pd.		3-06-2026
Pembimbing 1	Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.		11-06-2026
Ass. Pembimbing	Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.		3-06-2026
Sekretaris	Alvan Hazhari, M.Pd.		4-06-2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 12 JUN 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

NOTA KONSULTAN

Hal : Risma Mei Fajrina
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap
Di –
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan selanjutnya, maka konsultan berpendapat skripsi saudara:

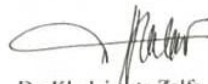
Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Fakultas/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V SD

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1)

Wassalamu'alaikum Wr. WB

Cilacap, 03 Juni 2026

Konsultan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.

NIK. 41 230714 012

MOTTO

"Inna Ma'al Usri Yusro"

Artinya : Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan

(Q.S. Al-Insyirah : 6)

"Biarkan mereka bicara. Proses dan hasilku akan mencatat bagaimana aku mengangkat derajat orang tuaku. Karena siapapun bisa jadi apapun"

- Risma Mei Fajrina -

"Kesuksesanmu di masa depan adalah bukti dari kehebatan dan perjuangan orang tuamu"

- Risma Mei Fajrina -

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamndulillah dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya yang tak pernah putus, penulis dapat menempuh berbagai langkah kehidupan dengan penuh kekuatan, kesehatan, kesabaran serta ketabahan hati. Berkat itu, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat utama untuk meraih gelar sarjana. Seluruh perjalanan yang telah dilalui, baik suka maupun duka menjadi sebuah pelajaran hidup yang amat sangat berharga dan semuanya atas kehendak serta rencana terbaik-Nya.

Dengan penuh kerendahan hati, rasa hormat dan rasa terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang disekitar yang telah membantu dan mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini sampai dengan selesai. Mereka telah menjadi penyemangat atas segala perjuangan yang penulis hadapi selama ini. Kehadiran mereka menjadi alasan terkuat dalam proses penyelesaian skripsi ini :

1. Kedua orangtua saya, Bapak Kirman Hendro Prasetyo dan Ibu Satiyah.

Terimakasih atas segala pengorbanan dan keikhlasan yang diberikan dalam kebersamai penulis selama menempuh bangku perkuliahan. Semoga segala pengorbanan dan kebaikan yang diberikan dibalas dengan diberikannya kesehatan, panjang umur, dan kebahagiaan.

2. Kepada ketiga kakak saya yang ikut memberikan kontribusi dan ikut kebersamai penulis sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dengan

penuh perjuangan. Dukungan nyata khususnya secara materil yang diberikan sangat terasa dan penulis mengucapkan beribu-ribu terimakasih atas keikhlasan kalian.

3. Ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing Ibu Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd dan Bapak Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan serta nasihat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan dari awal perkuliahan hingga detik ini selalu kebersamai dalam suka maupun duka. Terimakasih telah menjadi teman seperjuangan yang menyenangkan, semoga kelak kita semua diberikan kesuksesan, kesehatan sehingga dapat bertemu di lain kesempatan dengan versi yang lebih baik dari hari ini.
5. Ucapan terimakasih kepada diriku sendiri, yang telah bertahan dan selalu berusaha dengan penuh kesungguhan, kesabaran serta ketekunan dalam menghadapi berbagai rintangan dan hambatan. Terimakasih telah yakin untuk melanjutkan perkuliahan ini sampai dengan selesai, terimakasih karena terus melangkah dan berusaha menjauh dari keraguan-keraguan yang sempat membelenggu di hati pada masa awal perkuliahan. Sekali lagi terimakasih raga ini, Risma Mei Fajrina akan semua proses sampai kamu bisa berada di titik penyelesaian ini.

ABSTRAK

Risma Mei Fajrina, Skripsi, 2026. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dijadikan sebagai mata pelajaran wajib bagi peserta didik guna melatih serta meningkatkan keterampilan berinteraksi, baik secara verbal maupun tertulis. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi dengan metode ceramah menyebabkan kegiatan belajar mengajar terasa monoton, kurangnya alat pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik mengakibatkan peserta didik menjadi cepat merasa jenuh terhadap proses pembelajaran dan rendahnya minat peserta didik dalam proses belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu mengatasi permasalahan yang ada. Dengan adanya hal tersebut, disusunlah penelitian ini guna mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran digital *Articulate Storyline*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D, yang meliputi tahapan yaitu pendefinisian (*Define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*Development*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan di kelas. Penilaian dari ahli media sebesar 92,5%, ahli bahasa sebesar 85,4%, dan ahli materi sebesar 95%, yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak sehingga media dapat diujikan pada tahap selanjutnya. Hasil penilaiain pada pengujian yang terakhir yaitu uji coba produk yang dilakukan kepada 1 guru kelas V dan seluruh peserta didik kelas V-B SD Negeri 1 Locondong. Penilaian media oleh guru kelas memperoleh 75% dengan kategori layak. sedangkan penilaian respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh 89% dan masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* terbukti layak dan praktis untuk digunakan di kelas khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran Digital, *Articulate Storyline*, Bahasa Indonesia kelas V SD.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena telah memberi nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak arahan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Ahmad Luthfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Ibu Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap .
3. Ibu Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap sekaligus dosen pembimbing I.
4. Bapak Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing II.

5. Seluruh dosen dan civitas akademik Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
6. Bapak Taruna S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 1 Locondong.
7. Ibu Runianingsih, S.Pd., SD., selaku guru kelas V-B SD Negeri 1 Locondong.
8. Siswa dan siswi kelas V-B SD Negeri 1 Locondong yang telah membantu dengan sangat baik selama proses penelitian.
9. Bapak Ibu serta kakak-kakak tercinta dan seluruh keluarga yang telah memberikan banyak dukungan, semangat dan doa yang tidak ada hentinya.
10. Teman-teman seperjuanganku khususnya Program Studi PGSD angkatan 2022 yang telah banyak membantu baik doa maupun dukungan nyata selama proses perkuliahan sampai proses penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang terlibat dan tidak bisa disebutkan satu persatu.

Atas segala dukungan, arahan dan bantuannya, semoga mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amiin. Penulis menerima kritik dan saran dengan tangan terbuka demi perbaikan karya di masa yang akan datang. Dengan adanya skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pengembangan ilmu.

Cilacap, 30 April 2026

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
NOTA KONSULTAN.....	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Masalah.....	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II	13
KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Pustaka.....	13
B. Kerangka Pikir	39
C. Hipotesis.....	42
BAB III.....	43
METODE PENELITIAN.....	43

A. Jenis Penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Desain dan Prosedur Pengembangan	46
D. Populasi dan Sampel Penelitian	50
E. Variabel Penelitian	51
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Instrumen Pengumpulan Data	54
H. Validitas dan Reabilitas Instrumen	57
I. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV	62
HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
B. Pembahasan.....	105
C. Keterbatasan Penelitian.....	109
BAB V.....	110
SIMPULAN	110
A. Simpulan	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Timeline</i> Penelitian.....	45
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	56
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	57
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Penilaian Guru	57
Tabel 3. 6 Kisi-kisi respon Peserta Didik	59
Tabel 3. 7 Skala <i>Likert</i>	59
Tabel 3. 8 Presentase Kelayakan Media	60
Tabel 3. 9 Presentase Kepraktisan Media	61
Tabel 4. 1 Data Kuantitatif Ahli Media	92
Tabel 4. 2 Revisi Ahli Media	94
Tabel 4. 3 Data Kuantitatif Ahli Bahasa	95
Tabel 4. 4 Revisi Ahli Bahasa.....	97
Tabel 4. 5 Data Kuantitatif Ahli Materi.....	98
Tabel 4. 6 Data Kuantitatif Respon Guru Kelas V pada	102
Tabel 4. 7 Data Kualitatif Respon Guru Kelas V.....	103
Tabel 4. 8 Data Kuantitatif Respon Peserta Didik	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pencarian <i>Website</i> Pengunduhan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	32
Gambar 2. 2 Tampilan Depan <i>Articulate Storyline</i>	33
Gambar 2. 3 Memilih Lembar Kosong	33
Gambar 2. 4 Mengatur Ukuran <i>Background</i>	34
Gambar 2. 5 Pemilihan <i>Background</i>	35
Gambar 2. 6 Menambahkan Elemen Tombol Menu.....	35
Gambar 2. 7 Mengatur Tombol <i>Play</i>	36
Gambar 2. 8 Mengatur Tombol <i>Login</i> pada Halaman Pertama	36
Gambar 2. 9 Mengedit Perintah pada Tombol Menu.....	37
Gambar 2. 10 Menambahkan Tombol <i>Home</i>	38
Gambar 2. 11 Membuat <i>Slide</i> Latihan Soal	38
Gambar 2. 12 Membuat <i>Slide</i> Skor Latihan Soal.....	39
Gambar 2. 13 Bagan Kerangka Pikir	41
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> Media.....	49
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Desain Media <i>Articulate Storyline</i>	70
Gambar 4. 2 Halaman Utama Media.....	72
Gambar 4. 3 Halaman Menu Media.....	74
Gambar 4. 4 Halaman Informasi	75
Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk	76
Gambar 4. 6 Halaman Utama Profil Pengembang	77

Gambar 4. 7 Halaman Profil Pengembang 1.....	78
Gambar 4. 8 Halaman Profil Pengembang 2.....	79
Gambar 4. 9 Halaman Profil Pengembang 3.....	79
Gambar 4. 10 Halaman Tujuan Pembelajaran	80
Gambar 4. 11 Halaman Utama Materi	81
Gambar 4. 12 Halaman Pembuka Materi Sinonim	82
Gambar 4. 13 Halaman Pengertian Sinonim.....	83
Gambar 4. 14 Halaman Contoh Sinonim 1	84
Gambar 4. 15 Halaman Penjelasan Contoh Sinonim 1	84
Gambar 4. 16 Halaman Contoh Sinonim 2	84
Gambar 4. 17 Halaman Penjelasan Contoh Sinonim 2.....	85
Gambar 4. 18 Halaman Pembuka Materi Antonim.....	86
Gambar 4. 19 Halaman Pengertian Antonim	86
Gambar 4. 20 Halaman Contoh Antonim 1	87
Gambar 4. 21 Halaman Penjelasan Contoh Antonim 1	87
Gambar 4. 22 Halaman Contoh Antonim 2	88
Gambar 4. 23 Halaman Penjelasan Contoh Antonim 2	88
Gambar 4. 24 Halaman Utama Latihan Soal	89
Gambar 4. 25 Halaman Soal	89
Gambar 4. 26 Halaman Hasil Latihan Soal.....	90
Gambar 4. 27 Halaman Cover atau <i>Login</i> Sebelum Revisi	94
Gambar 4. 28 Halaman Cover atau <i>Login</i> Setelah Revisi.....	94

Gambar 4. 29 Halaman Materi Sinonim Sebelum Revisi	97
Gambar 4. 30 Halaman Materi Sinonim Setelah Revisi	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi.....	121
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru.....	122
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	127
Lampiran 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	132
Lampiran 5 Rublik Penilaian Ahli Media	133
Lampiran 6 Kisi-kisi Ahli Bahasa.....	139
Lampiran 7 Rublik Penilaian Ahli Bahasa.....	140
Lampiran 8 Kisi-kisi Ahli Materi.....	144
Lampiran 9 Rublik Penilaian Ahli Materi.....	145
Lampiran 10 Kisi-kisi Penilaian Respon Guru	153
Lampiran 11 Rublik Penilaian Respon Guru	154
Lampiran 12 Kisi-kisi Penilaian Respon Peserta Didik.....	157
Lampiran 13 Rublik Penilaian Respon Peserta Didik.....	158
Lampiran 14 Surat Permohonan Ahli Media	164
Lampiran 15 Penilaian Ahli Media	165
Lampiran 16 Surat Permohonan Ahli Bahasa.....	169
Lampiran 17 Penilaian Ahli Bahasa.....	170
Lampiran 18 Surat Permohonan Ahli Materi.....	173
Lampiran 19 Penilaian Ahli Materi	174
Lampiran 20 Surat izin Penelitian.....	179

Lampiran 21 Penilaian Respon Guru	180
Lampiran 22 Penilaian Respon Peserta Didik.....	183
Lampiran 23 Petunjuk Penggunaan Media <i>Articulate Storyline</i>	185
Lampiran 24 Dokumentasi Kegiatan	200
Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup.....	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana telah dipahami secara luas, bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting guna memberikan bekal ilmu pada generasi penerus demi kemajuan sebuah negara. Sebuah negara dapat dikatakan berkualitas ketika mutu pendidikannya diperhatikan dengan baik, sehingga mampu membentuk generasi penerus yang berkepribadian cerdas, berpikir kritis, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Karena disadari maupun tidak, pendidikan memegang peranan paling penting dalam pembentukan kepribadian (Inanna, 2018). Dengan adanya sistem pendidikan yang terencana dan bermutu, masyarakat dapat tumbuh menjadi individu yang maju dalam bidang pengetahuan, sosial, maupun moral. Tidak hanya itu, pendidikan juga berpengaruh pada potensi kognitif, afektif dan psikomotorik guna mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan yang semakin berkembang pesat (Sari & Janattaka, 2024).

Pendidikan juga membutuhkan yang namanya bahasa sebagai salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran dan penyampaian pengetahuan. Secara teknis bahasa adalah kalimat bermakna yang keluar dari alat ucap manusia, sedangkan dari segi praktis bahasa berperan sebagai media komunikasi dengan orang lain berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat

ucap manusia (Mubin & Aryanto, 2024). Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia hadir sebagai mata pelajaran wajib bagi peserta didik guna mengasah dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi mereka baik lisan maupun tulisan (Sari & Janattaka, 2024). Guru juga harus paham akan kompetensi yang harus dicapai dari pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu agar peserta didik dapat terampil dalam 4 aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Adanya pembelajaran Bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan khususnya sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi utama sesuai dengan fungsinya (Muhammadiyah & Hamka, 2022). Penguasaan keterampilan dasar seperti pemahaman tata bahasa, kosakata, serta susunan kalimat menjadi aspek yang sangat diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga menekankan peningkatan keterampilan berbicara dan menyimak. Melalui kegiatan seperti diskusi kelas, presentasi, dan latihan berbicara lainnya, siswa diberi kesempatan untuk melatih dan memperkuat kemampuan berbahasa mereka (Nurajijah et al., 2024).

Ditengah perkembangan zaman yang begitu cepat, para peserta didik perlu memiliki kemampuan berkomunikasi yang mumpuni. Mata pelajaran

Bahasa Indonesia memiliki fungsi yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik, memperkuat identitas dan persatuan, membuka akses terhadap berbagai ilmu pengetahuan, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, kedudukan Bahasa Indonesia tidak boleh diabaikan, melainkan harus terus ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan peserta didik di masa yang akan datang.

Namun pada realitanya, mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya kelas V, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode yang biasa dan terkesan monoton. Hal tersebut berpengaruh pada kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik juga akan mudah merasa bosan. Padahal, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran seharusnya perlu diutamakan agar terjadi pembelajaran dua arah yang bermakna (Herlina & Erwin Rahayu Saputra, 2021). Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Locondong pada hari Jumat, 17 Oktober 2025. Pada sesi wawancara yang dilakukan bersama guru kelas V-B yang mengemukakan bahwa guru masih menerapkan metode ceramah pada saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini membuat peserta didik menjadi cepat bosan dan menurunnya tingkat antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Ketika hal ini terjadi, guru kelas V mengatakan kelas menjadi semakin tidak kondusif dan

terkontrol dan itu berdampak pada pemahaman peserta didik akan materi yang sedang dipelajari.

Lebih lanjut, guru kelas V mengatakan hasil belajar peserta didik juga menjadi terganggu dan perlu adanya solusi untuk mengatasi hal tersebut. Meski pada realitanya hasil belajar peserta didik masih bisa dikategorikan cukup. Berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), guru kelas V-B juga berharap bahwa akan ada peningkatan kategori baik pada hasil belajar peserta didik. Selain permasalahan tersebut, guru kelas juga mengungkapkan bahwa ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan membaca. Hal ini menjadi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Padahal pada dasarnya peserta didik harus bisa menguasai minimal 4 keterampilan berbahasa, salah satunya adalah membaca dan hal tersebut masih menjadi pokok permasalahan di kelas V-B yang dialami salah satu peserta didik. Namun setelah guru membuat media pembelajaran, hasil belajar peserta didik dapat dikategorikan cukup baik, namun perlu bimbingan lanjutan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Namun, guru kelas V mengungkapkan bahwa ada perubahan hasil belajar peserta didik kelas V-B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ketika sebelum menerapkan media pembelajaran dan setelah menerapkan media pembelajaran. Guru kelas mengungkapkan peserta didik cenderung cepat bosan sebelum guru

mengaplikasikan media pembelajaran sehingga hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, kini guru berupaya mengembangkan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan bersifat interaktif sehingga mampu menaikkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena di era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat ini, guru sangat dituntut untuk mengembangkan inovasi kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan jaman. Guru bukan hanya sumber informasi tetapi juga fasilitator yang harus mampu menciptakan sebuah inovasi pembelajaran yang tentunya menarik dan bermakna bagi peserta didik. Untuk merealisasi hal tersebut, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya dibuat untuk menarik perhatian peserta didik, namun juga mempermudah guru dalam menjelaskan materi sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu tersampaikan dengan maksimal.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat guru kembangkan di era teknologi sekarang adalah *Articulate Storyline*. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat pembelajaran digital yang isinya memuat berbagai materi pembelajaran seperti teks, gambar, video dan kuis interaktif yang dirancang guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari dan diharapkan mampu membuat peserta didik mempunyai minat yang lebih besar untuk mengikuti proses pembelajaran (Monica et al., 2025).

Keberadaan media pembelajaran khususnya digital ini sangat diperlukan dan dapat menjadi solusi guna menunjang tercapainya pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini memungkinkan proses belajar dapat berlangsung secara adaptif, yaitu dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sehingga mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif (Safitri et al., 2025). Guru membutuhkan variasi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia memerlukan media yang mampu menumbuhkan motivasi, antusiasme peserta didik dan yang paling penting adalah keterampilan berbahasa mereka. Karena sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu membantu memvisualisasikan materi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan (Afriana & Prastowo, 2022).

Melalui pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena materi disajikan dengan cara yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Selain itu, media ini bersifat fleksibel dan mudah diakses kapan pun serta di manapun, sehingga mendukung terciptanya proses belajar mandiri yang selaras dengan tuntutan pembelajaran di era digital .

Mengapa media pembelajaran digital *Articulate Storyline* mampu menjadi solusi bagi permasalahan yang terjadi di kelas V, karena berdasarkan

hasil penelitian terdahulu oleh (Aulia & Desyandri, 2025), peserta didik menunjukkan antusiasme dan keaktifan tinggi selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digital ini mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang berfokus pada fleksibilitas dan keterlibatan aktif peserta didik. Guru juga menjadi sangat terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dan menarik, sehingga meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Hasil lain pada penelitian yang dilakukan oleh (Husain et al., 2021) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang diterapkan di SDN 9 Tiongakabila Kelas V memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 90% yang dikategorikan "sangat layak", selanjutnya untuk validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,17% yang memperoleh kategori "sangat layak". Hasil penilaian pada uji coba yang dilakukan siswa memperoleh nilai rata-rata 92,32% dengan kategori "sangat layak", sehingga media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ini layak diterapkan sebagai media pembelajaran digital di kelas V Sekolah Dasar. Dari kesimpulan penelitian tersebut, maka dapat dikatakan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa

Berdasarkan latar belakang diatas, akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis**

***Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD”.**

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran, diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menjadi lebih menarik, efektif dan interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan terhadap kondisi proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar khususnya kelas V SD Negeri 1 Locondong, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang guru gunakan masih bersifat umum, seperti penggunaan buku teks dan papan tulis, sehingga kurang menarik minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya melatih 4 kompetensi keterampilan yang harus dicapai seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
3. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar
4. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas V.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus pada tujuan yang akan dicapai, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada hal-hal berikut ini:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis *articulate storyline* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan dibatasi pada salah satu Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas V yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah tempat penelitian.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan difokuskan pada aspek penyajian interaktif, meliputi teks, gambar, audio, video dan kuis sederhana yang dapat mendukung pemahaman peserta didik.
4. Uji coba produk dilakukan secara terbatas, yaitu kepada sejumlah peserta didik dan guru Bahasa Indonesia di SD yang menjadi subjek penelitian.
5. Penelitian ini hanya menilai uji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli (materi, bahasa dan media) serta respon peserta didik dan guru terhadap media yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai referensi untuk memperkaya keilmuan tentang penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD (Utari & Rosdianingsih, 2024).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, menumbuhkan minat dan keterlibatan peserta didik melalui media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dengan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif seperti teks, gambar, audio dan video sehingga peserta didik memahami konsep secara konkret dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* ini dapat langsung digunakan sebagai perangkat pembelajaran tambahan tanpa perlu membuat ulang, sehingga membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian sejenis, baik untuk pengembangan media pembelajaran berbasis animasi maupun untuk mata pelajaran lainnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Dalam ranah pendidikan, memahami konsep pembelajaran merupakan aspek yang sangat mendasar. Sebelum dilakukan kajian yang lebih mendalam mengenai teori, pendekatan, maupun penerapan pembelajaran dalam konteks pendidikan masa kini, diperlukan uraian awal yang jelas serta menyeluruh mengenai makna pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran adalah cara atau metode yang diterapkan untuk mendorong terjadinya proses transfer ilmu pada manusia maupun makhluk hidup lainnya agar memperoleh pengalaman belajar (Faizah & Kamal, 2024).

Sedangkan menurut Zaenal Arifin (Hayaturraiyen & Asriana Harahap 2022) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau aktivitas yang tersusun secara sistematis dan terencana, berlangsung secara interaktif serta komunikatif antara pendidik dan peserta didik, baik dengan kehadiran guru secara langsung maupun melalui media lain, dengan tujuan membantu siswa menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam merancang atau

melaksanakan proses pembelajaran secara optimal, beberapa upaya dapat guru wujudkan dengan memahami tahapan-tahapan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut antara lain seperti kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dipandang sebagai metode atau proses yang mendorong terjadinya transfer pengetahuan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Selain itu, pembelajaran juga merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis, berlangsung secara interaktif dan komunikatif antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun melalui media pembelajaran, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, guru perlu memahami dan mengelola setiap tahapan dalam proses pembelajaran, meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta kegiatan penutup, sehingga seluruh proses dapat berjalan secara optimal dan terarah.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam media pembelajaran, yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Oleh karena itu, pendidik perlu mengetahui setiap jenis media pembelajaran agar dapat dipilih dan dimanfaatkan secara tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pengalaman belajar, serta materi yang telah dirancang, sehingga

proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efektif. Pemahaman yang mendalam tentang jenis-jenis media pembelajaran ini penting bagi guru guna merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan relevan bagi peserta didik. Menurut De Vega et al (2024), ada beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan, antara lain sebagai berikut:

1) Media Berbasis Cetak

Media berbasis cetak adalah bentuk umum dari media pembelajaran yang masih sering menjadi pilihan guru dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan media ini, pengetahuan yang sedang dipelajari dapat tersampaikan dalam bentuk formal tekstual dan dapat mudah diterima oleh peserta didik. Contoh dari media berbasis cetak seperti buku LKS/buku cetak, jurnal/artikel ilmiah, poster pembelajaran dan lain-lain.

2) Media Berbasis Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang memanfaatkan indera pendengaran peserta didik, gunanya adalah agar mereka dapat terstimulus dan memahami materi, contohnya seperti *podcast*, lagu, radio pendidikan, aplikasi audio interaktif dan lainnya.

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual yaitu alat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran melalui stimulasi indera penglihatan. Jenis media ini berfokus pada pemanfaatan elemen-elemen seperti gambar, tulisan, grafik, diagram, bagan, maupun simbol visual lainnya agar peserta didik dapat memahami isi pembelajaran dengan lebih nyata dan mudah dipahami. Contohnya adalah poster, komik, *slide powerpoint*, peta, bagan dan lain-lain.

4) Media Berbasis Audio Visual

Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan tampilan gambar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan memanfaatkan video, animasi, gambar, serta elemen visual dan audio lainnya, media ini berperan dalam memperjelas informasi serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Contohnya adalah aplikasi *YouTube*, Video pembelajaran dalam platform digital, film dan lainnya.

5) Media Berbasis Multimedia

Media berbasis multimedia adalah bentuk penyampaian materi pembelajaran yang menggabungkan berbagai macam unsur seperti teks, gambar, suara, video serta elemen interaktif

lainnya. Melalui pemanfaatan teknologi digital, media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar peserta didik yang lebih menarik dan dinamis. Contohnya media berbasis multimedia seperti *powerpoint*, aplikasi pembelajaran digital, game edukatif dan lainnya.

6) Media Berbasis VR dan AR

Media berbasis VR adalah media pembelajaran yang menghadirkan suasana belajar secara mendalam, dimana peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan objek maupun situasi yang diciptakan secara digital. Contohnya dari media berbasis VR seperti aplikasi VR bertema sejarah yang mana peserta didik dapat dibawa kembali ke masa lampau, sehingga mereka dapat menjelajahi peninggalan kota kuno dan menyaksikan peristiwa sejarah. Sedangkan media berbasis AR menggabungkan elemen digital ke dalam lingkungan nyata, sehingga peserta didik dapat melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan konten virtual yang muncul di sekeliling mereka. Misalnya seperti buku pelajaran yang dapat menampilkan efek 3D dari bangun ruang seolah-olah keluar dari buku.

7) Media Berbasis Sosial Media dan Kolaboratif

Media pembelajaran berbasis media sosial dan kolaboratif memanfaatkan berbagai platform daring serta alat interaktif

untuk memperkuat komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan materi pelajaran. Contohnya dapat ditemukan pada forum diskusi *online*, di mana peserta didik terlibat dalam percakapan mengenai topik pembelajaran, saling berbagi ide, serta menanggapi pertanyaan dari rekan maupun guru mereka.

8) Media Interaktif

Media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi secara dua arah dengan materi yang dipelajari. Dalam penggunaan media ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dengan memberikan tanggapan, memilih opsi, menjawab pertanyaan, serta mengatur alur pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tempo belajar mereka sendiri.

c. Media Pembelajaran Digital *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah perangkat digital yang digunakan untuk merancang program pembelajaran interaktif yang dapat dipublikasikan atau dibagikan oleh pengembangnya kepada pengguna lain (Jazuli et al., 2024). Media pembelajaran ini dilengkapi elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif. Media ini mirip seperti *Microsoft Powerpoint*, hanya saja *Articulate Storyline* memiliki fitur interaktif yang lebih beragam dan bervariasi. Selain itu,

media ini praktis digunakan dimana saja dan kapan saja, misalnya melalui ponsel sehingga memungkinkan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri di rumah (Monica et al., 2025).

Media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru dalam menyusun materi, terutama untuk peserta didik pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar. Media ini mampu menampilkan materi secara audio dan visual, sehingga membantu peserta didik memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah. Media *Articulate Storyline* dapat diatur dan dikendalikan oleh penggunanya, sehingga memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk menentukan pilihan dan langkah berikutnya (Junpahira & Pahlevi, 2023). Sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran di kelas.

Banyak sekali media pembelajaran digital yang dapat guru aplikasikan dalam kelas, namun media pembelajaran *Articulate Storyline* ini dapat menjadi pilihan yang tepat digunakan. Mengapa demikian, karena media digital ini memiliki sistem pembelajaran *e-learning* dengan tampilan yang dan mudah diakses dimana saja dan kapan saja sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih fleksibel karena tidak lagi terikat oleh ruang dan waktu (Junpahira & Pahlevi,

2023). Media pembelajaran *Articulate Storyline* juga dapat merangsang peserta didik untuk ikut berperan aktif pada proses pembelajaran, karena terdapat sejumlah fitur yang mampu meningkatkan interaksi peserta didik.

Adapun penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dianggap sangat penting karena memiliki sejumlah kelebihan. Selain memungkinkan bagi penggunanya untuk terlibat aktif, peserta didik dapat berinteraksi secara luas dan mendalam dengan isi materi yang disajikan dalam media tersebut. Dalam penelitian Arwanda (2020), penggunaan *Articulate Storyline* mampu mengatasi berbagai keterbatasan yang biasanya dialami guru dalam merancang media pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia (Apriliya et al., 2025).

Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Syam et al (2023), bahwa media *Articulate Storyline* ini mudah dioperasikan, mampu menarik perhatian siswa, membantu penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, dapat digunakan kapan pun dan di mana pun, berfungsi sebagai bahan belajar mandiri, serta memperkuat daya ingat. Penggunaan *Articulate Storyline* juga memudahkan siswa memahami materi karena dapat diakses secara fleksibel dan dipelajari berulang kali, karena media ini bisa di *share*

dalam bentuk *link* yang dibagikan oleh guru sehingga dapat dibuka dimanapun.

Namun, dibalik kelebihan dari media pembelajaran *Articulate Storyline*, ada kekurangan yang harus diperhatikan khususnya oleh guru. Kekurangan tersebut yang pertama peserta didik tetap memerlukan pendampingan guru karena tidak semuanya mampu belajar secara mandiri. Kedua, saat produk dibuka, masih terjadi proses pemuatan yang cukup lama ketika berpindah ke slide berikutnya, sehingga menghambat kelancaran penggunaan. Ketiga, pengoperasian produk juga memerlukan koneksi internet yang stabil, karena media tersebut berfungsi secara *daring* (Syam et al., 2023).

Selanjutnya ada manfaat dari pengaplikasian media digital *Articulate Storyline* di sekolah. Bagi peserta didik, media ini menarik semangat mereka saat belajar, apalagi di dalamnya menyediakan fitur-fitur yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Sedangkan manfaat media digital *Articulate Storyline* yang didapat guru adalah dapat menumbuhkan kreativitas dan keinovasian dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Media *Articulate Storyline* dapat menjadi salah satu solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan merupakan alternatif dari terbatasnya kesempatan mengajar yang dilakukan oleh guru.

Menurut Husein & Ibrahim dalam Syam et al (2023) manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* bagi guru adalah media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat apa yang dipelajari, mampu mengerjakan latihan soal, serta memberikan dukungan dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Suprihatin Syam et al (2023) dimana media *Articulate Storyline* membantu guru menyederhanakan proses pembelajaran dengan menyajikan materi dalam bentuk poin-poin yang ringkas, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang, baik secara sadar maupun tanpa disadari, yang mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku, seperti dari tidak mengetahui menjadi memahami, dari belum bisa berjalan menjadi mampu berjalan, dari tidak bisa membaca menjadi dapat membaca, dan perubahan lainnya. Belajar juga dapat dipahami sebagai sebuah proses perubahan diri yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya, yang hasilnya dapat berdampak positif maupun kurang baik (Muliyah et al., 2020).

Karena dengan proses belajar, individu akan berkembang, mengalami perubahan dalam dirinya, baik fisik maupun mental.

Perubahan fisik disini muncul ketika materi yang dipelajari berkaitan dengan kemampuan motorik, sedangkan perubahan psikomotorik terjadi apabila yang dipelajari oleh individu berkaitan berhubungan dengan aspek afektif. Dengan demikian, belajar bukan hanya sekedar menerima informasi saja, tetapi juga dapat membentuk pola pikir, sikap dan keterampilan yang mendukung individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta melawan tuntutan kehidupan.

Maka dari itu, pemahaman mengenai belajar sebagai proses perubahan dalam diri individu menjadi pokok bagi penyelenggaraan pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran pada hakikatnya merupakan rangkaian kegiatan yang diatur secara terencana dan terstruktur untuk membantu peserta didik mengalami proses belajar secara optimal. Pembelajaran itu sendiri merupakan serangkaian kejadian yang dirancang untuk memengaruhi peserta didik sehingga mereka lebih mudah melakukan interaksi dengan lingkungan pada tahap berikutnya (Asrini, 2021). Pembelajaran dirancang secara sadar untuk memunculkan terjadinya proses belajar. Dengan kata lain, kualitas belajar peserta didik dapat menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran.

Dalam pembelajaran, terjadi adanya komunikasi antara guru dengan peserta didik atau antar peserta didik dengan tujuan untuk membantu terlaksananya proses belajar. Sementara itu, proses

komunikasi yang berlangsung dapat dilakukan secara verbal melalui bahasa lisan maupun secara non verbal dengan memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung terlaksananya kegiatan belajar (Asrini, 2021). Sehingga dengan adanya komunikasi yang baik, materi atau pesan yang diberikan guru dapat tersampaikan secara lebih mudah dipahami, sehingga mendorong peserta didik untuk menangkap dan memproses informasi dengan lebih optimal.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk menghadirkan kondisi belajar yang mendukung sehingga peserta didik mampu belajar secara maksimal. Sehingga untuk mencapai pembelajaran yang maksimal, pembelajaran perlu dirancang secara terstruktur dan terencana agar dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar yang optimal.

Dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar, pembelajaran bertujuan membangun kemampuan awal siswa melalui kegiatan yang terencana sesuai dengan karakteristik peserta didik (Hayati et al., 2021). Konteks ini merujuk pada pembelajaran yang memerlukan penggunaan media yang tepat agar materi dapat dipahami secara optimal, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keterampilan berbahasa dan pemahaman teks. Karena pada tahap sekolah dasar, peserta didik memerlukan kegiatan belajar yang bersifat nyata,

menyenangkan, serta mudah dipahami agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal.

Kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran semakin penting khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang berfokus pada pengembangan berbagai keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis serta kemampuan mengolah informasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi kemampuan memahami dan memanfaatkan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi yang efektif, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif ketika berinteraksi dengan berbagai teks serta konteks budaya Indonesia (Mulyani, 2021). Adapun tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk membangun kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini mencakup pembinaan kemampuan dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mencakup 4 keterampilan yang telah dijelaskan diatas, namun juga meliputi kemampuan menggunakan kata yang tepat sesuai kaidah, struktur bahasa, ejaan, serta tanda baca secara tepat dan sesuai dengan konteksnya. Namun, hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada penguasaan kaidah tata bahasa, ejaan, atau aturan

kebahasaan lainnya, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, serta menghargai budaya dan jati diri bangsa. Dengan kata lain, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membentuk peserta didik yang tidak hanya mahir berbahasa, tetapi juga mampu menggunakan bahasa tersebut secara tepat dalam berbagai konteks serta menunjukkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya Indonesia (Mulyani, 2021).

Meskipun demikian, penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu masalah utama adalah ketimpangan kemampuan berbahasa antar peserta didik. Setiap peserta didik memiliki latar belakang keluarga, lingkungan, serta budaya yang berbeda-beda, yang tentu berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan berbahasanya. Ada peserta didik yang tumbuh dalam lingkungan dengan interaksi verbal yang cukup, sementara sebagian lainnya memiliki keterbatasan dalam kesempatan menggunakan bahasa secara aktif. Kondisi ini menyebabkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan memahami, berbicara, membaca, maupun menulis ketika mereka mulai mengikuti pembelajaran di sekolah (Amna Ali et al., 2024).

Tantangan lainnya adalah mengenai terbatasnya ketersediaan materi pembelajaran yang berkualitas. Di sejumlah Sekolah Dasar, sumber belajar untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia masih

kurang memadai, seperti minimnya buku bacaan yang berhubungan dan menarik. Media pembelajaran yang diaplikasikan juga berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, karena keterbatasan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar. Sehingga situasi ini berdampak pada kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbahasa secara optimal.

Melihat tantangan-tantangan tersebut, salah satu fokus penting dalam dunia pendidikan sekarang adalah mendalami hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia serta bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Pengetahuan yang baik tentang hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia akan membantu guru dalam mengatur strategi pembelajaran agar lebih efektif. Selain itu, pengetahuan ini juga menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, khususnya pada 4 keterampilan berbahasa antara lain menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang merupakan keterampilan dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Pendidikan dilaksanakan untuk mendorong terjadinya perubahan dalam perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses yang berlangsung secara sadar antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini, Sekolah

Dasar menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yang menekankan pembelajaran holistik dan kontekstual agar pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, pendidik dituntut mampu merancang proses pembelajaran yang efektif dan efisien, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Rozi et al., 2025).

Rancangan proses pembelajaran yang baik juga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar Bahasa Indonesia itu sendiri adalah deskripsi tentang kecakapan peserta didik dalam memahami, memproses, dan menerapkan pengetahuan berbahasa. Menurut Sugiantara (Dewi et al., 2025), hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dinilai berdasarkan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, antara lain kemampuan peserta didik dalam memahami materi, berkomunikasi secara efektif, serta mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam konteks kehidupan nyata.

Hal tersebut dapat terbentuk dari unsur internal, eksternal, dan dinamika proses belajar. Unsur internal ini meliputi kondisi awal peserta didik, ketertarikan terhadap pembelajaran, dorongan motivasi, serta kesiapan mereka dalam mengikuti dan memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya adalah faktor eksternal yang mencakup suasana dan lingkungan belajar, peran serta keluarga, kelengkapan

fasilitas pendukung, serta kemampuan pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Dinamika dalam proses pembelajaran tampak dari adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik, serta penerapan berbagai metode, model, dan media pembelajaran yang beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Sehingga, apabila guru dapat merancang pembelajaran yang terstruktur, relevan dengan konteks, serta berfokus pada kebutuhan peserta didik, maka pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia akan menjadi lebih bermakna. Kondisi tersebut pada akhirnya mampu berdampak pada capaian belajar peserta didik, baik pada keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis, sehingga sasaran pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diwujudkan secara maksimal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas II UPTD SDN 191 Barru”. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa pemberian pengalaman belajar oleh guru secara terstruktur, dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan fokus dan pemahaman konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih baik (Dewi et al., 2025).

c. Materi Sinonim dan Antonim Kelas V SD

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Pelajaran ini diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah dengan tujuan membekali peserta didik agar mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, serta kreatif. Bahasa Indonesia juga menjadi mata pelajaran utama yang wajib dikuasai karena diujikan dalam Ujian Sekolah (US) dan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Oleh sebab itu, penguasaan mata pelajaran ini menuntut kemampuan berpikir kritis dari peserta didik (Fadhilah & Pd, 2022).

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diharapkan mampu menjadi solusi bagi permasalahan-permasalahan peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 1 Locondong bersama guru kelas V-B yang mengatakan terdapat permasalahan pemahaman peserta didik mengenai salah satu materi Bahasa Indonesia yaitu materi sinonim dan antonim.

Guru kelas V mengungkapkan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami dan membedakan contoh dari kata antonim dan sinonim, sehingga dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran digital

berbasis *Articulate Storyline*, permasalahan yang terjadi dapat teratasi. Dengan media digital ini, peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik menjadi meningkat dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Materi sinonim dan antonim itu sendiri masuk pada BAB I “Aku yang Unik” di Kurikulum Merdeka kelas V SD. Materi ini masih menjadi permasalahan bagi peserta didik, salah satu alasannya adalah karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat sederhana dan kurang menarik peserta didik. Berikut adalah penjabaran dari materi sinonim dan antonim (Kemendikbudristek, 2021):

1) Sinonim

Sinonim merupakan persamaan makna kata yang serupa. Misalnya sinonim dari pintar adalah pandai, sinonim dari rapi adalah apik, sinonim dari lucu adalah jenaka serta masih banyak contoh kata sinonim yang lain.

2) Antonim

Antonim menunjukkan makna kata yang bertolak belakang atau pengertian lainnya adalah kata yang berantonim berarti bermakna berlawanan. Contohnya antara lain antonim dari mahal adalah murah, antonim dari cepat adalah lambat, antonim dari gelap adalah terang serta masih banyak contoh kata antonim yang lain.

d. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline*

Ada beberapa tahapan dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*. Peneliti menggunakan laptop dalam proses pembuatan media *Articulate Storyline* yang diakses dalam bentuk aplikasi. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* :

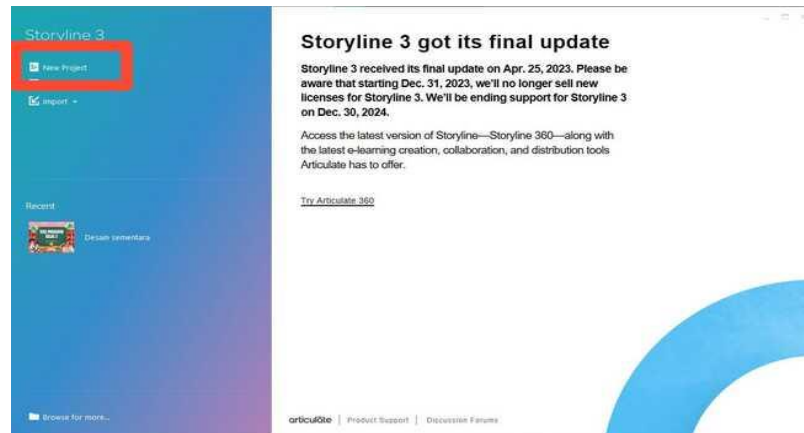
1) Mengunduh Aplikasi *Articulate Storyline*

Langkah pertama, masuk pada situs *google chrome* lalu ketik kata kunci pencarian <https://access.articulate.com/perpetual/downloads>. Lalu selanjutnya adalah klik tulisan “Masuk untuk Mengunduh”.



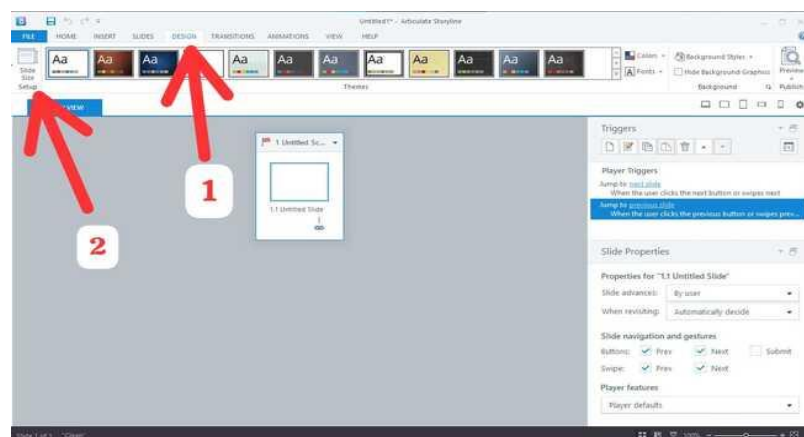
Gambar 2. 1 Pencarian *website* pengunduhan aplikasi *Articulate Storyline*

- 2) Setelah terunduh, buka aplikasi *Articulate Storyline* kemudian klik *New Project* untuk membuat media pembelajaran baru.



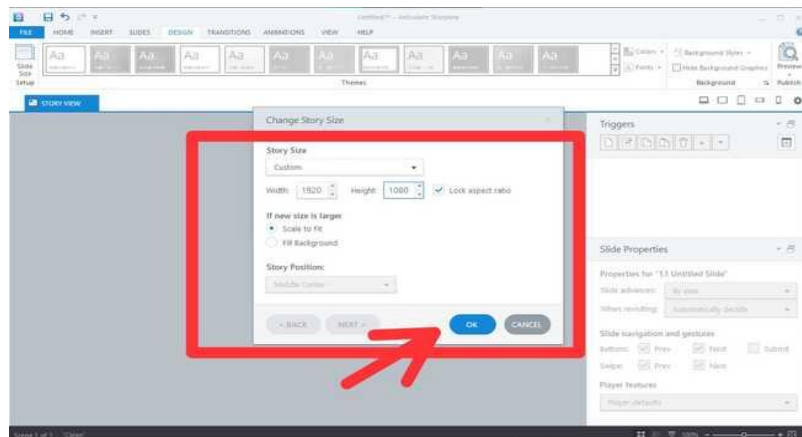
Gambar 2. 2 Tampilan depan *Articulate Storyline*

- 3) Setelah muncul halaman yang akan diisi proyek media pembelajaran, klik “desain”, lalu klik “Slide Size Setup” yang terdapat pada kiri pojok atas.



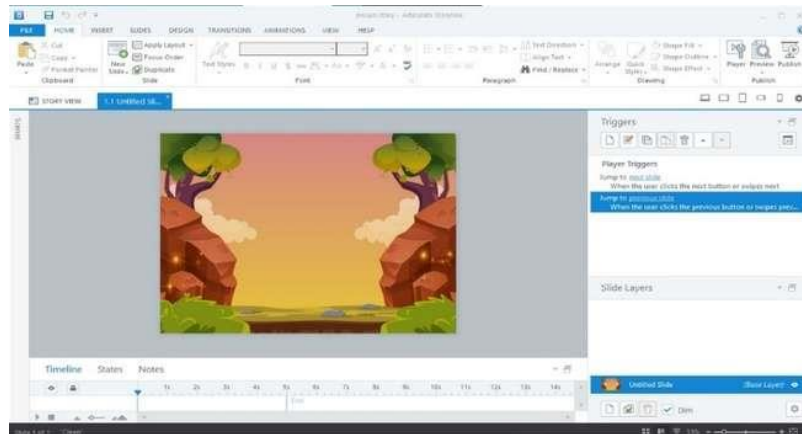
Gambar 2. 3 Memilih lembar kosong

- 4) Ubah ukuran yang tertera, *Width* berukuran 1920 dan *Height* berukuran 1080. Lalu centang “*Lock aspect ratio*” dan klik Ok pada bagian bawah.



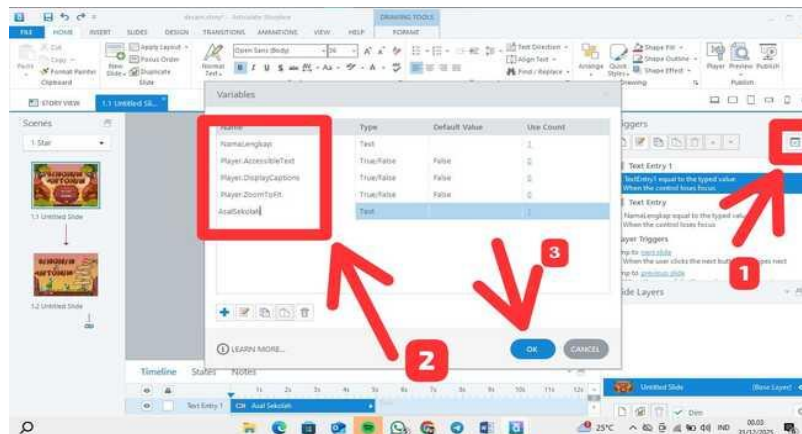
Gambar 2. 4 Mengatur ukuran *Background*

- 5) Selanjutnya adalah menambahkan *background* media pembelajaran yang telah peneliti buat pada halaman kosong yang sebelumnya telah diubah ukurannya. Peneliti membuat *background* media pembelajaran dengan berbantuan aplikasi tambahan yaitu *Canva*. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :
- Pertama, klik kanan pada halaman kosong yang akan diisi *background* proyek.
 - Pilih *format background* dan klik *Picture or texture Fill*.
 - Untuk menambahkan *background*, klik “*File*” dan pilih *background* yang telah disiapkan lalu klik “*Close*”.



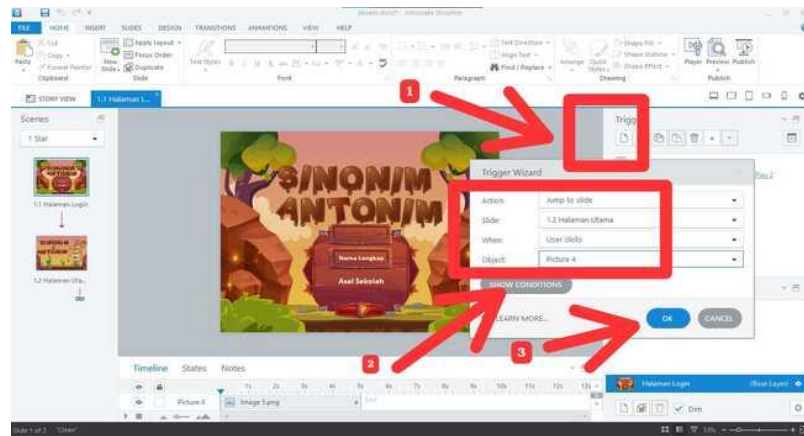
Gambar 2. 5 Pemilihan *Background*

- 6) Langkah berikutnya adalah menambahkan elemen-elemen tombol seperti tombol *start*, *next*, *back*, tombol *home* dan lainnya. Peneliti juga menambahkan identitas untuk peserta didik isi meliputi nama lengkap dan asal sekolah.



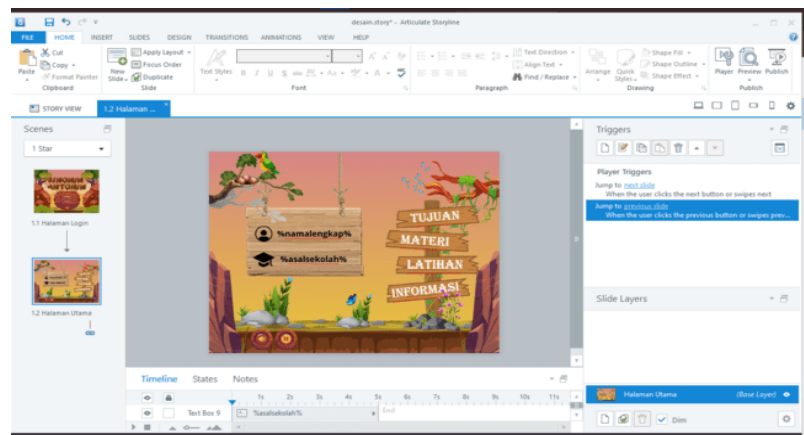
Gambar 2. 6 Menambahkan elemen tombol menu

- 7) Selanjutnya adalah mengatur tombol *play* pada media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila tombol *play* ditekan, maka akan secara otomatis masuk ke *slide* berikutnya.



Gambar 2. 7 Mengatur tombol *Play*

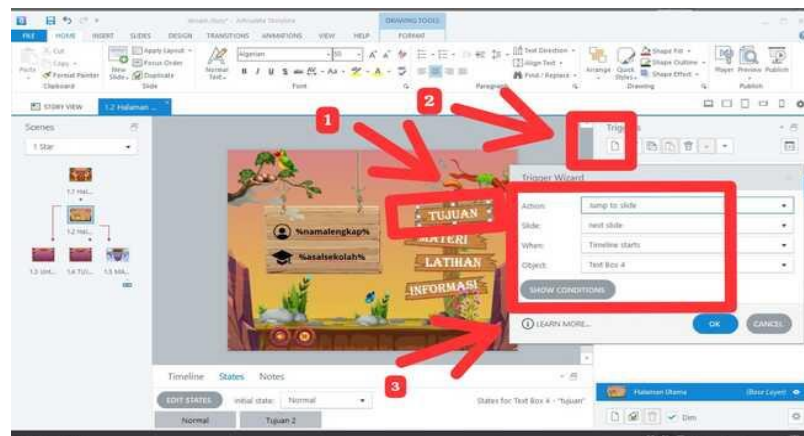
- 8) Langkah berikutnya adalah mengedit nama lengkap peserta didik dan asal sekolah yang berada di halaman login agar secara otomatis muncul pada halaman utama atau *slide* kedua.



Gambar 2. 8 Mengatur tombol login pada halaman pertama

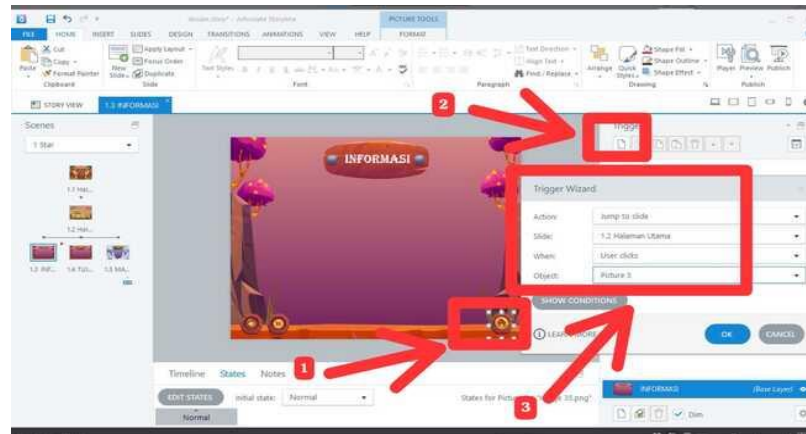
- 9) Selanjutnya dilakukan pengaturan perintah pada menu-menu, seperti tujuan, materi, latihan, dan informasi, sehingga saat tombol menu ditekan, pengguna akan langsung diarahkan ke *slide* yang sesuai. Sebagai contoh, pada tombol tujuan, langkah-

langkah yang dilakukan adalah memilih tulisan menu “tujuan”, kemudian masuk ke *Trigger* dan mengisi *Trigger Wizard* sesuai dengan panduan pada gambar berikut, lalu menekan tombol “Ok”. Dengan pengaturan ini, saat menu tujuan diklik, sistem akan secara otomatis menampilkan *slide* tujuan. Prosedur yang sama diterapkan pada menu materi, latihan, dan informasi.



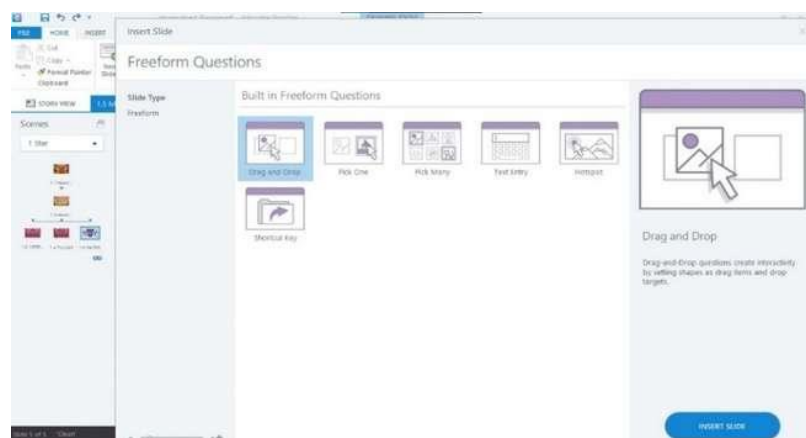
Gambar 2. 9 Mengedit perintah pada tombol menu

10) Selanjutnya adalah membuat tombol *home* pada setiap *slide*, agar ketika tombol *home* tersebut ditekan akan secara otomatis kembali pada *slide* halaman utama atau *slide* kedua.



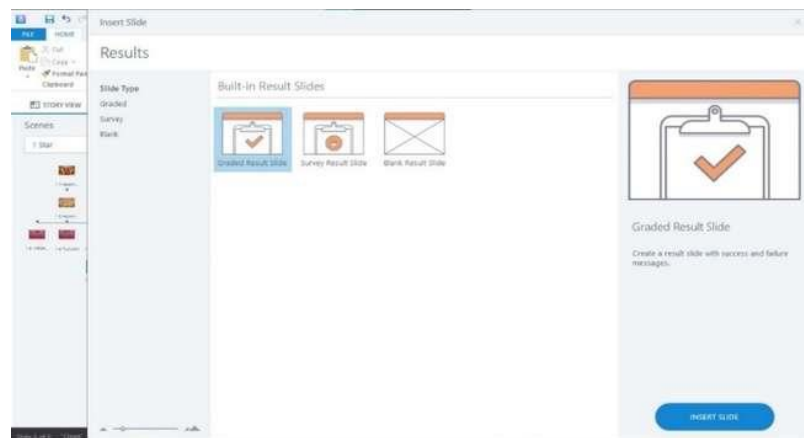
Gambar 2. 10 Menambahkan tombol *Home*

11) Tahap berikutnya adalah memasuki *slide* latihan soal atau evaluasi. Langkah awal dilakukan dengan klik kanan, kemudian memilih *New Slide*. Pada opsi *New Slide*, selanjutnya dipilih *Freeform Questions*. Melalui menu ini, berbagai jenis latihan soal dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian materi yang telah disampaikan.



Gambar 2. 11 Membuat *Slide* latihan soal

12) Tahap selanjutnya adalah membuat *result slide* atau *slide* penilaian untuk latihan soal yang telah dikerjakan. Langkah awal dilakukan dengan klik kanan, kemudian memilih *New Slide* dan menekan opsi *Result*. Setelah masuk pada menu *Result*, jenis penilaian disesuaikan dengan kebutuhan, lalu ditekan tombol *Insert Slide* untuk menambahkan slide penilaian tersebut.



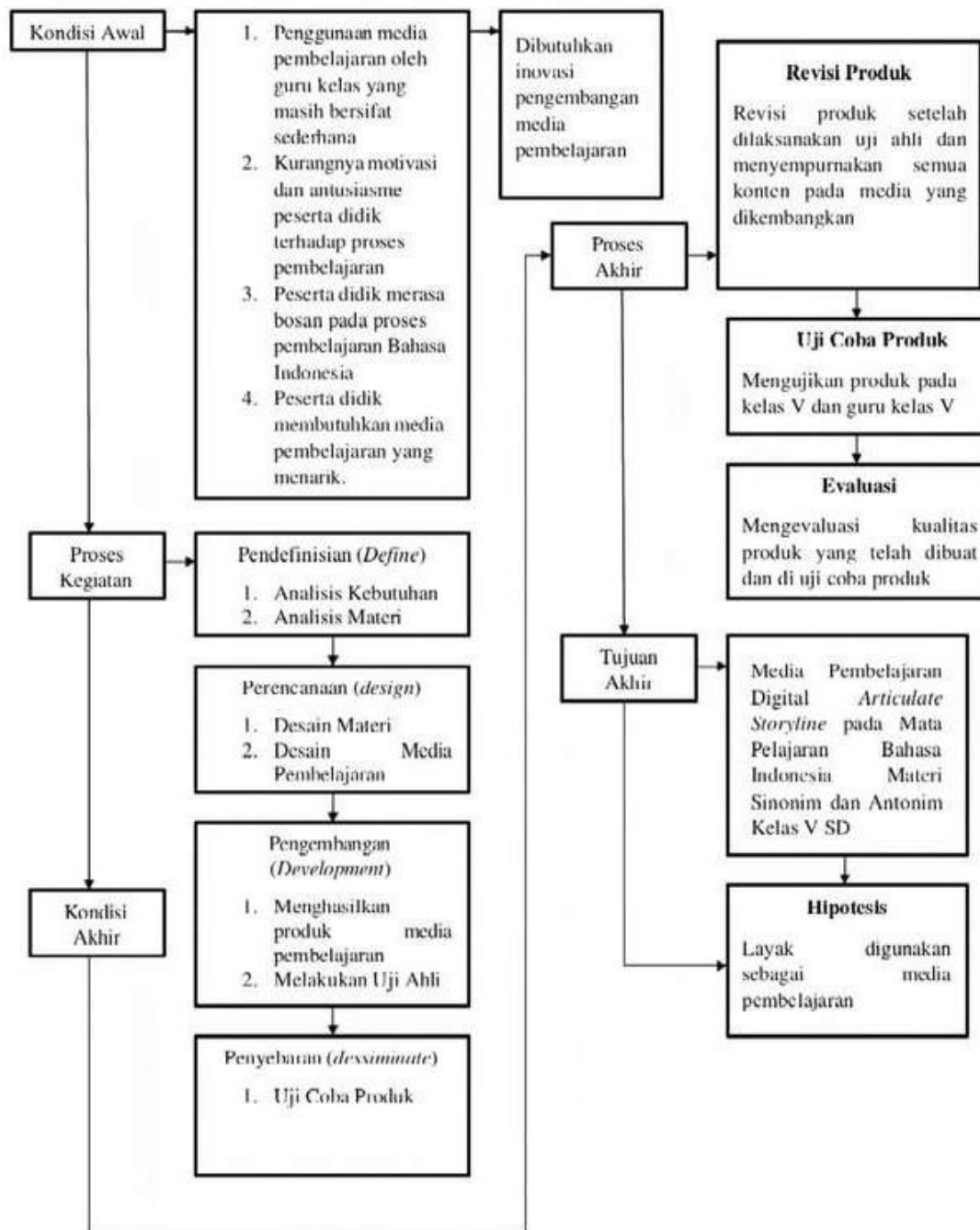
Gambar 2. 12 Mengatur Slide skor latihan soal

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah dasar konseptual dalam sebuah penelitian yang disusun melalui pengolahan berbagai fakta, hasil pengamatan dan telaah kepustakaan (Riduwan, 2023). Di dalam kerangka berpikir memuat sejumlah teori, petunjuk dan konsep-konsep yang akan dijadikan landasan dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (Riduwan, 2023)

mengemukakan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan sejumlah aspek yang sudah diidentifikasi. Sehingga dengan adanya kerangka berpikir, mampu menjadi acuan bagi para peneliti dalam menentukan rumusan masalah, mengkaitkan teori dengan data yang diperoleh dan membangun analisis yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini difokuskan pada permasalahan yang terjadi di SD yang menjadi tempat penelitian. Produk pengembangan yang dibuat adalah media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Media pembelajaran digital ini dibuat berdasarkan permasalahan yang telah peneliti dapat saat observasi melalui wawancara guru kelas V. Permasalahan tersebut seperti penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas yang masih bersifat sederhana dan monoton sehingga memunculkan permasalahan yang lain seperti menurunnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik mudah bosan dan menjadi tidak fokus di dalam kelas.



Gambar 2. 13 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Peneliti pada media pembelajaran digital *Articulate Storyline* yang dikembangkan pada penelitian ini layak dan praktis digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di Sekolah Dasar baik secara individu, berkelompok maupun didampingi oleh guru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian *Research and Development (R&D)* adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan, mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Ade Rahayu, 2025). Dalam dunia pendidikan, penelitian R&D menjadi dasar penting dalam mengembangkan atau menyempurnakan sebuah perangkat pembelajaran yang edukatif dan relevan sesuai kebutuhan peserta didik. Menurut Thiagarajan (Siregar, 2024) dalam bukunya yang berjudul “*Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*”, mengemukakan bahwa ada 4 tahapan yang harus dilakukan dalam proses pengembangan model 4D. Empat tahap yang dimaksud oleh Thiagarajan antara lain *define, design, develop, dan disseminate*.

Sehingga berdasarkan penjelasan diatas, peneliti akan mengembangkan sebuah produk yang nantinya akan diuji kepraktisan dan kelayakannya pada salah satu SD yang sudah peneliti pilih. Produk tersebut adalah media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan antara lain tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*design*),

pengembangan (*Development*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*) (Zamsiswaya et al., 2024). Alasan mengapa penelitian ini menggunakan model 4D karena pada setiap tahapnya memiliki dasar analisis yang jelas, sehingga dapat mengurangi resiko pengembangan produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Locondong Kabupaten Banyumas. Peneliti memutuskan tempat penelitian tersebut karena pada sekolah tersebut belum menerapkan sekolah berbasis digital. Sedangkan di sekolah tersebut cukup memadai dari segi fasilitas yang dapat mendukung pengaplikasian media pembelajaran digital berbasis *Articulate Stoyline* yang akan peneliti kembangkan seperti tersedianya proyektor dan akses internet.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan pada bulan Oktober 2025, dimulai dari tahap observasi dan wawancara bersama guru kelas V-B untuk mengumpulkan data di lapangan serta untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Selanjutnya adalah proses desain, pengembangan dan pelaksanaan mengaplikasian media pembelajaran

berbasis *Articulate Stoyline* pada kelas V yang akan dilaksanakan pada Desember 2025 sampai Maret 2026.

Tabel 3. 1 *Timeline* Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan								
		Okt 2025	Nov 2025	Des 2025	Jan 2026	Feb 2026	Mar 2026	Apr 2026	Mei 2026	Juni 2026
1.	Penyusunan Proposal									
2.	Seminar Proposal									
3.	Pembuatan Media Pembelajaran									
4.	Uji Ahli Materi									
5.	Uji Ahli Bahasa									
6.	Uji Ahli Media									
7.	Uji Coba Produk									
8.	Analisis Data Penelitian									
9.	Penyusunan Laporan Hasil Penelitian									
10.	Pelaksanaan Ujian Skripsi dan revisi									

C. Desain dan Prosedur Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan suatu pendekatan yang dilakukan secara sistematis di bidang akademik maupun sistem untuk menciptakan inovasi berupa produk atau model baru yang dapat diterapkan. Metode R&D menjadi dasar penting dalam merancang perangkat pembelajaran, media, serta teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan masyarakat secara umum (Ade Rahayu, 2025).

R&D memiliki perbedaan mendasar dari penelitian murni karena tidak hanya berfokus pada temuan teori atau deskripsi fenomena, tetapi diarahkan untuk menghasilkan solusi praktis yang diuji dan disempurnakan melalui berbagai tahap pengujian. Dengan karakter tersebut, pendekatan ini sangat tepat digunakan dalam penelitian yang menargetkan terciptanya sebuah inovasi, baik berupa produk fisik maupun media berbentuk digital dalam pembelajaran. Selanjutnya menurut Sugiyono (2021) juga mendefinisikan metode penelitian dan pengembangan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan mengambil Materi Kalimat Deduktif dan Kalimat

Induktif. Dalam pembuatan media digital ini akan ada 4 tahap dengan menggunakan penelitian model 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*design*), pengembangan (*Development*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*) (Zamsiswaya et al., 2024). Berikut penjelasan prosedur pengembangan model 4-D:

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap definisi (*define*) dalam model pengembangan 4-D merupakan fase awal yang berperan sebagai landasan perencanaan dalam merancang suatu media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan kegiatan untuk menetapkan dan mendefinisikan pengembangan atau yang sering diamakan dengan analisis kebutuhan (Winarni, 2021). Analisis tersebut mencakup penetapan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pemilihan tema atau topik yang sesuai, identifikasi karakteristik dan kebutuhan peserta didik sebagai sasaran utama, serta penentuan cakupan materi yang akan disampaikan. Selain itu, tahap definisi juga melibatkan proses pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner guna mengetahui kebutuhan, kondisi, dan harapan pengguna secara lebih detail. Hasil analisis dari tahap ini menjadi pijakan penting dalam menentukan arah dan kualitas pengembangan media pembelajaran pada tahap berikutnya (Zamsiswaya et al., 2024).

Penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Locondong dengan jumlah 22 peserta didik kelas V pada saat proses observasi ditemukan

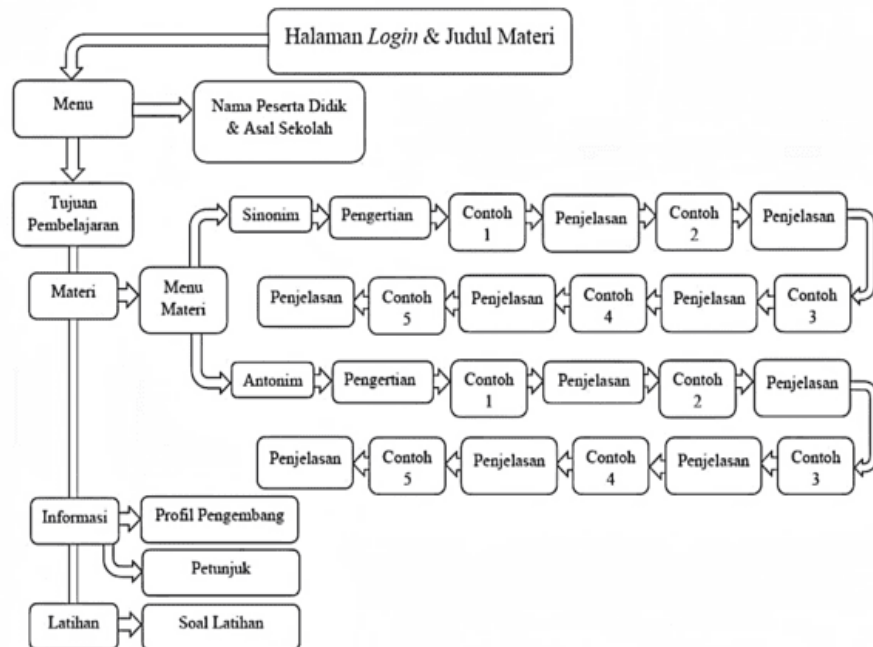
bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya kelas V, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode yang biasa dan terkesan monoton. Dan hal tersebut berpengaruh pada kurangnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik juga akan mudah merasa bosan. Guru kelas mengatakan kelas menjadi semakin tidak kondusif dan terkontrol dan itu berdampak pada pemahaman peserta didik akan materi yang sedang dipelajari.

Sehingga media pembelajaran digital *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadi solusi pada permasalahan tersebut. Mengapa peneliti memilih media tersebut, karena selain memanfaatkan dan menyesuaikan pembelajaran dengan teknologi sekarang, media *Articulate Storyline* belum dikembangkan di sekolah tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, beberapa faktor seperti fasilitas sekolah dan kurangnya informasi pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital memperkuat penelitian ini untuk dapat mengembangkan media digital yang diharapkan mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang harus dilakukan secara sistematis, diawali dengan menentukan jenis media yang akan dikembangkan (Fayrus & Slamet, 2022). Selanjutnya memilih format penyajian yang sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan rancangan media secara rinci sebagai dasar pengembangan pada tahap berikutnya.



Gambar 3. 1 *Flowcart Media*

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) dalam model 4D adalah fase ketika media pembelajaran mulai direalisasikan atau dibuat sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya atau dalam kata lain tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk. Pada tahap ini, akan dilakukan evaluasi oleh dalam bidangnya guna memperbaiki rancangan penelitian yang telah dibuat (Winarni, 2021). Proses validasi dilakukan oleh

validator antara lain ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk memastikan kualitas dan ketepatannya sebelum digunakan secara lebih luas.

4. Penyebaran (*dessiminate*)

Setelah proses revisi pada tahap pengembangan selesai dilaksanakan baik berdasarkan masukan para ahli maupun hasil uji coba pengguna langkah berikutnya adalah melakukan proses diseminasi atau penyebarluasan media pembelajaran yang telah dihasilkan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk tidak hanya berhenti pada lingkup pengembangan, tetapi dapat dimanfaatkan secara lebih luas kepada subjek penelitian yang telah ditetapkan. Dengan adanya tahap ini, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan dampak yang lebih besar, serta menjadi solusi pembelajaran bagi pengguna di luar lingkungan pengembangan awal.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan karakteristik yang mencakup manusia, benda maupun peristiwa yang dijadikan pusat penelitian dalam sebuah penelitian (Mushofa et al., 2024). Karena sebelum akan melakukan sebuah penelitian, peneliti harus menentukan terlebih dahulu apa dan siapa yang akan diteliti secara keseluruhan. Sejalan dengan pernyataan diatas, menurut Sugiyoni (Mushofa et al., 2024) mengemukakan bahwa populasi

merupakan cakupan penyamarataan yang meliputi objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dikaji dan dijadikan landasan penarikan kesimpulan. Populasi pada penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, peserta didik kelas V dan guru kelas V.

2. Sampel

Pada umumnya peneliti tidak akan mungkin dapat mengkaji seluruh populasi, terutama jika jumlahnya sangat besar. Oleh karena itu, peneliti mengambil sebagian anggota yang mewakili populasi yang disebut sampel. Menurut Suriani et al (2023) sampel adalah sekumpulan individu yang diambil dari populasi dan berfungsi sebagai bagian yang dapat mewakili keseluruhan anggota populasi. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V dan guru kelas V SD Negeri 1 Locondong, Kabupaten Banyumas.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah karakteristik atau ciri dari seseorang maupun suatu objek yang memiliki perbedaan nilai. Unsur ini ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus kajian untuk dianalisis sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan (Abubakar, 2021). Menurut Sugiyono (Dekanawati, Vivid et al., 2023) mendefinisikan variabel penelitian sebagai karakteristik, ciri atau nilai yang dimiliki oleh seseorang, suatu objek maupun aktivitas yang menunjukkan

perbedaan tertentu dan sudah ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus kajian yang akan dianalisis dan disimpulkan. Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas/ *Independent Variable* (X) dan variabel terikat/ *Dependent Variable* (Y).

1. Variabel Bebas/*Independent Variable* (X)

Variabel bebas/*Independent Variable* adalah aspek yang memberikan pengaruh atau menimbulkan perubahan pada variabel lainnya (Sanaki, M. M et al., 2021). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Digital berbasis *Articulate Storyline*.

2. Variabel Terikat/*Dependent Variable* (Y) adalah variabel yang menerima pengaruh atau muncul sebagai hasil dari adanya variabel bebas (Sanaki, M. M et al., 2021). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang diterapkan oleh seorang peneliti dalam memperoleh informasi atau data yang diperlukan dari sumber penelitian baik subjek penelitian maupun sampel penelitian (Putri & Murhayati, 2022). Teknik pengumpulan data merupakan tahap yang wajib dilakukan dalam sebuah penelitian, karena teknik pengumpulan data ini nantinya digunakan

sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah cara dimana seorang peneliti secara langsung mengumpulkan data di lapangan dengan mengamati dan mencermati kondisi subjek penelitian dengan tujuan memperoleh data yang konkret mengenai fenomena yang benar-benar terjadi (Putri & Murhayati, 2022). Dengan observasi, peneliti dapat dengan langsung mendengar, menyaksikan dan merasakan keadaan pada tempat penelitian kemudian mencatat informasi yang didapat selama penelitian berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan dimana terjadi interaksi antara pihak yang mengajukan pertanyaan dengan pihak yang memberikan informasi, yang berlangsung melalui komunikasi secara langsung (Putri & Murhayati, 2022). Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Moleong, yang mengatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai guru kelas V SD Negeri 1 Locondong, Kecamatan Banyumas, yang mana wawancara

tersebut dilakukan untuk menggali informasi awal mengenai permasalahan atau kendala yang dihadapi guru kelas selama proses pembelajaran terutama mengenai pengaplikasian media pembelajaran yang digunakan.

3. Angket

Angket atau yang sering disebut kuesioner adalah alat penelitian yang terdiri atas sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk mengumpulkan data atau informasi dan dijawab oleh responden secara mandiri sesuai pandangan mereka (Ernawati & Setiawaty, 2021).

4. Dokumentasi

Dokumentasi diambil dari Bahasa Inggris yaitu *Documentation*, jadi secara lengkap dokumentasi adalah proses mengumpulkan informasi baik dalam bentuk tulisan, foto, video atau yang lainnya. Proses pengumpulan data melalui dokumentasi dapat meningkatkan efisiensi dari segi waktu dan tenaga (Hasan et al., 2022).

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk memperoleh berbagai informasi, yang kemudian diolah dan disusun secara teratur (Elfrianto et al., 2022). Penyusunan instrumen pengumpulan data dalam sebuah penelitian harus mempunyai kebenaran yang dapat diukur dan selaras dengan kebenaran yang ada terhadap suatu objek

sehingga ada relevansi antara asumsi dan kenyataan yang diperoleh. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, penilaian guru dan respon peserta didik. Berikut adalah kisi-kisi instrumen pengumpulan data dari masing-masing responden :

1. Instrumen Ahli Media

Instrumen ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Item
Tampilan	Kemenarikan desain	1, 2, 3
	Kualitas gambar	4, 5
	Kejelasan, kemudahan dan keterbacaan teks	6, 7, 8
	Kesesuaian kombinasi warna	9, 10
	Kemudahan memahami menu-menu dalam tampilan media	11, 12
Konten	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	13, 14
	Kejelasan penyajian materi	15, 16, 17
	Relevan	18, 19, 20
Jumlah Soal		20

2. Instrumen Ahli Materi

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Item
Kaulitas teknis	Ketepatan isi materi	1, 2, 3, 4
	Gambar yang ditampilkan sesuai materi ajar	5, 6, 7
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8, 9, 10, 11
Konten	Relevan	12, 13, 14
Desain Interfaces	Kesempatan Belajar	15, 16, 17
	Dampak kepada guru dan pembelajaran	18, 19, 20
Jumlah Soal		20

3. Instrumen Ahli Bahasa

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor Item
Kelayakan bahasa	Bahasa mudah dipahami	1, 2, 3
	Komunikatif	4
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5, 6
	Dialogis dan interaktif	7, 8, 9
	Kesesaian dengan kaidah bahasa	10, 11, 12
Jumlah Soal		12

4. Instrumen Penilaian Guru

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Penilaian Guru

Aspek	Indikator	Nomor Item
Praktikalitas	Tampilan media	1, 2
	Komunikatif	3, 4
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5
	Keakuratan materi	6, 7
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8
Jumlah Soal		8

5. Instrumen Respon Peserta Didik

Tabel 3. 6 Kisi-kisi respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor Item
Respon peserta didik	Tampilan media	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Bahasa	7, 8
	Kemenarikan	9, 10, 11, 12, 13
	Materi	14, 15, 16
Jumlah Soal		16

H. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian harus valid dan reliabel dengan cara mengukur validitas dan reabilitas. Instrumen yang digunakan pada penelitian sesuai penelitian terdahulu dengan jenis penelitiannya. Pada

penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket atau kuesioner dan lembar wawancara. Adapun kuesioner tersebut yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan respon peserta didik.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Uji Kelayakan

Uji kelayakan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat (Muhsin, R., dkk, 2022). Uji kelayakan oleh ahli media dilakukan untuk memperoleh penilaian beserta saran dan komentar dari validator ahli, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Menurut Bogdam (Rahmani, Diah Ayu dkk, 2025), teknik analisis data kualitatif adalah suatu tahapan yang dilakukan untuk meneliti dan mengatur data secara sistematis, baik yang berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan, maupun sumber lainnya agar data tersebut mudah dipahami dan hasil temuannya dapat disampaikan kepada pihak lain. Sedangkan teknik analisis data secara kuantitatif adalah teknik yang menekankan pada penggunaan data statistik dan perhitungan matematis terhadap data penelitian berdasarkan hasil angket atau kuesioner (Jailani et al., 2024).

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui kualitas dan kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Data diperoleh diperoleh dari hasil angket atau kuesioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Dan dari angket tersebut diisi oleh validator ahli berbentuk kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan skala likert 4 skor penilaian. Skala Likert yang dikembangkan oleh Rensis Likert adalah teknik yang sering digunakan dalam penelitian guna memperoleh data mengenai sikap, nilai dan opini terhadap suatu objek (Subasman et al., 2025). Maka dari itu, peneliti memilih 4 kategori pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 7 Skala *Likert*

No.	Pernyataan	Nilai
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang	2
4.	Sangat Kurang	1

Selanjutnya perolehan data dari perhitungan skor yang dihasilkan dari pengisian lembar angket validasi ahli media, materi, dan bahasa pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi dalam seluruh item

Setelah data ditemukan hasilnya, selanjutnya nilai tersebut dikonversikan ke dalam persentase sebagai acuan penilaian kategori kelayakan media untuk mengetahui layak atau tidaknya Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline*. Berikut adalah tabel konversi nilai presentase kelayakan:

Tabel 3. 8 Presentase Kelayakan Media

Persentase	Kategori
76 - 100%	Sangat layak
56 - 75%	Layak
40 - 55%	Cukup layak
0 - 39%	Kurang layak

2. Analisis Uji Kepraktisan

Penilaian uji kepraktisan diperoleh dari hasil angket atau kuesioner respon peserta didik dari guru yang bertujuan untuk mengetahui presentase kepraktisan dari media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*. Perolehan data dihitung dari skor yang dihasilkan dari pengisian lembar angket respon guru dan peserta didik pada media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi dalam seluruh item

Setelah diketahui presentase kepraktisannya, peneliti mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Presentase Kepraktisan Media

Persentase	Kategori
76 - 100%	Sangat praktis
56 - 75%	Praktis
40 - 55%	Cukup praktis
0 - 39%	Kurang praktis

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Rajagukguk et al, 2021). Adapun hasil yang diperoleh pada tiap tahapan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut :

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian (*Define*) ini ialah mengkaji berbagai permasalahan yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian (Amara Hudaya, 2023).

1) Sekolah

Peneliti telah melaksanakan observasi pada tempat penelitian yaitu di SD Negeri 1 Locondong dengan alamat Jalan Pramuka No.1, RT.02/RW.04, Locondong Tengah, Losari, Kec. Rawalo, Kabupaten Banyumas. SD Negeri 1 Locondong berdiri pada tanggal 1 April 1985 dan masih aktif beroperasi hingga saat ini. SD ini memiliki ruang kelas berjumlah 11 gedung, 1 ruang untuk Kepala Sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1

ruang UKS, 1 gedung untuk mushola. SD Negeri 1 Locondong terdapat Kepala Sekolah, 11 guru kelas, 1 guru Agama dan 1 guru Olahraga. Jumlah peserta didik secara keseluruhan yaitu 263 dan pada kelas V-B berjumlah 21 peserta didik.

Kegiatan rutin yang setiap hari diterapkan pada sekolah ini seperti pembiasaan literasi dan numerasi sebelum dilanjutkan kegiatan belajar mengajar. SD Negeri 1 Locondong memiliki fasilitas yang cukup memadai dan mampu mendukung proses belajar mengajar. Fasilitas seperti media fisik, media tengkorak, globe, atlas dan lain-lain, sedangkan untuk penunjang proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media digital, SD Negeri 1 Locondong memiliki fasilitas seperti LCD, proyektor dan *WI-FI*.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kelas V-B yang sudah aktif mengajar selama 19 tahun di SD Negeri 1 Locondong dari tahun 2007. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan beberapa permasalahan yaitu guru masih menerapkan metode ceramah pada saat proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi cepat bosan dan menurunkan tingkat antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, proses belajar menjadi semakin tidak kondusif dan

terkontrol yang mampu berdampak pada pemahaman peserta didik akan materi yang sedang dipelajari.

Beliau mengungkapkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran masih menggunakan media sederhana seperti LKPD, buku LKS, dan buku paket. Dengan adanya fasilitas yang sudah sekolah sediakan, beliau menyebut bahwa guru masih terkendala dalam penguasaan media digital yang bisa diterapkan di kelas. Dari hal tersebut, menjadi landasan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi Sinonim dan Antonim yang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

2) Kurikulum

Analisis dilakukan dengan mengkaji kurikulum di Sekolah Dasar yang ditetapkan sebagai tempat penelitian, yaitu di SD Negeri 1 Locondong. Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 1 Locondong yaitu menggunakan kurikulum Merdeka yang sebelumnya mengalami perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Jika pada Kurikulum 2013 pembelajaran bersifat tematik dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran, maka pada Kurikulum Merdeka sebagian mata pelajaran dipisahkan, seperti Matematika,

Pendidikan Pancasila dan Bahasa Indonesia, sementara IPAS yaitu penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS.

Kurikulum Merdeka itu sendiri mulai diberlakukan pada tahun ajaran 2022/2023 dan berlangsung hingga saat ini yaitu tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaanya didasarkan oada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dan rangka pemulihan proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka hadir sebagai bentuk penyempurnaan dari kurikulum yang telah diterapkan sebelumnya (Puspita & Atikah, 2023). Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hattarina (Puspita & Atikah, 2023), yang menganggap Kurikulum Merdeka sebagai bagian dari inovasi baru dalam dunia Pendidikan. Kebijakan ini bertujuan untuk memperkuat pengembangan karakter Pendidikan, kreativitas, kewirausahaan, serta keunggulan local yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Kurikulum Merdeka akhirnya mulai diterapkan pada berbagai jenjang Pendidikan formal, salah satunya yaitu jenjang Sekolah Dasar. Pada mulanya Kurikulum Merdeka hanya diterapkan pada kelas I dan IV saja, namun pada tahun ajaran 2023/2024 kurikulum ini mulai diterapkan juga pada kelas I, II, V dan VI. Sehingga pada

tahun ajaran berikutnya, Kurikulum Merdeka telah diimplementasikan secara menyeluruh pada seluruh jenjang kelas.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 1 Locondong, disampaikan bahwa pada pembelajaran di kelas V telah dilaksanakan dengan menggunakan Kurikulum Merdeka dimulai pada tahun ajaran 2023/2024 hingga saat ini tahun ajaran 2025/2026. Sejalan dengan transformasi dan implementasi Kurikulum Merdeka, peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap sumber belajar peserta didik yang terbatas. Selanjutnya yaitu menganalisis buku guru dan peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Analisis terhadap buku teks sangat diperlukan guna mengidentifikasi mata pelajaran dan materi yang memerlukan pengembangan berupa solusi media pembelajaran. Sebab pada hasil wawancara bersama guru kelas V, didapatkan hasil bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang umum digunakan dan cenderung pada media yang bersifat fisik seperti LKPD dan buku teks. Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar konsep dan isi materi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik dan proses pemahaman

materi menjadi lebih optimal. Salah satu materi yang dapat dijadikan topik pada pengembangan media pembelajaran kelas V adalah materi Sinonim dan Antonim pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan adanya hasil analisis tersebut, dapat menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*. Peserta didik membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam dan mampu mengatasi antusiasme peserta didik agar lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Mengapa demikian, karena isi media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* berisi tampilan-tampilan yang mampu menarik perhatian peserta didik.

3) Peserta Didik

Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Locondong berjumlah 22 dengan perempuan berjumlah 10 dan laki-laki berjumlah 11 peserta didik. Peserta didik melaksanakan proses pembelajaran didalam ruangan dan diluar ruangan tergantung mata pelajaran dan materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan wawancara bersama guru kelas V, sejauh ini minat peserta didik terhadap proses pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia cukup baik. Namun tidak bisa dipungkiri, terkadang tingkat

fokus dan antusiasme peserta didik terganggu tergantung bagaimana guru melaksanakan proses pembelajaran. Peserta didik masih sering mengalami kebosanan dan kurangnya rasa semangat dalam belajar bahkan ada yang bermain sendiri dan mengobrol dengan teman sebangku.

Menanggapi hal tersebut, maka dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Mengapa demikian, karena peserta didik membutuhkan media yang interaktif dan menarik perhatian sehingga menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, terdapat banyak fitur yang dapat peserta didik gunakan pada media *Articulate Storyline* sehingga peserta didik terlibat aktif secara langsung dan tidak bermain atau mengobrol dengan temannya.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahap pendefinisian, langkah selanjutnya adalah dilakukan perancangan awal terhadap produk yang akan dikembangkan (Dasar, 2022). Media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia kelas V yang akan dibuat. Tahapan desain dilakukan guna memberikan solusi pada tahapan sebelumnya yaitu melalui :

1) Tahap Desain Materi

(a) Menentukan Tujuan Pembelajaran

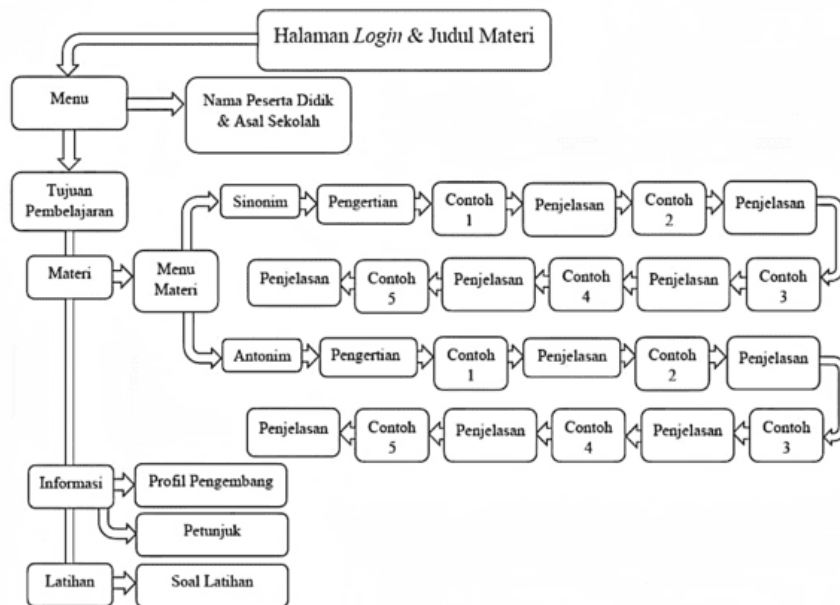
Pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada tujuan pembelajaran yang bersumber dari buku guru, buku peserta didik, modul pembelajaran dan buku SIBI untuk kelas V Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran

(b) Membuat Perangkat Soal Asesmen

Perangkat soal yang disusun dalam media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan dirancang secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Sinonim dan Antonim.

2) Tahap Desain Media Pembelajaran

(a) Membuat desain media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* sesuai dengan *flowchart*.



Gambar 4. 1 Flowchart Desain Media Articulate Storyline

(b) Penyusunan Desain Interface Storyboard

Rancangan *interface* dalam bentuk *storyboard* pada media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* merupakan panduan tampilan dan alur dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

(c) Penyusunan Instrumen Penilaian Media

Dalam penyusunan instrument media data yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan uji coba lapangan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pengembangan Produk

Tahap pengembangan atau *Development* adalah rencana yang telah disusun pada tahap perancangan atau *design* untuk kemudian dapat direalisasikan menjadi sebuah produk media pembelajaran (Salsabila et al., 2023). Penyusunnya dimulai dari mengumpulkan seluruh bahan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, meliputi aplikasi *Articulate Storyline* itu sendiri. Dalam media tersebut nantinya akan dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti gambar, teks bacaan, perangkat soal dan lainnya.

Pembuatan media dilakukan melalui langkah pertama yang disesuaikan dengan *flowchart*, diikuti dengan penyelesaian media hingga menjadi sebuah produk pembelajaran yang siap untuk divalidasi oleh para ahli. Media yang akan dikembangkan mencakup beragam halaman, sehingga tampilan pada setiap *slide* akan menampilkan variasi yang berbeda-beda. Adapun isi media pembelajaran digital berbasis *Articulate storyline* antara lain sebagai berikut :

(a) Halaman Cover atau Halaman *Login*

Halaman cover terdapat judul yaitu “Sinonim dan Antonim, Kelas V Bahasa Indonesia” yang merupakan

materi pilihan untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Halaman cover ini juga bisa disebut dengan halaman *login* karena terdapat tombol *login* yang wajib diisi oleh peserta didik agar dapat masuk ke menu selanjutnya. Pada bagian *login* peserta didik diwajibkan mengisi nama lengkap dan asal sekolah, setelah terisi peserta didik dapat menekan tombol mulai yang terletak di bagian bawah agar dapat melanjutkan ke *slide* berikutnya. Apabila peserta didik tidak mengisi bagian *login* tersebut, secara otomatis akan muncul peringatan yang mengharuskan pengisian kolom *login*



Gambar 4. 2 Halaman Utama Media

Selain dilengkapi dengan kolom *login*, halaman cover atau *login* ini juga menyediakan fitur untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik latar, sehingga media menjadi

lebih hidup. Pada pojok kanan bawah terdapat tombol *close* yang dapat digunakan peserta didik untuk keluar dari media pembelajaran. *Background* halaman dirancang seolah-olah menampilkan dua peserta didik Sekolah Dasar (laki-laki dan perempuan) yang berada di balik pagar sekolah, disertai gambar gedung Sekolah Dasar dan tiang bendera, yang semakin memperkuat kesan bahwa media pembelajaran ini ditujukan bagi peserta didik Sekolah Dasar.

(b) Halaman Menu

Tampilan menu akan muncul setelah peserta didik mengisi kolom *login* pada halaman cover atau halaman pertama. Nama lengkap peserta didik dan asal sekolah yang sudah diisi sebelumnya pada kolom *login* akan muncul pada *slide* menu. Selain nama lengkap dan asal sekolah, terdapat berbagai fitur yang ada pada halaman menu seperti tombol informasi, tujuan pembelajaran, materi dan latihan soal. Tombol mengaktifkan dan menonaktifkan musik latar yang berada di pojok kiri bawah akan selalu ada di semua *slide*, kecuali pada *slide* latihan soal. Lalu di pojok kanan bawah terdapat tombol menu apabila peserta didik ingin kembali ke halaman *login*.



Gambar 4. 3 Halaman Menu Media

(c) Halaman Informasi

Halaman berikutnya adalah *slide* informasi yang dilengkapi dengan dua fitur, yaitu informasi petunjuk dan profil pengembang. Tombol mulai yang terletak pada bagian bawah tulisan petunjuk dan profil pengembang dapat ditekan apabila peserta didik ingin membukanya. Tidak lupa tombol mengaktifkan dan menonaktifkan musik latar yang berada di pojok kiri bawah, serta tombol menu di pojok kanan bawah untuk kembali ke halaman petunjuk.



Gambar 4. 4 Halaman Informasi

(d) Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk menampilkan panduan mengenai fungsi tombol-tombol yang tersedia pada media pembelajaran digital *Articulate Storyline*. Pada bagian pojok kanan atas terdapat tombol keluar jika peserta didik ingin kembali ke *slide* informasi. Lalu di bagian pojok kanan bawah terdapat tombol mengaktifkan dan menonaktifkan musik latar. Sehingga dengan membaca dan memperhatikan halaman petunjuk, pengguna dapat mengetahui semua tombol-tombol yang ada di media pembelajaran digital *Articulate Storyline* dan dapat menggunakannya dengan baik.



Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk

(e) Halaman Profil Pengembang

Halaman profil pengembang dapat dibuka dari halaman informasi, yang letaknya bersebelahan dengan fitur petunjuk. Terdapat tiga profil pengembang yang tercantum dengan masing-masing berada pada *slide* yang berbeda. Pada halaman profil pengembang memuat informasi data diri para pengembang media, yaitu profil pengembang 1, profil pengembang 2, dan profil pengembang 3. Selanjutnya pada pojok kanan atas terdapat tombol untuk kembali ke halaman petunjuk, sedangkan di pojok kiri bawah disediakan tombol mengaktifkan dan menonaktifkan musik latar.



Gambar 4. 6 Halaman Utama Profil Pengembang

Berikut adalah penjelasan singkat dari masing-masing profil pengembang media pembelajaran digital *articulate Storyline*:

(1) Profil Pengembang 1

Halaman ini memuat informasi singkat mengenai latar belakang pengembang meliputi nama, Nomor Induk Mahasiswa (NIM), alamat, dan E-mail. Informasi tersebut dilengkapi pula dengan foto pengembang 1 guna mendukung keaslian data yang tertera. Lalu pada bagian pojok kanan atas terdapat tombol keluar untuk kembali ke halaman utama profil pengembang.



Gambar 4. 7 Halaman Profil Pengembang 1

(2) Profil Pengembang 2

Sama halnya dengan profil pengembang 1, pada profil pengembang 2 juga memuat data diri singkat yang mencakup foto, Nomor Induk Dosen Nasional (NIDN), alamat, dan juga E-mail. Halaman ini juga dilengkapi dengan tombol keluar yang terdapat pada pojok kanan atas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk keluar dan akan secara otomatis kembali ke halaman utama profil pengembang.



Gambar 4. 8 Halaman Profil Pengembang 2

(3) Profil Pengembang 3

Profil pengembang 3 berisi informasi seperti foto, Nomor Induk Dosen Nasional (NIDN), alamat, dan juga E-mail. Pada pojok kanan atas terdapat tombol keluar untuk kembali halaman utama profil pengembang.



Gambar 4. 9 Halaman Profil Pengembang 3

(f) Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman ini memuat tujuan pembelajaran pada materi Sinonim dan Antonim untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Tombol yang terdapat pada halaman tujuan pembelajaran serupa dengan halaman-halaman lainnya, seperti tombol mengaktifkan dan menonaktifkan musik latar di pojok kiri bawah, serta tombol menu di pojok kanan bawah untuk kembali ke halaman menu.



Gambar 4. 10 Halaman Tujuan Pembelajaran

(g) Halaman Materi

Halaman materi diawali dengan *slide* utama yang menyajikan papan informasi bertuliskan Sinonim dan Antonim. Halaman ini juga dilengkapi dengan tombol mengaktifkan dan menonaktifkan musik latar di pojok kiri

bawah, serta tombol menu di pojok kanan bawah untuk kembali ke halaman menu.



Gambar 4. 11 Halaman Utama Materi

Papan informasi yang bertuliskan Sinonim dan Antonim masing-masing dapat ditekan, sehingga dapat secara otomatis beralih ke *slide* berikutnya. Berikut adalah penjelasannya:

(1) Halaman Materi Sinonim

- a) Halaman pembuka pada *slide* materi Sinonim memuat judul materinya yaitu “Sinonim”, lalu dibawahnya disajikan sebuah pertanyaan stimulus bagi peserta didik terkait materi Sinonim yang akan dipelajari selanjutnya. Tombol mengaktifkan dan menonaktifkan musik latar secara konsisten terletak pada pojok kiri bawah, sedangkan tombol keluar

pada pojok kanan atas digunakan apabila peserta didik ingin kembali ke halaman utama materi. Untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya, peserta didik harus menekan tulisan “klik”, sehingga akan muncul *slide* penjelasan yang berisi pengertian Sinonim.



Gambar 4. 12 Halaman Pembuka Materi Sinonim

- b) Halaman pengertian akan muncul apabila peserta didik menekan tulisan “klik” pada *slide* pembuka sebelumnya. Pada bagian bawah terdapat tombol panah ke kanan untuk melanjutkan dan tombol panah ke kiri apabila ingin kembali ke halaman pembuka.



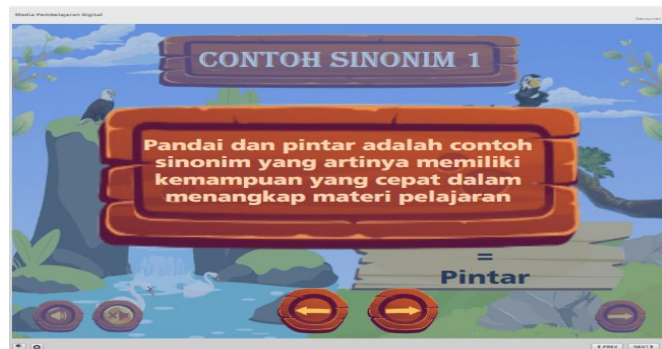
Gambar 4. 13 Halaman Pengertian Sinonim

- c) Selanjutnya merupakan halaman contoh-contoh Sinonim beserta halaman penjelasan arti dari kata yang dijadikan contoh, dengan total lima contoh yang disajikan. Pada halaman contoh, bagian pojok kiri bawah terdapat tombol mengaktifkan dan menonaktifkan musik latar, sedangkan bergeser pada bagian pojok kanan bawah terdapat tombol panah ke kanan yang berfungsi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Sedangkan di halaman penjelasan ditampilkan arti dari kata-kata yang dijadikan contoh sinonim, misalnya untuk contoh “pandai = pintar” maka pada halaman tersebut memuat penjelasan arti dari kata “pandai” dan “pintar”. Pada halaman penjelasan terdapat tombol panah ke kanan untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya serta tombol panah

ke kiri untuk kembali ke halaman contoh. Seluruh fitur dan tampilan akan sama pada semua halaman contoh dan halaman penjelasan materi Sinonim.



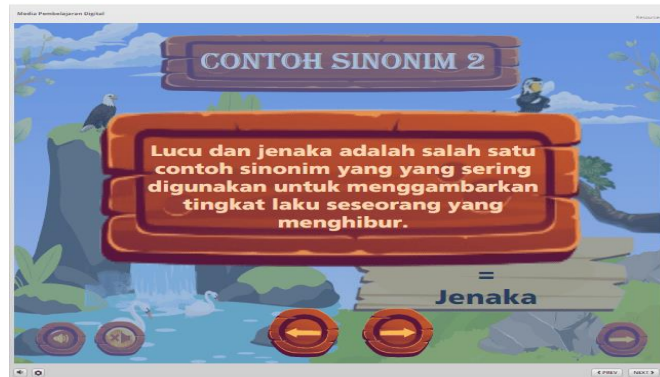
Gambar 4. 14 Halaman Contoh Sinonim 1



Gambar 4. 15 Halaman Penjelasan Contoh Sinonim



Gambar 4. 16 Halaman Contoh Sinonim 2



Gambar 4. 17 Halaman Penjelasan

Contoh Sinonim 2

(2) Halaman Materi Antonim

- a) Halaman pembuka pada materi Antonim serupa dengan halaman pembuka pada materi Sinonim. Tombol-tombol yang tersedia pun sama, seperti tombol mengaktifkan dan menonaktifkan di pojok kiri bawah, serta tombol keluar di pojok kanan atas untuk kembali ke halaman utama materi. Perbedaan utama terletak pada tombol *next* yang ada pada halaman materi Antonim. Pada halaman pembuka materi Sinonim, peralihan ke *slide* berikutnya dilakukan dengan menekan tulisan “klik”. Sedangkan pada halaman materi Antonim, peralihan ke *slide* penjelasan menggunakan tombol panah ke kanan yang terletak di pojok kanan bawah.



Gambar 4. 18 Halaman Pembuka Materi Antonim

- b) Halaman selanjutnya adalah halaman penjelasan mengenai pengertian dari Antonim. Fitur yang tertera sama seperti halaman pengertian materi Sinonim. Terdapat tombol panah ke kanan untuk melanjutkan dan tombol panah ke kiri apabila ingin kembali ke halaman pembuka.



Gambar 4. 19 Halaman Pengertian Antonim

- c) Selanjutnya adalah halaman contoh-contoh Antonim beserta penjelasan mengenai arti kata yang dijadikan

contoh, totalnya sama seperti pada materi Sinonim yaitu lima contoh. Fitur-fitur yang disediakan pada halaman contoh materi Antonim pun sama dengan dengan yang ada pada halaman contoh materi Sinonim, baik pada halaman contoh maupun halaman penjelasan.



Gambar 4. 20 Halaman Contoh Antonim 1



Gambar 4. 21 Halaman Penjelasan Contoh Antonim



Gambar 4. 22 Halaman Contoh Antonim 2



Gambar 4. 23 Halaman Penjelasan

Contoh Antonim 2

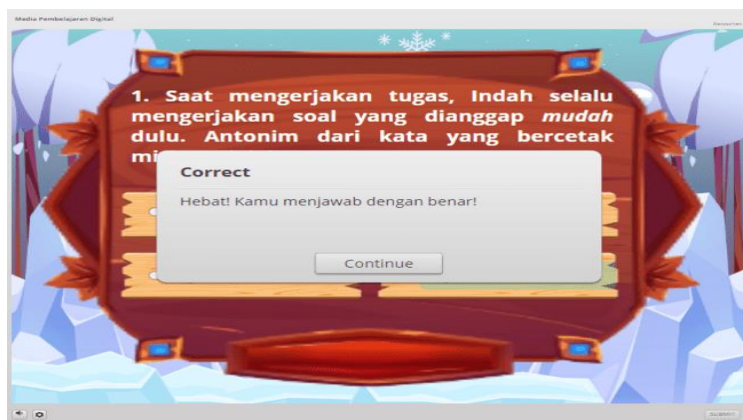
(h) Halaman Latihan Soal atau Kuis

Halaman ini memuat soal-soal pilihan ganda sebanyak 10 butir guna mengasah daya ingat peserta didik terhadap materi dan pemahaman akan materi. Tombol yang disediakan terletak di pojok kanan bawah, yaitu tombol panah ke kanan yang berfungsi untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya atau halaman soal. Namun pada halaman soal

tidak disediakan tombol *next* atau melanjutkan, karena setelah peserta didik menekan pilihan jawaban, tulisan “*Continue*” akan muncul secara otomatis pada layar, yang menandakan bahwa mereka dapat melanjutkan ke soal berikutnya.



Gambar 4. 24 Halaman Utama Latihan Soal



Gambar 4. 25 Halaman Soal

(i) Halaman Hasil Latihan Soal atau Kuis

Hasil Latihan akan ditampilkan secara langsung muncul setelah peserta didik menyelesaikan seluruh soal, dengan tertera nilai minimal lulus serta nilai hasil Latihan yang telah dikerjakan sebelumnya. Selain itu, tersedia juga tombol menu di pojok kanan bawah yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu awal.



Gambar 4. 26 Halaman Hasil Latian Soal

2) Hasil Kelayakan Produk Oleh Ahli

Setelah proses pengembangan media selesai, media pembelajaran tidak dapat langsung digunakan oleh peserta didik. Media yang telah siap harus melalui tahap validasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk kemudian di uji coba produk. Ahli media divalidasi oleh Bapak Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I., ahli bahasa divalidasi oleh Bapak Mukhlisin, M.Pd.I., ahli materi divalidasi oleh Bapak Gigih Winandika, M.Pd.,

dan uji coba produk dilakukan di tempat peneliti melakukan penelitian.

Hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut penentu kelanjutan ke tahap selanjutnya. Apabila media dinyatakan layak atau layak dengan revisi, maka media dapat dilanjutkan ke tahap uji coba produk. Namun jika media dinyatakan tidak layak, peneliti harus memperbaikinya hingga memenuhi kriteria layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya. Berikut dibawah ini hasil uji ahli pada media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang telah peneliti kembangkan:

(a) Uji Ahli Media

(1) Data Kuantitatif

Dibawah ini menunjukkan penyajian data dalam bentuk kuantitatif berdasarkan penilaian dari ahli Bahasa, sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Data Kuantitatif Ahli Media

Aspek	Indikator	Presentase	Tingkat Kelayakan
Tampilan	Kemenarikan desain	100%	Sangat Layak
	Kualitas gambar	75%	Layak
	Kejelasan, kemudahan dan keterbacaan teks	92%	Sangat Layak
	Kesesuaian kombinasi warna	100%	Sangat layak
	Kemudahan memahami menu-menu dalam tampilan media	75%	Sangat Layak
Konten	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat Layak
	Kejelasan penyajian materi	92%	Sangat Layak
	Relevan	92%	Sangat Layak
Analisis Keseluruhan Data		92,5%	Sangat Layak

Hasil analisis keseluruhan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{74}{80} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi dalam seluruh item

Analisis secara keseluruhan yang dilakukan oleh ahli media berdasarkan tabel kriteria kelayakan media menghasilkan 92,5%. Dengan demikian, maka media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

(2) Data Kualitatif

Ahli media memberikan kritik dan saran pada penyajian data kualitatif tentang media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi Sinonim dan Antonim. Kritik dan saran yang diberikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<i>Font</i> dan warna yang dipilih pada judul materi kurang terlihat dengan jelas.  Gambar 4. 27 Halaman Cover atau Login Sebelum Revisi	<i>Font</i> dan warna telah diganti sehingga judul menjadi lebih jelas.  Gambar 4. 28 Halaman Cover atau Login Setelah Revisi

Pada halaman cover atau *login*, *font* dan warna yang digunakan untuk judul materi kurang terlihat jelas sehingga ahli media memberikan kritik tentang pemilihan *font* untuk judul materi yang terlihat kurang jelas dan memberikan saran untuk mengganti dengan *font* yang lebih memberikan kesan tegas. Mengingat posisinya terletak pada halaman pertama, ahli media berharap media yang peneliti kembangkan mampu menarik minat awal peserta didik.

(b) Uji Ahli Bahasa

(1) Data Kuantitatif

Dibawah ini menunjukkan penyajian data dalam bentuk kuantitatif berdasarkan penilaian dari ahli Bahasa, sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Data Kuantitatif Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Presentase	Tingkat Kelayakan
Kelayakan bahasa	Bahasa mudah dipahami	92%	Sangat Layak
	Komunikatif	75%	Layak
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	100%	Sangat Layak
	Dialogis dan interaktif	83%	Sangat Layak
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	75%	Layak
Analisis Keseluruhan Data		85,4%	Sangat Layak

Hasil analisis keseluruhan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{48} \times 100\%$$

$$P = 85,4\%$$

Keterangan:

P = Nilai Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi dalam seluruh item

Analisis secara keseluruhan yang dilakukan oleh ahli bahasa berdasarkan tabel kriteria kelayakan media menghasilkan 85,4%. Dengan demikian, maka media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

(2) Data Kualitatif

Ahli bahasa memberikan kritik dan saran pada penyajian data kualitatif tentang media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi Sinonim dan Antonim. Kritik dan saran yang diberikan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penggunaan contoh kata “Alim = Soleh” yang kurang tepat  Gambar 4. 29 Halaman Materi Sinonim Sebelum Revisi	Contoh kata “Alim = Soleh” diganti menjadi “Pandai = Pintar”  Gambar 4. 30 Halaman Materi Sinonim Setelah Revisi

Sebelum uji ahli bahasa, pada salah satu halaman materi Sinonim terdapat contoh kata “Alim = Soleh”, ahli bahasa memberikan kritik bahwa dua kata tersebut kurang tepat untuk dijadikan contoh Sinonim. Alasannya karena kata “Alim” dan “Soleh” tidak memiliki makna yang identik. Kata “Alim” berarti berilmu luas, dan lebih menekankan pada pengetahuan serta pemahaman agama. Sedangkan kata “Soleh” merujuk pada perbuatan mulia dan lebih menekankan pada aspek perilaku seseorang.

Guna mengurangi resiko kesalahan persepsi atau pemahaman peserta didik terhadap materi, ahli bahasa menyarankan untuk mengganti dua kata tersebut. Akhirnya, peneliti mengubah contoh kata Sinomin dari “Alim = Soleh”, menjadi “Pandai = Pintar”.

(c) Uji Ahli Materi

(1) Data Kuantitatif

Dibawah ini menunjukkan penyajian data dalam bentuk kuantitatif berdasarkan penilaian dari ahli Bahasa, sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Data Kuantitatif Ahli Materi

Aspek	Indikator	Presentase	Tingkat Kelayakan
Kualitas Teknis	Ketepatan isi materi	100%	Sangat Layak
	Gambar yang ditampilkan sesuai materi ajar	100%	Sangat Layak
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat Layak
Konten	Relevan	100%	Sangat Layak
Desain Interface	Kesempatan belajar	92%	Sangat Layak
	Dampak kepada guru dan pembelajaran	100%	
Analisis Keseluruhan Data		95%	Sangat Layak

Hasil analisis keseluruhan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{79}{80} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi dalam seluruh item

Analisis secara keseluruhan yang dilakukan oleh ahli materi berdasarkan tabel kriteria kelayakan media menghasilkan 95%. Dengan demikian, maka media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

(2) Data Kualitatif

Ahli materi memberikan kritik dan saran terkait penyajian data kualitatif mengenai media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi Sinonim dan Antonim. Kritik dan saran yang diberikan menyatakan bahwa media sudah baik dan layak digunakan sebagaimana mestinya.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah dilakukan uji ahli pada tahap pengembangan, tahap penyebaran atau *dessiminate* ini mencakup penyebarluasan media pembelajaran yang telah dibuat. Menurut Jasmine (Sihombing, 2024) tahap *disseminate* atau penyebaran dalam model pengembangan 4-D merupakan tahap akhir dari proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan dan dikatakan layak, maka dapat langsung didistribusikan atau disebarkan kepada target pengguna yaitu peserta didik dan guru kelas.

Pada tahap penyebaran, peneliti melaksanakan uji coba produk di tempat penelitian yang telah dipilih yaitu di SD Negeri 1 Locondong. Uji coba ini melibatkan peserta didik kelas V dan guru kelas V. Uji coba produk bertujuan untuk menguji apakah media

pembelajaran yang peneliti kembangkan layak dan praktis digunakan sebagai alat pembelajaran. Tahap ini penting dilakukan guna mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat (Irwan & Kamarudin, 2021).

Uji coba produk dilaksanakan melalui penyebaran angket atau kuesioner kepada peserta didik dan guru terkait media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Angket atau kuesioner tersebut diisi setelah peserta didik dan guru melihat serta menggunakan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang telah peneliti kembangkan. Berikut ini adalah hasil angket respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*:

1) Respon Guru

(a) Data Kuantitatif

Uji coba produk yang pertama dilakukan terhadap guru kelas V dengan mengisi angket respon guru, sehingga dari hal tersebut diperoleh data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Data Kuantitatif Respon Guru Kelas V pada Uji

Coba Produk

Aspek	Indikator	Presentase	Tingkat Kelayakan
Praktikalitas	Tampilan media	75%	Layak
	Komunikatif	75%	Layak
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	75%	Layak
	Keakuratan materi	75%	Sangat Layak
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	75%	Layak
Analisis Keseluruhan Data		75%	Layak

Hasil analisis keseluruhan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru kelas V, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{32} \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi dalam seluruh item

Analisis secara keseluruhan yang dilakukan oleh guru kelas V berdasarkan tabel kriteria kelayakan media menghasilkan 75%. Dengan demikian, maka media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak.

(b) Data kualitatif

Tabel 4. 7 Data Kualitatif Respon Guru Kelas V Uji
pada Lapangan

No.	Responden	Kritik dan Saran
1.	Guru Kelas V	Materi yang disajikan sangat singkat dan jelas.

2) Respon Peserta Didik

(a) Data Kuantitatif

Tabel 4. 8 Data Kuantitatif Respon Peserta Didik

No	Jumlah Sampel	Aspek	Rata-rata Presentase	Tingkat Kelayakan
1.	21 sampel	Respon Peserta didik	89%	Sangat Layak
Analisis Keseluruhan Data			89%	Sangat Layak

Hasil analisis keseluruhan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh kelompok peserta didik kelas V, dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1206}{1344} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi dalam seluruh item

Analisis secara keseluruhan yang dilakukan oleh kelompok peserta didik kelas V berdasarkan tabel kriteria kelayakan media menghasilkan 89%. Dengan demikian, maka media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

(b) Data Kualitatif

Kritik dan saran yang diberikan pada media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Sinonim dan Antonim kelas V yaitu media yang dikembangkan sangat membantu pemahaman materi.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*. Penelitian ini menggunakan model 4D yang memiliki 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*) (Dewy et al., 2023). Langkah awal penelitian ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan, dimana tahap tersebut melibatkan kondisi pembelajaran yang ada sebelum dilakukan pengembangan (Dewy et al., 2023). Secara lebih rinci, analisis kebutuhan yang dimaksud meliputi analisis kurikulum, kondisi sekolah, kondisi peserta didik dan guru.

Tahap yang pertama dilakukan adalah pendefinisian (*Define*), berdasarkan hasil analisis kurikulum, ditemukan bahwa pada sekolah tempat dilakukannya penelitian menggunakan Kurikulum Merdeka. Terjadi beberapa perubahan dibanding dengan kurikulum sebelumnya, seperti penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS yang digabung menjadi IPAS pada kurikulum merdeka. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa fasilitas yang tersedia cukup mendukung proses pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Namun, hasil analisis kebutuhan peserta didik ditemukan bahwa proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar serta merangsang keterlibatan aktif peserta didik di kelas. Selain itu, guru memerlukan adanya inovasi media pembelajaran karena

metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat umum, akibatnya pembelajaran menjadi monoton.

Selanjutnya adalah tahap perancangan (*Design*), peneliti merancang sebuah media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif seperti teks, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* ini, diharapkan mampu menarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat terlibat aktif. Selain itu, media ini praktis digunakan dimana saja dan kapan saja, misalnya melalui ponsel sehingga memungkinkan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri di rumah. Bagi guru, media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam menyusun materi, terutama untuk peserta didik pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar. Karena media ini mampu menampilkan materi secara audio dan visual, sehingga membantu peserta didik memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah.

Media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* sangat cocok digunakan terutama pada jenjang Sekolah Dasar kelas tinggi. Mengapa demikian, karena didalamnya terdapat berbagai fitur yang mampu menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam kelas. Dengan demikian, pembelajaran yang sedang berlangsung tidak hanya peran aktif guru saja, namun peserta didik juga diberi kesempatan untuk terlibat dalam proses

pendalamana materi melalui media pembelajaran digital *Articulate Storyline*. Walau tidak dapat dipungkiri bahwa dalam pembuatannya memerlukan waktu yang cukup panjang, peneliti harus menyesuaikan isi materi yang relevan dengan kesulitan peserta didik.

Berikutnya adalah tahap pengembangan (*Development*) media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dengan mengumpulkan seluruh bahan yang diperlukan untuk pembuatannya. Isi media pembelajaran ini mencakup halaman cover atau *login* sebagai halaman pembuka, dilanjutkan dengan halaman menu, tujuan pembelajaran, materi, petunjuk penggunaan, profil pengembang, latihan soal halaman hasil Latihan soal sebagai penutup. Media ini kemudian divalidasi oleh validator ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media sebesar 92,5% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* masuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya hasil validasi dari ahli Bahasa sebesar 85,4% dan masuk dalam kategori sangat layak. Terakhir hasil validasi dari ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Media yang telah divalidasi oleh para ahli telah melewati proses revisi, sehingga layak dan siap digunakan di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian.

Tahap yang terakhir adalah penyebaran (*dessiminate*) media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang sudah dikembangkan dan divalidasi. Tahap penyebaran (*dessiminate*) dilaksanakan melalui tahap uji coba produk yang melibatkan peserta didik kelas V serta satu orang guru kelas

V SD Negeri 1 Locondong guna menguji kepraktisan media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Uji coba ini menggunakan angket atau kuesioner yang harus diisi oleh guru dan peserta didik sebagai respon serta penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti. Hasil respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 75% dan masuk dalam kategori layak, sedangkan hasil respon peserta didik sebesar 89% dengan kategori sangat layak.

Dari penilaian respon guru dan peserta didik diatas, didapatkan bahwa guru khususnya merasa sangat terbantu apabila nanti media pembelajaran digital *Articulate Storyline* dapat diaplikasikan dan digunakan dikelas. Karena guru kelas V merasa media ini cocok dan sesuai dengan peserta didik kelas V yang cenderung memiliki sikap ingin tahu yang tinggi. Selain dari guru, peserta didik juga sangat antusias ketika media pembelajaran digital *Articulate Storyline* ini digunakan pada saat penelitian.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi Sinonim dan Antonim praktis dan layak digunakan oleh guru dan peserta didik dikelas dengan mudah. Dengan pemanfaatan media ini, diharapkan peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan lebih mudah, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa proses penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan, namun peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ini. Tentunya atas bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing yang turut membantu serta memberikan sarannya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Hambatan yang menjadi keterbatasan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan waktu dalam penelitian menyebabkan penerapan media hanya berfokus pada materi Sinonim dan Antonim. Selain itu, pelaksanaan penelitian dilaksanakan bertepatan dengan padatnya agenda kegiatan sekolah, seperti ujian semester dan bulan Ramadhan, sehingga waktu yang tersedia untuk pelaksanaan uji coba produk menjadi semakin terbatas.
2. Media ini harus diakses menggunakan aplikasi dan masih sulit diakses dalam bentuk *link* atau *website*.
3. Penelitian ini hanya dilaksanakan di satu sekolah dasar, yaitu SD Negeri 1 Locondong, sehingga hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan kondisi yang berbeda.

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang dilakukan dan mendapatkan hasil dari uji ahli serta uji coba produk, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD materi Sinonim dan Antonim. Pengembangan media ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SD tempat penelitian yaitu Kurikulum Merdeka.
2. Kelayakan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD materi Sinonim dan Antonim. Hasil validasi dari para ahli yaitu ahli media sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa sebesar 85,4% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu tahap uji coba produk.
3. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD materi Sinonim dan

Antonim dinilai berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik melalui angket atau kuesioner. Hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh 75% yang masuk dalam kategori layak, sedangkan hasil uji kepraktisan oleh seluruh peserta didik kelas V memperoleh 89% dan masuk dan dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD materi Sinonim dan Antonim dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan guru, sehingga dapat dijadikan alat pendukung pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Saran

Saran berikut ini disampaikan kepada peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD materi Sinonim dan Antonim. Saran yang akan peneliti sampaikan antara lain sebagai berikut :

1. Media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* hanya berfokus pada materi Sinonim dan Antonim, oleh karena itu pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan pada materi lainnya.
2. Bagi peneliti yang akan meneliti media media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD materi Sinonim dan Antonim, dapat disarankan untuk menguji keefektivitasannya.

3. Sebelum melakukan penelitian, pastikan ketersediaan peralatan media seperti laptop dan jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga* (Vol. 1).
- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Amna Ali, Sheyfielda Dea Fenica, & Silvina Noviyanti. (2024). Hakikat Bahasa Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 07(01), 7225–7239.
- Apriliya, M., Hodijah, S. R. N., & Vitasari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Problem Based Learning Materi Tata Surya Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp Kelas Vii. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(2), 946–955. <https://doi.org/10.29100/.v7i2.6623>
- Aulia, B. H., & Desyandri, D. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *COGNITIVISM: Journal of Educational Research and Development*, 1(2), 74–82.
- De Vega, N., Raharjo, R., Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, S., Rukmana, K., Abdullah, G., Jayadiputra, E., & Yusufi, A. (2024). *METODE & MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF: Teori & Penerapan Ragam Metode & Model*

Pembelajaran Inovatif Era Digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=RZP7EAAAQBAJ>

Dewi, S., Fitri, I., Nurdin, N., & Amal, A. (2025). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas II UPTD SDN. 9*, 4579–4582.

Dewy, M. S., Isnaini, M., Simamora, Y., Silitinga, A. I., & Astrid, E. (2023). Implementasi Model 4D Dalam Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Elektronika Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 10(2), 97. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i2.54009>

Hayaturreiyan., & Harahap, Asriana. (2022). Kewarganagaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team. 2(1), 108–122.

Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 220–225.
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1567>

Fadhilah, S., & Pd, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas 6 SD Negeri Kedawon dalam dunia pendidikan . Bahasa Indonesia diberikan kepada siswa dari tingkat dasar lebih rendah jika dibandingkan dengan mata pel. 2, 1–7.

Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar Dan Pembelajaran Haizatul. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D).

- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri. 2(1), 23–29.
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1181%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1181/1056>
- Herlina, P., & Erwin Rahayu Saputra. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Hudaya Salsabila, A., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. (n.d.). Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Number 08).
- Husain, R., Ibrahim, D., Bulawa, S. D. N., & Bone, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar*. 07(September), 1365–1374.
- Inanna, I. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 1(1), 27.
<https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Jailani, S., Risnita, Saksitha, Syahran, M., & Arestya, D. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.

- Jazuli, L. O. A., Arvyaty, A., Hasnawaty, H., & Ibrahim, M. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 139–152. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i2.71066>
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 149–171. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.7220>
- Kemendikbudristek. (2021). Bahasa Indonesia Bergerak bersama BPG SD KLS V. In *Jurnal Keperawatan Malang* (Vol. 1, Nomor 1).
- Monica, E., Raharjo, T. J., Yuwono, A., Avrilianda, D., & Subali, B. (2025). Penggunaan Media Animasi Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 629–638. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1369>
- Monica, E., Raharjo, T. J., Yuwono, A., Avrilianda, D., & Subali, B. (2025). Penggunaan Media Animasi Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 629–638. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1369>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333.
- Muhsan, R., dkk. (2022). 3) 1,2,3). 10(1), 52–59.

- Muliyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., Wahyuni, S. S., & Sitepu, T. (2020). Belajar Dan Pembelajaran. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Nomor 2).
- Mulyani, A. N. L. F. L. T. (2021). 8946-Article Text-21034-1-10-20240311. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2(2), 7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel: Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937–5948. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1992>
- Nurajijah, Juliyani, & Goziah. (2024). Pentingnya Peran Pendidikan Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, 8(6), 2118–7301.
- Peningkatan, S., Proses, K., Model, M., & Based, P. (2021). (Asrini, 2021). 2(2), 142–148.
- Prof. Dr. H. Elfrianto, S. P. M. P., Gusman Lesmana, S. P. M. P., & Dr. H. Bahdin Nur Tanjung SE, M. M. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=43yAEAAAQBAJ>
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2022). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 9(01), 1–6. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27063/18482>
- Rahmani, Diah Ayu., dkk. (2025). Analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif,. *Analisis Data Kualitatif*, 9, 180. <https://eprints.unm.ac.id/14856%0Ahttps://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>

- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (n.d.). *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar*. 2(1).
- Riduwan. (2023). Kerangka berfikir penelitian. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Rozi, P., Marlia, A., Martaliza, Y., Sarmiita, D., & Widyawati, S. (2025). Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Peserta Didik Kelas IV SDN 95 / III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci. 3, 574–583.
- Safitri, D., Manik, W., Yawai, T., Khairunnisa, N., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pendidikan : *TINJAUAN*. 6(1), 1714–1721.
- Sanaky, M. M. (2021). Uji Reabilitas. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Sari, A. K., & Janattaka, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo. *Journal on Education*, 07(01), 2032–2038.
- Sihombing, B. (2024). *Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19. 4, 11–19.
- Siregar, B. H. (2024). Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif. umsu press.
<https://books.google.co.id/books?id=E5s3EQAAQBAJ>
- Subasman, I., CS, A., Suhara, A., Thamrin, N. S., Mayasari, N., Sastraatmadja, A. H. M., Saman, S., Maqfirah, P. A. L. V., Usman, U., & Umar, H. B. (2025). *METODE DAN TEKNIK PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan untuk Mahasiswa*. Penerbit Widina.
<https://books.google.co.id/books?id=saVDEQAAQBAJ>

- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Cetakan 3). Bandung: Alfabeta.
- Sundoro, D. P., & Setya Chendra Wibawa. (2019). Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis virtual reality (VR) pada mata pelajaran komposisi foto digital di SMK Kartika 2 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 04(1), 218–224. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/29996%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/29996/27498>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Defenisi Populasi. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Syam, N., Hakim, A., & Harmansyah, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. *JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 231–242.
- Terhadap, K., & Peserta, K. (2023). Analisis pengaruh kualitas pelayanan diklat kepabeanaan terhadap kepuasan peserta pelatihan. 159. 23.
- Utari, W., & Rosdianingsih, F. (2024). Pengaruh Kompetensi Pegawai terhadap Kinerja Pegawai melalui Motivasi sebagai Variabel Mediasi (Studi pada Kantor Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Pamekasan) Badan Pengelola Keuangan dan Pendapatan Daerah (BPK. 4.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=Fx0mEAAAQBAJ>

Zamsiswaya, Sawaluddin, & Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi


UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/853/Ybk.041.8/TA/2025
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Observasi Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri 01 Locondong
di - _____
Tempat _____

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Kepala Sekolah untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Jumat, 17 Oktober 2025 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 15 Oktober 2025
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkip@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru

A. Kisi-kisi Wawancara Analisis Kurikulum

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berdasarkan hasil wawancara pertama, Ibu mengatakan bahwa pembelajaran di SD ini menggunakan kurikulum merdeka. Apakah ibu sudah memahami terkait kurikulum tersebut?	
2.	Apakah ada hambatan atau kesulitan selama ibu menggunakan kurikulum tersebut?	
3.	Bagaimana cara ibu dalam mengatasi hambatan tersebut?	
4.	Apakah hambatan tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas?	
5.	Bagaimana cara ibu dalam memahami Kompetensi Dasar (KD) atau Capaian Pembelajaran (CP) pada materi yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	
6.	Apakah materi yang diajarkan sudah sesuai dengan KD/CP tersebut?	
7.	Menurut Ibu, apakah cakupan materi yang disajikan sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum?	
8.	Metode pembelajaran apa yang digunakan dalam menyampaikan materi?	
9.	Apakah metode tersebut sudah sesuai dengan karakter siswa dan tuntutan kurikulum? Mohon dijelaskan.	
10.	Dalam mata pelajaran ada 4 kompetensi dasar yang harus dicapai yaitu membaca, menulis, menyimak, berbicara. Menurut ibu mana yang masih menjadi permasalahan peserta didik?	
11.	Boleh dijelaskan kesulitannya seperti apa?	
12.	Metode atau pendekatan apa yang biasanya digunakan untuk mengatasi hal tersebut? misalnya berbasis teks, diskusi, proyek, literasi	

13.	Apakah metode tersebut sudah efektif untuk mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik?	
14.	Berdasarkan hasil wawancara pertama, dijelaskan bahwa Ibu seringkali memanfaatkan media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran. Menurut Ibu media pembelajaran apa yang efektif digunakan dalam mengajarkan Bahasa Indonesia?	
15.	Apakah media tersebut sudah membantu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa?	
16.	Jika membantu, seperti apa hasil belajar peserta didik?	

Locondong, 12 Desember 2025

Observer

Narasumber

Risma Mei Fajrina
NIM. 22CJ10035

Runianingsih, S.Pd., SD
NIP.

B. Kisi-kisi Wawancara Analisis Kondisi Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut Ibu, bagaimana minat peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia secara keseluruhan?	
2.	Seberapa antusias peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran?	
3.	Bagaimana karakteristik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia?	
4.	Menurut Bapak/Ibu, aspek berbahasa apa yang paling mudah dan paling sulit bagi siswa? (misalnya membaca, menulis, menyimak, berbicara)	
5.	Apakah itu menjadi tantangan umum yang muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?	
6.	Bagaimana solusi Ibu dalam mengatasi permasalahan tersebut?	
7.	Bisa dijelaskan lebih detail mengenai penyebab kesulitan tersebut? Dan contohkan situasi di kelas ketika peserta didik mengalami kesulitan?	
8.	Apa penyebab utama kesulitan peserta didik dalam memahami materi Bahasa Indonesia menurut Ibu?	
9.	Apakah kesulitan tersebut dialami sebagian besar peserta didik atau hanya kelompok tertentu?	
10.	Dari peserta didik itu sendiri, cara mereka dalam mengatasi kesulitan tersebut bagaimana?	
11.	Menurut Ibu, kebutuhan apa yang paling mendesak bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	
12.	Menurut Ibu, kebutuhan peserta didik saat ini lebih condong pada peningkatan pemahaman konsep, latihan soal, atau pengalaman belajar yang menarik?	
13.	Jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, apakah kebutuhan peserta didik berubah? Jika iya, bagaimana?	
14.	Apakah Ibu memiliki masukan tambahan terkait kondisi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	

Locondong, 12 Desember 2025

Observer

Narasumber

Risma Mei Fajrina
NIM. 22CJ10035

Runianingsih, S.Pd., SD
NIP

C. Kisi-kisi Wawancara Analisis Kondisi Sekolah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bisa Ibu jelaskan secara umum mengenai profil sekolah ini?	
2.	Bagaimana gambaran keseluruhan terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah ini?	
3.	Bagaimana kondisi sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah?	
4.	Apakah fasilitas seperti perpustakaan, LCD, komputer, atau internet tersedia dan mudah digunakan?	
5.	Apakah fasilitas tersebut sudah mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia?	
6.	Berkaitan dengan fasilitas tersebut, bagaimana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, khususnya terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi?	
7.	Apakah Ibu memiliki inovasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	
8.	Bagaimana peran manajemen sekolah dalam mendukung inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia?	
9.	Apakah sekolah memiliki kebijakan khusus terkait peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia?	
10.	Bagaimana sekolah memastikan bahwa implementasi kurikulum dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berjalan optimal?	
11.	Apakah sekolah memiliki sistem atau platform digital (misalnya e-learning atau LMS) yang dapat digunakan guru?	
12.	Di sekolah kan sudah difasilitasi WIFI khususnya untuk menunjang proses pembelajaran digital.	

	Apakah jaringan internet di sekolah stabil untuk mendukung pembelajaran digital?	
13.	Dengan adanya beberapa fasilitas yang telah disediakan, apakah ada kendala lain yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya digital? Apakah kendala tersebut berasal dari fasilitas, kesiapan guru, atau factor peserta didik?	
14.	Bagaimana pihak sekolah mengatasi kendala tersebut?	
15.	Bagaimana pandangan sekolah terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang akan datang?	

Locondong, 12 Desember 2025

Observer

Narasumber

Risma Mei Fajrina
NIM. 22CJ10035

Runianingsih, S.Pd., SD
NIP.

Lampiran 3 Hasil Wawancara

A. Hasil Wawancara Analisis Kurikulum

A. Identitas Informan

Nama : Ibu Runianingsih, S.Pd., SD
 Sekolah : SD Negeri 01 Locondong
 Jabatan : Guru Kelas
 Mata Pelajaran/Kelas yang Diampu : Kelas V
 Pengalaman Mengajar : 19 Tahun

B. Kisi-kisi Wawancara Analisis Kurikulum

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berdasarkan hasil wawancara pertama, Ibu mengatakan bahwa pembelajaran di SD ini menggunakan kurikulum merdeka. Apakah ibu sudah memahami terkait kurikulum tersebut?	Iya sudah paham
2.	Apakah ada hambatan atau kesulitan selama ibu menggunakan kurikulum tersebut?	Tidak ada, paling hanya penyesuaian sedikit
3.	Bagaimana cara ibu dalam mengatasi hambatan tersebut?	Dengan selalu mencari informasi terbaru tentang kurikulum
4.	Apakah hambatan tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas?	Tidak ada
5.	Bagaimana cara ibu dalam memahami Kompetensi Dasar (KD) atau Capaian Pembelajaran (CP) pada materi yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	Paling dengan fokus pada pemahaman dan penggunaan peserta didik seperti pengetahuan, keterampilan dan sikap
6.	Apakah materi yang diajarkan sudah sesuai dengan KD/CP tersebut?	Iya sudah
7.	Menurut Ibu, apakah cakupan materi yang disajikan sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum?	Sudah
8.	Metode pembelajaran apa yang digunakan dalam menyampaikan materi?	Masih metode ceramah
9.	Apakah metode tersebut sudah sesuai dengan karakter siswa dan tuntutan kurikulum? Mohon dijelaskan.	Iya sudah sesuai. Karena metode tsb memang masih menjadi pilihan bagi guru
10.	Dalam mata pelajaran ada 4 kompetensi dasar yang harus dicapai yaitu membaca, menulis, menyimak, berbicara. Menurut ibu mana yang masih menjadi permasalahan peserta didik?	Lebih ke membaca dan menyimak karena 2 hal tsb masih menjadi masalah.
11.	Boleh dijelaskan kesulitannya seperti apa?	Misal anak susah untuk menyimak penjelasan
12.	Metode atau pendekatan apa yang biasanya digunakan untuk mengatasi hal tersebut? misalnya berbasis teks, diskusi, proyek, literasi	Biasanya menggunakan teks seperti LKS, diskusi sesekali, proyek hanya sesekali.

13.	Apakah metode tersebut sudah efektif untuk mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik?	Sejauh ini sudah walaupun terkadang ada beberapa kendala
14.	Berdasarkan hasil wawancara pertama, dijelaskan bahwa Ibu seringkali memanfaatkan media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran. Menurut Ibu media pembelajaran apa yang efektif digunakan dalam mengajarkan Bahasa Indonesia?	Lebih ke media Fisik. Tapi tidak sesekali membuat juga menggunakan media digital
15.	Apakah media tersebut sudah membantu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa?	Alhamdulillah sudah
16.	Jika membantu, seperti apa hasil belajar peserta didik?	Baik

Locondong, 12 Desember 2025

Observer



Risma Mei Fajrina
NIM. 22CJ10035

Narasumber



Runianingsih, S.Pd., SD
NIP. 19850402 202321 2 016

B. Hasil Wawancara Analisis Kondisi Peserta Didik

A. Identitas Informan

Nama : Ibu Runianingsih, S.Pd., SD
 Sekolah : SD Negeri 01 Locondong
 Jabatan : Guru Kelas
 Mata Pelajaran/Kelas yang Diampu : Kelas V
 Pengalaman Mengajar : 19 Tahun

B. Kisi-kisi Wawancara Analisis Kondisi Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut Ibu, bagaimana minat peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia secara keseluruhan?	Seperti ini baik waktu terdapat konsentrasi siswa terganggu
2.	Seberapa antusias peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran?	Antusias tergantung dengan proses pembelajaran seperti apa
3.	Bagaimana karakteristik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia?	Terdapat anak yang mudah bosan, ada juga yang semangat
4.	Menurut Bapak/Ibu, aspek berbahasa apa yang paling mudah dan paling sulit bagi siswa? (misalnya membaca, menulis, menyimak, berbicara)	Berbicara, terutama di depan kelas. Karena anak masih malu-malu
5.	Apakah itu menjadi tantangan umum yang muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?	Iya
6.	Bagaimana solusi Ibu dalam mengatasi permasalahan tersebut?	Sering melakukan pembelajaran 2 arah dan melibatkan aktif siswa
7.	Bisa dijelaskan lebih detail mengenai penyebab kesulitan tersebut? Dan contohkan situasi di kelas ketika peserta didik mengalami kesulitan?	Penyebabnya kurang PD. Misal ketika sudah membaca ke depan tidak mau
8.	Apakah penyebab utama kesulitan peserta didik dalam memahami materi Bahasa Indonesia menurut Ibu?	Masih belum menguasai keterampilan
9.	Apakah kesulitan tersebut dialami sebagian besar peserta didik atau hanya kelompok tertentu?	Hanya sebagian kecil
10.	Dari peserta didik itu sendiri, cara mereka dalam mengatasi kesulitan tersebut bagaimana?	Seperti ini belum
11.	Menurut Ibu, kebutuhan apa yang paling mendesak bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Keterampilan membaca dan berbicara
12.	Menurut Ibu, kebutuhan peserta didik saat ini lebih condong pada peningkatan pemahaman konsep, latihan soal, atau pengalaman belajar yang menarik?	Pengalaman belajar yang menarik
13.	Jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, apakah kebutuhan peserta didik berubah? Jika iya, bagaimana?	Iya, karena seiring perkembangan zaman, model pembelajaran berubah
14.	Apakah Ibu memiliki masukan tambahan terkait kondisi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Tidak ada

Locondong, 12 Desember 2025

Observer

Narasumber

Risma Mei Fajrina
 NIM. 22C110035

Runianingsih, S.Pd., SD
 NIP. 19850402 202321 2 016

C. Hasil Wawancara Analisis Kondisi Sekolah

A. Identitas Informan

Nama : Ibu Runianingsih, S.Pd., SD
 Sekolah : SD Negeri 01 Locondong
 Jabatan : Guru Kelas
 Mata Pelajaran/Kelas yang Diampu : Kelas V
 Pengalaman Mengajar : 19 Tahun

B. Kisi-kisi Wawancara Analisis Kondisi Sekolah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bisa Ibu jelaskan secara umum mengenai profil sekolah ini?	Tn berdirinya 1 aprl 1985. Sampai deht ini guru ada 6 dan siswa 263
2.	Bagaimana gambaran keseluruhan terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah ini?	Seperhi sekolah pd umumnya. Pagi diawali dengan litnum lalu di lanjut proses kaul.
3.	Bagaimana kondisi sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah?	Alhamdulillah memadai dan cukup
4.	Apakah fasilitas seperti perpustakaan, LCD, komputer, atau internet tersedia dan mudah digunakan?	Untuk LCD, perpustakaan & internet ada. Hanya komputer memang belum tersedia banyak
5.	Apakah fasilitas tersebut sudah mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia?	Iya sudah
6.	Berkaitan dengan fasilitas tersebut, bagaimana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, khususnya terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi?	Alhamdulillah digunakan dengan baik.
7.	Apakah Ibu memiliki inovasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	Masih menggunakan proses pemb. Seperhi biasa. Mm/ LKPD
8.	Bagaimana peran manajemen sekolah dalam mendukung inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia?	Iya sudah mendukung
9.	Apakah sekolah memiliki kebijakan khusus terkait peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia?	Sejauh ini belum
10.	Bagaimana sekolah memastikan bahwa implementasi kurikulum dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berjalan optimal?	Sering melakukan evaluasi bagi guru
11.	Apakah sekolah memiliki sistem atau platform digital (misalnya e-learning atau LMS) yang dapat digunakan guru?	Tidak ada
12.	Di sekolah kan sudah difasilitasi WIFI khususnya untuk menunjang proses pembelajaran digital.	Iya Stabi/

	Apakah jaringan internet di sekolah stabil untuk mendukung pembelajaran digital?	
13.	Dengan adanya beberapa fasilitas yang telah disediakan, apakah ada kendala lain yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya digital? Apakah kendala tersebut berasal dari fasilitas, kesiapan guru, atau factor peserta didik?	Kendalanya pada kesiapan guru yg m masih belum menguasai banyak media digital. Padahal fasilitas ada walaupun terbatas. Terbatasnya ini js menjadi faktor juga.
14.	Bagaimana pihak sekolah mengatasi kendala tersebut?	Sering membuat jadwal agar fasilitas dpt digunakan semua guru.
15.	Bagaimana pandangan sekolah terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang akan datang?	Sangat antusias karena Inovasi pemb. menjadi semakin beragam.

Locondong, 12 Desember 2025

Observer

Narasumber

Risma Mei Fajrina
NIM. 22CJ10035

Runianingsih, S.Pd., SD
NIP. 19850412 202321 2 016

Lampiran 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

KISI-KISI AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Nomor Item
Tampilan	Kemenarikan desain	1, 2, 3
	Kualitas gambar	4, 5
	Kejelasan, kemudahan dan keterbacaan teks	6, 7, 8
	Kesesuaian kombinasi warna	9, 10
	Kemudahan memahami menu-menu dalam tampilan media	11, 12
Konten	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	13, 14
	Kejelasan penyajian materi	15, 16, 17
	Relevan	18, 19, 20
Jumlah Soal		20

Lampiran 5 Rubrik Penilaian Ahli Media

RUBLIK PENILAIAN AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Indeks	Skala Penilaian	
Tampilan	Kemenarikan desain	1. Pemilihan tata letak, warna dan elemen pada media pembelajaran disajikan dengan menarik dan selaras	4	Seluruh pemilihan tata letak, warna dan elemen pada media pembelajaran disajikan dengan menarik dan selaras
			3	Sebagian besar pemilihan tata letak, warna dan elemen pada media pembelajaran disajikan dengan menarik dan selaras
			2	Sebagian kecil pemilihan tata letak, warna dan elemen pada media pembelajaran disajikan dengan menarik dan selaras
			1	Seluruh pemilihan tata letak, warna dan elemen pada media pembelajaran disajikan dengan tidak menarik dan selaras
		2. Desain media pembelajaran menarik untuk digunakan	4	Seluruh desain media pembelajaran menarik untuk digunakan
			3	Sebagian besar desain media pembelajaran menarik untuk digunakan
			2	Sebagian kecil desain media pembelajaran menarik untuk digunakan
			1	Seluruh desain media pembelajaran tidak menarik untuk digunakan
		3. Desain cover pada media memberikan kesan positif sehingga mampu	4	Seluruh desain cover pada media memberikan kesan positif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik
			3	Sebagian besar desain cover pada media memberikan kesan positif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik

		menarik perhatian peserta didik	2	Sebagian kecil desain cover pada media memberikan kesan positif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik
			1	Seluruh desain cover pada media tidak memberikan kesan positif sehingga tidak mampu menarik perhatian peserta didik
	Kualitas gambar	4. Gambar yang digunakan pada media menarik dan jelas	4	Seluruh gambar yang digunakan pada media menarik dan jelas
			3	Sebagian besar gambar yang digunakan pada media menarik dan jelas
			2	Sebagian kecil gambar yang digunakan pada media menarik dan jelas
			1	Seluruh gambar yang digunakan pada media tidak menarik dan jelas
		5. Gambar yang disajikan relevan dan sesuai dengan materi sehingga memperkuat isi pembelajaran	4	Seluruh gambar yang disajikan relevan dan sesuai dengan materi sehingga memperkuat isi pembelajaran
			3	Sebagian besar gambar yang disajikan relevan dan sesuai dengan materi sehingga memperkuat isi pembelajaran
			2	Sebagian kecil gambar yang disajikan relevan dan sesuai dengan materi sehingga memperkuat isi pembelajaran
			1	Seluruh gambar yang disajikan tidak relevan dan tidak sesuai dengan materi sehingga kurang memperkuat isi pembelajaran
	Kejelasan, kemudahan dan keterbacaan teks	6. Penggunaan teks pada media pembelajaran dapat terbaca dengan jelas	4	Seluruh penggunaan teks pada media pembelajaran dapat terbaca dengan jelas
			3	Sebagian besar penggunaan teks pada media pembelajaran dapat terbaca dengan jelas
			2	Sebagian kecil penggunaan teks pada media pembelajaran dapat terbaca dengan jelas
			1	Seluruh penggunaan teks pada media pembelajaran tidak dapat terbaca dengan jelas
		7. Ukuran teks pada media	4	Seluruh ukuran teks pada media pembelajaran yang dikembangkan proporsional sehingga mudah dibaca

		pembelajaran yang dikembangkan proporsional sehingga mudah dibaca	3	Sebagian besar ukuran teks pada media pembelajaran yang dikembangkan proporsional sehingga mudah dibaca
			2	Sebagian kecil ukuran teks pada media pembelajaran yang dikembangkan proporsional sehingga mudah dibaca
			1	Seluruh ukuran teks pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak proporsional sehingga sulit dibaca
		8. Jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca	4	Seluruh jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca
			3	Sebagian besar jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca
			2	Sebagian kecil jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca
			1	Seluruh jenis huruf yang digunakan sulit untuk dibaca
	Kesesuaian kombinasi warna	9. Pemilihan warna latar, teks dan elemen sangat tepat sehingga mudah dibaca dan nyaman dilihat	4	Seluruh pemilihan warna latar, teks dan elemen sangat tepat sehingga mudah dibaca dan nyaman dilihat
			3	Sebagian besar pemilihan warna latar, teks dan elemen sangat tepat sehingga mudah dibaca dan nyaman dilihat
			2	Sebagian kecil pemilihan warna latar, teks dan elemen sangat tepat sehingga mudah dibaca dan nyaman dilihat
			1	Seluruh pemilihan warna latar, teks dan elemen tidak tepat sehingga sulit dibaca dan tidak nyaman dilihat
		10. Kombinasi warna pada media disusun secara selaras sehingga tidak menimbulkan kesan berlebihan	4	Seluruh kombinasi warna pada media disusun secara selaras sehingga tidak menimbulkan kesan berlebihan
			3	Sebagian besar kombinasi warna pada media disusun secara selaras sehingga tidak menimbulkan kesan berlebihan
			2	Sebagian kecil kombinasi warna pada media disusun secara selaras sehingga tidak menimbulkan kesan berlebihan
			1	Seluruh kombinasi warna pada media disusun secara tidak selaras sehingga menimbulkan kesan berlebihan

	Kemudahan memahami menu-menu dalam tampilan media	11. Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan	4	Seluruh nenu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan
			3	Sebagian besar menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan
			2	Sebagian kecil menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan
			1	Seluruh menu yang terdapat pada media pembelajaran sulit dijalankan
		12. Tombol menu pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik	4	Seluruh tombol menu pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik
			3	Sebagian besar tombol menu pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik
			2	Sebagian kecil tombol menu pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik
			1	Seluruh tombol menu pada media pembelajaran tidak dapat berfungsi dengan baik
Konten	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	13. Materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Seluruh materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran
			3	Sebagian besar materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran
			2	Sebagian kecil materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran
			1	Seluruh materi yang ditampilkan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran
		14. Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi	4	Seluruh latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi
			3	Sebagian besar latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi
			2	Sebagian kecil latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi

	Kejelasan penyajian materi	15. Penyajian materi pada media pembelajaran disusun secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik	1	Seluruh latihan soal pada media pembelajaran tidak relevan dengan materi
			4	Seluruh penyajian materi pada media pembelajaran disusun secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik
			3	Sebagian besar penyajian materi pada media pembelajaran disusun secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik
			2	Sebagian kecil penyajian materi pada media pembelajaran disusun secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik
			1	Seluruh penyajian materi pada media pembelajaran disusun secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik
		16. Penggunaan teks, gambar, elemen dan warna pada media mendukung kejelasan materi yang disajikan	4	Seluruh penggunaan teks, gambar, elemen dan warna pada media mendukung kejelasan materi yang disajikan
			3	Sebagian besar penggunaan teks, gambar, elemen dan warna pada media mendukung kejelasan materi yang disajikan
			2	Sebagian kecil penggunaan teks, gambar, elemen dan warna pada media mendukung kejelasan materi yang disajikan
			1	Seluruh penggunaan teks, gambar, elemen dan warna pada media tidak mendukung kejelasan materi yang disajikan
		17. Tampilan media membantu peserta didik memahami materi tanpa menimbulkan kebingungan	4	Seluruh tampilan media membantu peserta didik memahami materi tanpa menimbulkan kebingungan
			3	Sebagian besar tampilan media membantu peserta didik memahami materi tanpa menimbulkan kebingungan
			2	Sebagian kecil tampilan media membantu peserta didik memahami materi tanpa menimbulkan kebingungan
			1	Seluruh tampilan media membantu peserta didik memahami materi tanpa menimbulkan kebingungan
		18. Desain media pembelajaran yang	4	Seluruh desain media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan relevan dengan perkembangan jaman

		dikembangkan menarik dan relevan dengan perkembangan jaman	3	Sebagian besar desain media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan relevan dengan perkembangan jaman
			2	Sebagian kecil desain media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan relevan dengan perkembangan jaman
			1	Seluruh desain media pembelajaran yang dikembangkan tidak menarik dan tidak relevan dengan perkembangan jaman
		19. Media pembelajaran yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan	4	Seluruh media pembelajaran yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
			3	Sebagian besar media pembelajaran yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
			2	Sebagian kecil media pembelajaran yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
			1	Seluruh media pembelajaran yang disajikan tidak relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
		20. Tampilan, menu dan elemen pada media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	4	Seluruh tampilan, menu dan elemen pada media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar
			3	Sebagian besar tampilan, menu dan elemen pada media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar
			2	Sebagian kecil tampilan, menu dan elemen pada media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar
			1	Seluruh tampilan, menu dan elemen pada media pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar

Lampiran 6 Kisi-kisi Ahli Bahasa

KISI-KISI AHLI BAHASA

Aspek	Indikator	Nomor Item
Kelayakan bahasa	Bahasa mudah dipahami	1, 2, 3
	Komunikatif	4
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5, 6
	Dialogis dan interaktif	7, 8, 9
	Kesesaian dengan kaidah bahasa	10, 11, 12
Jumlah Soal		12

Lampiran 7 Rublik Penilaian Ahli Bahasa

RUBLIK PENILAIAN AHLI BAHASA

Aspek	Indikator	Indeks	Skala Penilaian	
Kelayakan bahasa	Bahasa mudah dipahami	1. Penggunaan bahasa dalam media tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi peserta didik	4	Seluruh penggunaan bahasa dalam media tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi peserta didik
			3	Sebagian besar penggunaan bahasa dalam media tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi peserta didik
			2	Sebagian kecil penggunaan bahasa dalam media tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi peserta didik
			1	Seluruh penggunaan bahasa dalam media menimbulkan penafsiran ganda bagi peserta didik
		2. Kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik	4	Seluruh kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik
			3	Sebagian besar kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik
			2	Sebagian kecil kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik
			1	Seluruh kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik
		3. Bahasa yang digunakan dalam	4	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik

		media pembelajaran mudah dipahami peserta didik	3	Sebagian besar bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik
			2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik
			1	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media pembelajara sulit dipahami peserta didik
	Komunikatif	4. Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mampu membangun interaksi dan keterlibatas peserta didik dalam proses pembelajaran	4	Seluruh penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mampu membangun interaksi dan keterlibatas peserta didik dalam proses pembelajaran
			3	Sebagian besar penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mampu membangun interaksi dan keterlibatas peserta didik dalam proses pembelajaran
			2	Sebagian kecil penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mampu membangun interaksi dan keterlibatas peserta didik dalam proses pembelajaran
			1	Seluruh penggunaan bahasa dalam media pembelajaran tidak mampu membangun interaksi dan keterlibatas peserta didik dalam proses pembelajaran
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional peserta didik	4	Seluruh kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional peserta didik
			3	Sebagian besar kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional peserta didik
			2	Sebagian kecil kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional peserta didik
			1	Seluruh Bahasa pada media tidak sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional peserta didik
		6. Pemilihan kosakata dan struktur	4	Seluruh pemilihan kosakata dan struktur kalimat dalam materi sesuai dengan kemampuan peserta didik

		kalimat dalam materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	3	Sebagian besar pemilihan kosakata dan struktur kalimat dalam materi sesuai dengan kemampuan peserta didik
			2	Sebagian kecil pemilihan kosakata dan struktur kalimat dalam materi sesuai dengan kemampuan peserta didik
			1	Seluruh pemilihan kosakata dan struktur kalimat dalam materi tidak sesuai dengan kemampuan peserta didik
	Dialogis dan interaktif	7. Bahasa yang digunakan dalam materi mampu mendorong pemecahan masalah	4	Seluruh bahasa yang digunakan dalam materi mampu mendorong pemecahan masalah
			3	Sebagian besar bahasa yang digunakan dalam materi mampu mendorong pemecahan masalah
			2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dalam materi mampu mendorong pemecahan masalah
			1	Seluruh bahasa yang digunakan dalam materi tidak mampu mendorong pemecahan masalah
		8. Penggunaan bahasa dan media pembelajaran mendukung terjadinya dialog dan interaksi antara peserta didik dengan media	4	Seluruh penggunaan bahasa dan media pembelajaran mendukung terjadinya dialog dan interaksi antara peserta didik dengan media
			3	Sebagian besar penggunaan bahasa dan media pembelajaran mendukung terjadinya dialog dan interaksi antara peserta didik dengan media
			2	Sebagian kecil penggunaan bahasa dan media pembelajaran mendukung terjadinya dialog dan interaksi antara peserta didik dengan media
			1	Seluruh penggunaan bahasa dan media pembelajaran tidak mendukung terjadinya dialog dan interaksi antara peserta didik dengan media
		9. Bahasa dan kalimat yang disajikan mendorong peserta	4	Seluruh bahasa dan kalimat yang disajikan mendorong peserta didik untuk lebih komunikatif dan merespon aktif pembelajaran yang sedang berlangsung

		didik untuk lebih komunikatif dan merespon aktif pembelajaran yang sedang berlangsung	3	Sebagian besar bahasa dan kalimat yang disajikan mendorong peserta didik untuk lebih komunikatif dan merespon aktif pembelajaran yang sedang berlangsung
			2	Sebagian kecil bahasa dan kalimat yang disajikan mendorong peserta didik untuk lebih komunikatif dan merespon aktif pembelajaran yang sedang berlangsung
			1	Seluruh bahasa dan kalimat yang disajikan tidak mendorong peserta didik untuk lebih komunikatif dan merespon aktif pembelajaran yang sedang berlangsung
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	10. Ketepatan tata bahasa	4	Seluruh ketepatan tata bahasa
			3	Sebagian besar ketepatan tata bahasa
			2	Sebagian kecil ketepatan tata bahasa
			1	Seluruh isi bahasa pada media tidak sesuai dengan ketepatan tata bahasa
		11. Ketepatan ejaan dan kata istilah	4	Seluruh ketepatan ejaan dan kata istilah
			3	Sebagian besar ketepatan ejaan dan kata istilah
			2	Sebagian kecil ketepatan ejaan dan kata istilah
			1	Seluruh isi bahasa pada media tidak sesuai dengan ketepatan ejaan dan kata istilah
		12. Kesesuaian penggunaan simbol dan ikon	4	Seluruh kesesuaian penggunaan simbol dan ikon
			3	Sebagian besar kesesuaian penggunaan simbol dan ikon
			2	Sebagian kecil kesesuaian penggunaan simbol dan ikon
			1	Seluruh isi pada media sesuai dengan penggunaan simbol dan ikon

Lampiran 8 Kisi-kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Item
Kaulitas teknis	Ketepatan isi materi	1, 2, 3, 4
	Gambar yang ditampilkan sesuai materi ajar	5, 6, 7
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8, 9, 10, 11
Konten	Relevan	12, 13, 14
Desain Interfaces	Kesempatan Belajar	15, 16, 17
	Dampak kepada guru dan pembelajaran	18, 19, 20
Jumlah Soal		20

Lampiran 9 Rubrik Penilaian Ahli Materi

RUBLIK PENILAIAN AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Indeks	Skala Penilaian	
Kaulitas teknis	Ketepatan isi materi	1. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4	Seluruh kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu
			3	Sebagian besar kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu
			2	Sebagian kecil kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu
			1	Seluruh isi materi tidak sesuai dengan perkembangan ilmu
		2. Isi materi yang disajikan sesuai dengan konsep keilmuan yang benar	4	Seluruh isi materi yang disajikan sesuai dengan konsep keilmuan yang benar
			3	Sebagian besar isi materi yang disajikan sesuai dengan konsep keilmuan yang benar
			2	Sebagian kecil isi materi yang disajikan sesuai dengan konsep keilmuan yang benar
			1	Seluruh isi materi yang disajikan tidak sesuai dengan konsep keilmuan yang benar
		3. Materi pembelajaran yang	4	Seluruh materi pembelajaran yang disajikan tepat tanpa menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi

		disajikan tepat tanpa menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi	3	Sebagian besar materi pembelajaran yang disajikan tepat tanpa menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi
			2	Sebagian kecil materi pembelajaran yang disajikan tepat tanpa menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi
			1	Seluruh materi pembelajaran yang disajikan tidak tepat sehingga menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi
		4. Contoh dan penjelasan materi dalam media pembelajaran mendukung pemahaman peserta didik terhadap isi materi	4	Seluruh contoh dan penjelasan materi dalam media pembelajaran mendukung pemahaman peserta didik terhadap isi materi
			3	Sebagian besar contoh dan penjelasan materi dalam media pembelajaran mendukung pemahaman peserta didik terhadap isi materi
			2	Sebagian kecil contoh dan penjelasan materi dalam media pembelajaran mendukung pemahaman peserta didik terhadap isi materi
			1	Seluruh contoh dan penjelasan materi dalam media pembelajaran tidak mendukung pemahaman peserta didik terhadap isi materi
		Gambar yang ditampilkan sesuai materi ajar	5. Gambar ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran menarik perhatian	4
	3			Sebagian besar gambar ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran menarik perhatian
	2			Sebagian kecil gambar ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran menarik perhatian
	1			Seluruh gambar ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menarik perhatian

		6. kelengkapan gambar sebagai penunjang materi sudah sesuai	4	Seluruh kelengkapan gambar sebagai penunjang materi sudah sesuai
			3	Sebagian besar kelengkapan gambar sebagai penunjang materi sudah sesuai
			2	Sebagian kecil kelengkapan gambar sebagai penunjang materi sudah sesuai
			1	Seluruh kelengkapan gambar sebagai penunjang materi tidak sesuai
		7. Contoh gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi pembelajaran	4	Seluruh contoh gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi pembelajaran
			3	Sebagian besar contoh gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi pembelajaran
			2	Sebagian kecil contoh gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi pembelajaran
			1	Seluruh contoh gambar yang ditampilkan tidak sesuai dengan isi materi pembelajaran
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Sinonim dan Antonim	4	Seluruh isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Sinonim dan Antonim
			3	Sebagian besar isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Sinonim dan Antonim
			2	Sebagian kecil isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Sinonim dan Antonim

			1	Seluruh isi materi tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran Sinonim dan Antonim
		9. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Seluruh materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran
			3	Sebagian besar materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran
			2	Sebagian kecil materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran
			1	Seluruh materi yang disajikan dalam media pembelajaran tidak runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		10. Cakupan dan kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4	Seluruh cakupan dan kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
			3	Sebagian besar cakupan dan kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
			2	Sebagian kecil cakupan dan kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
			1	Seluruh cakupan dan kedalaman materi dalam media pembelajaran tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		11. Sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran telah mendukung	4	Seluruh sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran telah mendukung pencapaian tujuan pembelajaran
			3	Sebagian besar sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran telah mendukung pencapaian tujuan pembelajaran

Konten	Relevan	pencapaian tujuan pembelajaran	2	Sebagian kecil sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran telah mendukung pencapaian tujuan pembelajaran
			1	Seluruh sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran
		12. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4	Seluruh kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu
			3	Sebagian besar kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu
			2	Sebagian kecil kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu
			1	Seluruh isi materi tidak sesuai dengan perkembangan ilmu
		13. Kuis yang disajikan dalam media pembelajaran relevan dengan materi	4	Seluruh kuis yang disajikan dalam media pembelajaran relevan dengan materi
			3	Sebagian besar kuis yang disajikan dalam media pembelajaran relevan dengan materi
			2	Sebagian kecil kuis yang disajikan dalam media pembelajaran relevan dengan materi
			1	Seluruh kuis yang disajikan dalam media pembelajaran tidak relevan dengan materi
		14. Latihan soal pada media relevan	4	Seluruh latihan soal pada media relevan dengan tujuan pembelajaran sinonim dan antonim

Desain Interfaces	Kesempatan Belajar	dengan tujuan pembelajaran sinonim dan antonim	3	Sebagian besar latihan soal pada media relevan dengan tujuan pembelajaran sinonim dan antonim
			2	Sebagian kecil latihan soal pada media relevan dengan tujuan pembelajaran sinonim dan antonim
			1	Seluruh latihan soal pada media tidak relevan dengan tujuan pembelajaran sinonim dan antonim
		15. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memberikan kesempatan belajar mandiri kepada peserta didik	4	Seluruh materi yang disajikan dalam media pembelajaran memberikan kesempatan belajar mandiri kepada peserta didik
			3	Sebagian besar materi yang disajikan dalam media pembelajaran memberikan kesempatan belajar mandiri kepada peserta didik
			2	Sebagian kecil materi yang disajikan dalam media pembelajaran memberikan kesempatan belajar mandiri kepada peserta didik
			1	Seluruh materi yang disajikan dalam media pembelajaran tidak memberikan kesempatan belajar mandiri kepada peserta didik
		16. Materi yang disajikan dapat dijadikan panduan dalam belajar lanjutan	4	Seluruh materi yang disajikan dapat dijadikan panduan dalam belajar lanjutan
			3	Sebagian besar materi yang disajikan dapat dijadikan panduan dalam belajar lanjutan
			2	Sebagian kecil materi yang disajikan dapat dijadikan panduan dalam belajar lanjutan
			1	Seluruh materi yang disajikan tidak dapat dijadikan panduan dalam belajar lanjutan

		17. Media pembelajaran yang dikembangkan mendukung keterlibatan aktif peserta didik	4	Seluruh media pembelajaran yang dikembangkan mendukung keterlibatan aktif peserta didik
			3	Sebagian besar media pembelajaran yang dikembangkan mendukung keterlibatan aktif peserta didik
			2	Sebagian kecil media pembelajaran yang dikembangkan mendukung keterlibatan aktif peserta didik
			1	Seluruh media pembelajaran yang dikembangkan tidak mendukung keterlibatan aktif peserta didik
	Dampak kepada guru dan pembelajaran	18. Materi yang disajikan dapat dijadikan referensi pembelajaran oleh guru	4	Seluruh materi yang disajikan dapat dijadikan referensi pembelajaran oleh guru
			3	Sebagian besar materi yang disajikan dapat dijadikan referensi pembelajaran oleh guru
			2	Sebagian kecil materi yang disajikan dapat dijadikan referensi pembelajaran oleh guru
			1	Seluruh materi yang disajikan tidak dapat dijadikan referensi pembelajaran oleh guru
		19. Media pembelajaran mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas	4	Seluruh media pembelajaran mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas
			3	Sebagian besar media pembelajaran mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas
			2	Sebagian kecil media pembelajaran mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas

			1	Seluruh media pembelajaran tidak mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas
		20. Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan alur pembelajaran	4	Seluruh media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan alur pembelajaran
			3	Sebagian besar media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan alur pembelajaran
			2	Sebagian kecil media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan alur pembelajaran
			1	Seluruh media pembelajaran tidak memudahkan guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan alur pembelajaran

Lampiran 10 Kisi-kisi Penilaian Respon Guru

Aspek	Indikator	Nomor Item
Praktikalitas	Tampilan media	1, 2
	Komunikatif	3, 4
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5
	Keakuratan materi	6, 7
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8
Jumlah Soal		8

Lampiran 11 Rubrik Penilaian Respon Guru

Aspek	Indikator	Indeks	Skala Penilaian	
Praktikalitas	Tampilan media	1. Tampilan media pembelajaran menarik membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik	4	Seluruh tampilan media pembelajaran menarik membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik
			3	Sebagian besar tampilan media pembelajaran menarik membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik
			2	Sebagian kecil tampilan media pembelajaran menarik membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik
			1	Seluruh tampilan media pembelajaran tidak menarik dan tidak membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik
		2. Ukuran teks, warna dan tata letak pada tampilan media pembelajaran sesuai	4	Seluruh ukuran teks, warna dan tata letak pada tampilan media pembelajaran sesuai
			3	Sebagian besar ukuran teks, warna dan tata letak pada tampilan media pembelajaran sesuai
			2	Sebagian kecil ukuran teks, warna dan tata letak pada tampilan media pembelajaran sesuai
			1	Seluruh ukuran teks, warna dan tata letak pada tampilan media pembelajaran tidak sesuai
	Komunikatif	3. Bahasa dan tampilan yang komunikatif memudahkan untuk menjelaskan materi	4	Seluruh bahasa dan tampilan yang komunikatif memudahkan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik
			3	Sebagian besar bahasa dan tampilan yang komunikatif memudahkan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik

		kepada peserta didik	2	Sebagian kecil bahasa dan tampilan yang komunikatif memudahkan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik
			1	Seluruh bahasa dan tampilan tidak komunikatif sehingga menyulitkan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik
		4. Informasi dan instruksi dalam media pembelajaran disampaikan secara jelas sehingga tidak memerlukan penjelasan tambahan yang rumit	4	Seluruh informasi dan instruksi dalam media pembelajaran disampaikan secara jelas sehingga tidak memerlukan penjelasan tambahan yang rumit
			3	Sebagian besar informasi dan instruksi dalam media pembelajaran disampaikan secara jelas sehingga tidak memerlukan penjelasan tambahan yang rumit
			2	Sebagian kecil informasi dan instruksi dalam media pembelajaran disampaikan secara jelas sehingga tidak memerlukan penjelasan tambahan yang rumit
			1	Seluruh informasi dan instruksi dalam media pembelajaran disampaikan tidak jelas sehingga memerlukan penjelasan tambahan
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	4	Seluruh media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik
			3	Sebagian besar media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik
			2	Sebagian kecil media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik
			1	Seluruh media pembelajaran tidak sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik
	Keakuratan materi	6. Materi yang disajikan dalam	4	Seluruh materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep dan fakta yang benar

		media pembelajaran sesuai dengan konsep dan fakta yang benar	3	Sebagian besar materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep dan fakta yang benar
			2	Sebagian kecil materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep dan fakta yang benar
			1	Seluruh materi yang disajikan dalam media pembelajaran tidak sesuai dengan konsep dan fakta yang benar
		7. Media pembelajaran tidak menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi pada peserta didik	4	Seluruh media pembelajaran tidak menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi pada peserta didik
			3	Sebagian besar media pembelajaran tidak menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi pada peserta didik
			2	Sebagian kecil media pembelajaran tidak menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi pada peserta didik
			1	Seluruh media pembelajaran menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi pada peserta didik
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8. Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4	Seluruh materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
			3	Sebagian besar materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
			2	Sebagian kecil materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
			1	Seluruh materi dalam media pembelajaran tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

Lampiran 12 Kisi-kisi Penilaian Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor Item
Respon peserta didik	Tampilan media	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Bahasa	7, 8
	Kemenarikan	9, 10, 11, 12, 13
	Materi	14, 15, 16
Jumlah Soal		16

Lampiran 13 Rubrik Penilaian Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Indeks	Skala Penilaian	
Respon peserta didik	Tampilan media	1. Tampilan media pembelajaran menarik membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik	4	Seluruh tampilan media pembelajaran menarik membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik
			3	Sebagian besar tampilan media pembelajaran menarik membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik
			2	Sebagian kecil tampilan media pembelajaran menarik membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik
			1	Seluruh tampilan media pembelajaran tidak menarik dan tidak membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik
		2. Penampilan hiasan ilustrasi tidak menggunakan judul dan pada media	4	Seluruh penampilan hiasan ilustrasi tidak menggunakan judul dan pada media
			3	Sebagian besar penampilan hiasan ilustrasi tidak menggunakan judul dan pada media
			2	Sebagian kecil penampilan hiasan ilustrasi tidak menggunakan judul dan pada media
			1	Seluruh penampilan hiasan ilustrasi menggunakan judul dan pada media
		3. Tampilan media pembelajaran tidak membuat bingung saat menggunakannya	4	Seluruh tampilan media pembelajaran tidak membuat bingung saat menggunakannya
			3	Sebagian besar tampilan media pembelajaran tidak membuat bingung saat menggunakannya

			2	Sebagian kecil tampilan media pembelajaran tidak membuat bingung saat menggunakannya
			1	Seluruh tampilan media pembelajaran membuat bingung saat menggunakannya
		4. Media pembelajaran nyaman digunakan karena tampilannya rapi dan menarik	4	Seluruh media pembelajaran nyaman digunakan karena tampilannya rapi dan menarik
			3	Sebagian besar media pembelajaran nyaman digunakan karena tampilannya rapi dan menarik
			2	Sebagian kecil media pembelajaran nyaman digunakan karena tampilannya rapi dan menarik
			1	Seluruh media pembelajaran tidak nyaman digunakan karena tampilannya tidak rapi dan menarik
		5. Gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu memahami materi	4	Seluruh gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu memahami materi
			3	Sebagian besar gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu memahami materi
			2	Sebagian kecil gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran membantu memahami materi
			1	Seluruh gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran tidak membantu memahami materi
		6. Warna, gambar dan tata letak pada	4	Seluruh warna, gambar dan tata letak pada media pembelajaran enak dilihat dan tidak membosankan

		media pembelajaran enak dilihat dan tidak membosankan	3	Sebagian besar warna, gambar dan tata letak pada media pembelajaran enak dilihat dan tidak membosankan
			2	Sebagian kecil warna, gambar dan tata letak pada media pembelajaran enak dilihat dan tidak membosankan
			1	Seluruh warna, gambar dan tata letak pada media pembelajaran enak dilihat dan tidak membosankan
	Bahasa	7. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	4	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami
			3	Sebagian besar bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami
			2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami
			1	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sulit dipahami
		8. Penjelasan materi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	Seluruh penjelasan materi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti
			3	Sebagian besar penjelasan materi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti
			2	Sebagian kecil penjelasan materi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti
			1	Seluruh penjelasan materi tidak menggunakan bahasa yang sederhana dan sulit dimengerti

	Kemenarikan	9. Media pembelajaran tidak membosankan saat digunakan untuk belajar	4	Seluruh media pembelajaran tidak membosankan saat digunakan untuk belajar
			3	Sebagian besar media pembelajaran tidak membosankan saat digunakan untuk belajar
			2	Sebagian kecil media pembelajaran tidak membosankan saat digunakan untuk belajar
			1	Seluruh media pembelajaran membosankan saat digunakan untuk belajar
		10. Tampilan dan isi media membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran	4	Seluruh tampilan dan isi media membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
			3	Sebagian besar tampilan dan isi media membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
			2	Sebagian kecil tampilan dan isi media membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
			1	Seluruh tampilan dan isi media membuat peserta didik tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
		11. Media pembelajaran meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran	4	Seluruh media pembelajaran meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran
			3	Sebagian besar media pembelajaran meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran
			2	Sebagian kecil media pembelajaran meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran

			1	Seluruh media pembelajaran tidak dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran
		12. Penyajian media pembelajaran secara visual mampu menciptakan suasana belajar yang menarik	4	Seluruh penyajian media pembelajaran secara visual mampu menciptakan suasana belajar yang menarik
			3	Sebagian besar penyajian media pembelajaran secara visual mampu menciptakan suasana belajar yang menarik
			2	Sebagian kecil penyajian media pembelajaran secara visual mampu menciptakan suasana belajar yang menarik
			1	Seluruh penyajian media pembelajaran secara visual tidak mampu menciptakan suasana belajar yang menarik
		13. Media pembelajaran yang disajikan menarik perhatian peserta didik	4	Seluruh media pembelajaran yang disajikan menarik perhatian peserta didik
			3	Sebagian besar media pembelajaran yang disajikan menarik perhatian peserta didik
			2	Sebagian kecil media pembelajaran yang disajikan menarik perhatian peserta didik
			1	Seluruh media pembelajaran yang disajikan tidak menarik perhatian peserta didik
	Materi	14. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami	4	Seluruh materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami
			3	Sebagian besar materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami

			2	Sebagian kecil materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami
			1	Seluruh materi yang disajikan dalam media pembelajaran sulit dipahami
		15. Materi dalam media pembelajaran mendukung proses pembelajaran secara mandiri	4	Seluruh materi dalam media pembelajaran mendukung proses pembelajaran secara mandiri
			3	Sebagian besar materi dalam media pembelajaran mendukung proses pembelajaran secara mandiri
			2	Sebagian kecil materi dalam media pembelajaran mendukung proses pembelajaran secara mandiri
			1	Seluruh materi dalam media pembelajaran tidak mendukung proses pembelajaran secara mandiri
		16. Contoh dan penjelasan dalam media pembelajaran membantu pemahaman materi	4	Seluruh contoh dan penjelasan dalam media pembelajaran membantu pemahaman materi
			3	Sebagian besar contoh dan penjelasan dalam media pembelajaran membantu pemahaman materi
			2	Sebagian kecil contoh dan penjelasan dalam media pembelajaran membantu pemahaman materi
			1	Seluruh contoh dan penjelasan dalam media pembelajaran tidak membantu pemahaman materi

Lampiran 14 Surat Permohonan Ahli Media



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/271/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SD"** oleh mahasiswa kami:

Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Media yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.



Cilacap, 13 Februari 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, <http://www.unugha.ac.id>, E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 15 Penilaian Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Nama Media : Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* Materi
Sinonim dan Antonim
Subjek Penelitian : Peserta Didik Kelas V SD
Nama Validator : Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I
Tanggal : Kamis, 26 Februari 2026

A. Petunjuk Pengisian

Lembar instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelengkapan media yang dikembangkan oleh peneliti. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Iu ahli media sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran. Sejalan dengan tersebut, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan respon pertanyaan kuisioner dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan.

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Kurang

1 : Sangat Kurang

B. Aspek Penilaian

No.	Butir Penilaian	Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
1.	Tampilan	SK	K	B	SB	
1.	Pemilihan tata letak, warna dan elemen pada media pembelajaran disajikan dengan menarik dan selaras				✓	
2.	Desain media pembelajaran menarik untuk digunakan				✓	
3.	Desain cover pada media memberikan kesan positif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik				✓	
4.	Gambar yang digunakan pada media menarik dan jelas				✓	
5.	Gambar yang disajikan relevan dan sesuai dengan materi sehingga memperkuat isi pembelajaran			✓		
6.	Penggunaan teks pada media pembelajaran dapat terbaca dengan jelas				✓	
7.	Ukuran teks pada media pembelajaran yang dikembangkan proporsional sehingga mudah dibaca			✓		
8.	Jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca				✓	
9.	Pemilihan warna latar, teks dan elemen sangat tepat sehingga mudah dibaca dan nyaman dilihat				✓	

10.	Kombinasi warna pada media disusun secara selaras sehingga tidak menimbulkan kesan berlebihan				✓	
11.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan			✓		
12.	Tombol menu pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik				✓	
Konten						
13.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
14.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi				✓	
15.	Penyajian materi pada media pembelajaran disusun secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik			✓		
16.	Penggunaan teks, gambar, elemen dan warna pada media mendukung kejelasan materi yang disajikan			✓		
17.	Tampilan media membantu peserta didik memahami materi tanpa menimbulkan kebingungan				✓	
18.	Desain media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan relevan dengan perkembangan jaman				✓	
19.	Media pembelajaran yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan			✓		

20.	Tampilan, menu dan elemen pada media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar				✓	
$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$						$74/80 \times 100\% = 92,5$

C. Tabel Interpretasi dan Presentase Kelayakan Media

Setelah mengisi lembar penilaian media, mohon Bapak/Ibu dapat memberikan ceklis (✓) terhadap kesimpulan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* materi sinonim dan antonim mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Presentase	Kategori	Check List
76 – 100%	Sangat Layak	✓
56 – 75%	Layak	
40 – 55%	Cukup Layak	
0 – 39%	Kurang Layak	

Cilacap, 26 Februari 2026

Ahli Media


 (Yusuf Hason B.)

Lampiran 16 Surat Permohonan Ahli Bahasa



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/H/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/270/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SD"** oleh mahasiswa kami:

Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Bahasa yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.



Cilacap, 13 Februari 2026
Dekan FKIP

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jin. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fdp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 17 Penilaian Ahli Bahasa

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI BAHASA

Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Nama Media : Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sinonim dan Antonim
Subjek Penelitian : Peserta Didik Kelas V SD
Nama Validator : Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I
Tanggal : Jumat, 17 Februari 2024

D. Petunjuk Pengisian

Lembar instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa terhadap kelengkapan materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Iu ahli media sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran. Sejalan dengan tersebut, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan respon pertanyaan kuisioner dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan.

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Kurang
- 1 Sangat Kurang

E. Aspek Penilaian

No.	Butir Penilaian	Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
F. Kelayakan Bahasa		SK	K	B	SB	
1.	Penggunaan bahasa dalam media tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi peserta didik				✓	
2.	Kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik				✓	
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik			✓		
4.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mampu membangun interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran			✓		
5.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional peserta didik				✓	
6.	Pemilihan kosakata dan struktur kalimat dalam materi sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam materi mampu mendorong pemecahan masalah			✓		
8.	Penggunaan bahasa dan media pembelajaran mendukung terjadinya dialog dan interaksi antara peserta didik dengan media				✓	
9.	Bahasa dan kalimat yang disajikan mendorong peserta didik untuk lebih			✓		

	komunikatif dan merespon aktif pembelajaran yang sedang berlangsung					
10	Ketepatan tata bahasa			✓		
11	Ketepatan ejaan dan kata istilah			✓		
12	Kesesuaian penggunaan simbol dan ikon			✓		
$P = \frac{\text{Total Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$						$\frac{41}{48} \times 100\% = 85,4\%$

G. Tabel Interpretasi dan Presentase Kelayakan Bahasa

Setelah mengisi lembar penilaian bahasa, mohon Bapak/Ibu dapat memberikan ceklis (✓) terhadap kesimpulan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* materi sinonim dan antonimi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Presentase	Kategori	Check List
76 – 100%	Sangat layak	✓
56 – 75%	Layak	
40 – 55%	Cukup layak	
0 – 39%	Kurang layak	

Cilacap, 22 Februari 2026
Ahlu Bahasa



(Ahmad Muhsin)

Lampiran 18 Surat Permohonan Ahli Materi



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/L/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/269/Ybk.041.S/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Gigih Winandika, M.Pd.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SD**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Materi yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.



Cilacap, 13 Februari 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jin. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 19 Penilaian Ahli Materi

Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Nama Media : Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* Materi
Sinonim dan Antonim
Subjek Penelitian : Peserta Didik Kelas V SD
Nama Validator : Gigih Winandika, M.Pd
Tanggal : Kamis, 12 Februari 2026

A. Petunjuk Pengisian

Lembar instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelengkapan materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Iu ahli media sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran. Sejalan dengan tersebut, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan respon pertanyaan kuisisioner dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan.

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Kurang

1 : Sangat Kurang

B. Aspek Penilaian

No.	Butir Penilaian	Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
I.	Kualitas Teknis	SK	K	B	SB	
1.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				√	
2.	Isi materi yang disajikan sesuai dengan konsep keilmuan yang benar				√	
3.	Materi pembelajaran yang disajikan tepat tanpa menimbulkan kesalahan konsep atau miskomunikasi				√	
4.	Contoh dan penjelasan materi dalam media pembelajaran mendukung pemahaman peserta didik terhadap isi materi				√	
5.	Gambar ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran menarik perhatian				√	
6.	kelengkapan gambar sebagai penunjang materi sudah sesuai				√	
7.	Contoh gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi pembelajaran				√	
8.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Sinonim dan Antonim				√	

9.	materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
10.	Cakupan dan kedalaman materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				√	
11.	Sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran telah mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				√	
Konten						
12.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				√	
13.	Kuis yang disajikan dalam media pembelajaran relevan dengan materi				√	
14.	Latihan soal pada media relevan dengan tujuan pembelajaran sinonim dan antonim				√	
Desain Interfaces						
15.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran memberikan kesempatan belajar mandiri kepada peserta didik			√		

16.	Materi yang disajikan dapat dijadikan panduan dalam belajar lanjutan				√	
17.	Media pembelajaran yang dikembangkan mendukung keterlibatan aktif peserta didik				√	
18.	Materi yang disajikan dapat dijadikan referensi pembelajaran oleh guru				√	
19.	Media pembelajaran mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas				√	
20.	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan alur pembelajaran				√	
P = $\frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$						$\frac{79}{80} \times 100\% = 95\%$

C. Tabel Interpretasi dan Presentase Kelayakan Media

Setelah mengisi lembar penilaian materi, mohon Bapak/Ibu dapat memberikan ceklis (✓) terhadap kesimpulan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* materi sinonim dan antonim mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Presentase	Kategori	Check List
76 – 100%	Sangat Layak	√
56 – 75%	Layak	
40 – 55%	Cukup Layak	
0 – 39%	Kurang Layak	

Cilacap, 12 Februari 2026
Ahli Materi



(Gigih Winandika M.Pd)

Lampiran 20 Surat izin Penelitian


UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/347/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Penelitian Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri 1 Locondong
di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Risma Mei Fajrina
NIM : 22CJ10035
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

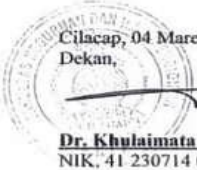
Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5**"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Kamis, 05 Maret 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.


Cilacap, 04 Maret 2026
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK, 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kosugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : kip@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 21 Penilaian Respon Guru

INSTRUMEN RESPON GURU

Nama : Riama Mei Fajrina
NIM : 22C310035
Nama Media : Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* Materi
Sinonim dan Antonim
Subjek Penelitian : Peserta Didik Kelas V SD
Nama Guru : *Rumoringet, S.Pd. 12*
Tanggal : *5 Maret 2020*

A. Petunjuk Pengisian

Lembar instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu guru terhadap kelengkapan materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Iu ahli media sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran. Sejalan dengan tersebut, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan respon pertanyaan kuisioner dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan.

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Kurang

1 : Sangat Kurang

B. Aspek Penilaian

No.	Butir Penilaian	Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
I.	Praktikalitas	SK	K	B	SB	
1.	Tampilan media pembelajaran menarik membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik			✓		
2.	Ukuran teks, warna dan tata letak pada tampilan media pembelajaran sesuai			✓		
3.	Bahasa dan tampilan yang komunikatif memudahkan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik			✓		
4.	Informasi dan instruksi dalam media pembelajaran disampaikan secara jelas sehingga tidak memerlukan penjelasan tambahan yang rumit			✓		
5.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik			✓		
6.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep dan fakta yang benar			✓		
7.	Media pembelajaran tidak menimbulkan kesalahan konsep atau miskonsepsi pada peserta didik			✓		
8.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai			✓		
$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$						$\frac{24}{32} \times 100 = 75\%$

C. Tabel Interpretasi dan Presentase Respon Guru

Setelah mengisi lembar penilaian respon guru, mohon Bapak/Ibu dapat memberikan ceklis (✓) terhadap kesimpulan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* materi sinonim dan antonim mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Presentase	Kategori	Check List
76 - 100%	Sangat Layak	
56 - 75%	Layak	✓
40 - 55%	Cukup Layak	
0 - 39%	Kurang Layak	

Bagusmanas
 Responden, 5, Maret, 2026
 Responden

[Signature]

(R. Lina Ningsih, S.Pd.IP)
 NIP. 19800902 202301 2016

Lampiran 22 Penilaian Respon Peserta Didik

No.	Nama	Butir Pertanyaan																Total	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1.	Aisyah R. A	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	60	93%	Sangat Praktis
2.	Arka Ardian	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	55	86%	Sangat Praktis
3.	Brian Prayoga	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	57	89%	Sangat Praktis
4.	Erlan Cakra	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	56	87%	Sangat Praktis
5.	Fauzan Irhab	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	56	87%	Sangat Praktis
6.	Fikri Aditya	4	3	4	3	4	4	3	3	1	4	4	4	3	3	3	4	54	84%	Sangat Praktis
7.	Hafidza Putri	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	60	93%	Sangat Praktis
8.	Kaila Anggreani	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	57	89%	Sangat Praktis
9.	Kayla Melda	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	57	89%	Sangat Praktis
10.	Madu Jagad	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	56	87%	Sangat Praktis
11.	M. Hafidz	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	59	92%	Sangat Praktis

12.	Nadira Shakila	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	60	93%	Sangat Praktis
13.	Najwan Ali	4	3	3	3	4	4	3	4	1	4	4	3	3	4	4	4	55	86%	Sangat Praktis
14.	Navyngatun K.	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	60	93%	Sangat Praktis
15.	Raka Asyegaf	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	56	87%	Sangat Praktis
16.	Riyandra Rahmadi	4	3	4	3	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	3	4	57	89%	Sangat Praktis
17.	Syla Apriliana	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	57	89%	Sangat Praktis
18.	Unggul Artanti	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	57	89%	Sangat Praktis
19.	Zafirah Wahyuni	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	57	89%	Sangat Praktis
20.	Ananda Sri M.	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	56	87%	Sangat Praktis
21.	Alfian Nurhafiz	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	100%	Sangat Praktis

Lampiran 23 Petunjuk Penggunaan Media

Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline*

Dikembangkan Oleh :

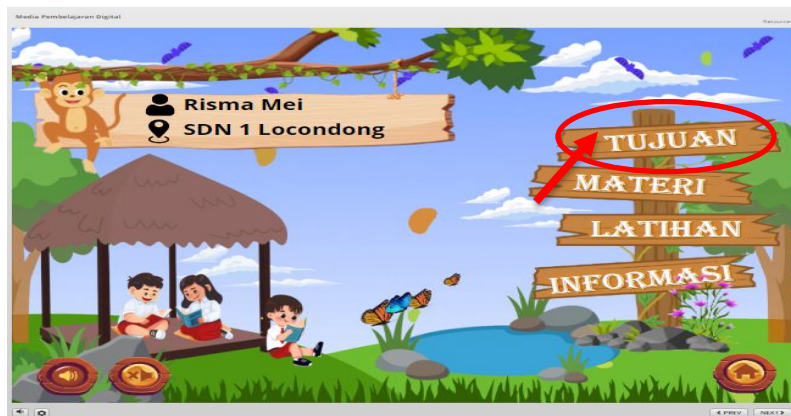
1. Risma Mei Fajrina
2. Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd
3. Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I

PETUNJUK PENGGUNAAN :

1. Wajib *Login* dengan mengisi nama dan asal sekolah



2. Tekan tulisan tujuan pada halaman menu



3. Tekan tombol *home* untuk Kembali ke halaman menu



4. Tekan tulisan informasi



5. Masuk ke halaman petunjuk



6. Tekan tombol (X) untuk Kembali ke halaman informasi



7. Masuk ke halaman profil pengembang



8. Tekan profil pengembang 1



9. Tekan tombol (X) untuk Kembali ke halaman profil pengembang



10. Tekan profil pengembang 2



11. Tekan tombol (X) untuk Kembali ke halaman profil pengembang



12. Tekan profil pengembang 3



13. Tekan tombol (X) untuk Kembali ke halaman profil pengembang



14. Kembali ke halaman menu



15. Tekan tulisan materi untuk masuk ke *slide* menu materi



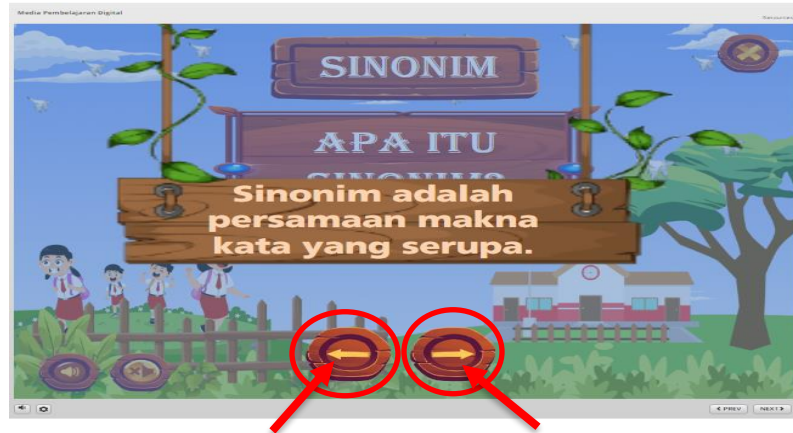
16. Tekan tulisan “sinonim”



17. Tekan tulisan “klik” untuk menampilkan *slide* penjelasan



18. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke *slide* sebelumnya



19. Tekan untuk melanjutkan ke *slide* selanjutnya



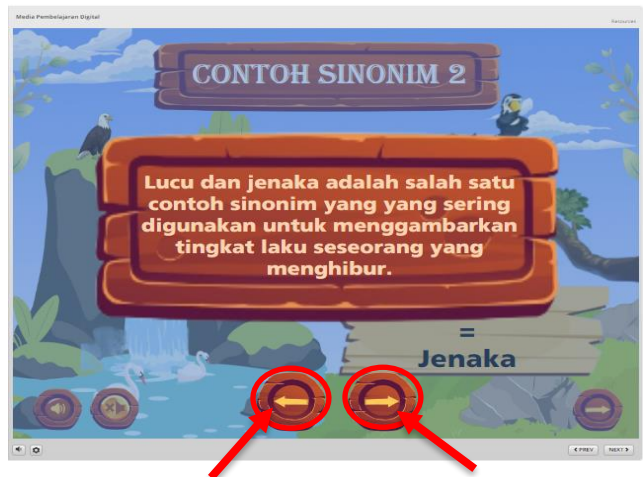
20. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke *slide* sebelumnya



21. Tekan untuk melanjutkan



22. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke *slide* sebelumnya



23. Tekan untuk melanjutkan ke *slide* selanjutnya



24. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke *slide* sebelumnya



25. Tekan untuk melanjutkan ke slide selanjutnya



26. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke slide berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke slide sebelumnya



27. Tekan untuk melanjutkan ke slide selanjutnya



28. Tekan untuk kembali ke halaman menu materi



29. Tekan tulisan “antonim”



30. Tekan untuk melanjutkan *slide*



31. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke *slide* sebelumnya



32. Tekan untuk melanjutkan ke slide selanjutnya



33. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke slide berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke slide sebelumnya



34. Tekan untuk melanjutkan ke slide selanjutnya



35. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke slide berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke slide sebelumnya



36. Tekan untuk melanjutkan ke *slide* selanjutnya



37. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke *slide* sebelumnya



38. Tekan untuk melanjutkan ke *slide* selanjutnya



39. Tekan panah kanan untuk melanjutkan ke *slide* berikutnya dan tekan panah ke kiri untuk kembali ke *slide* sebelumnya



40. Tekan untuk melanjutkan ke slide selanjutnya



41. Tekan untuk kembali ke halaman menu materi



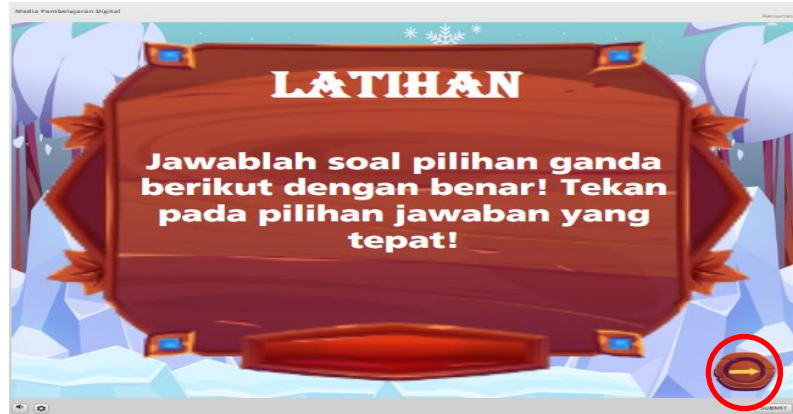
42. Tekan untuk Kembali ke halaman menu



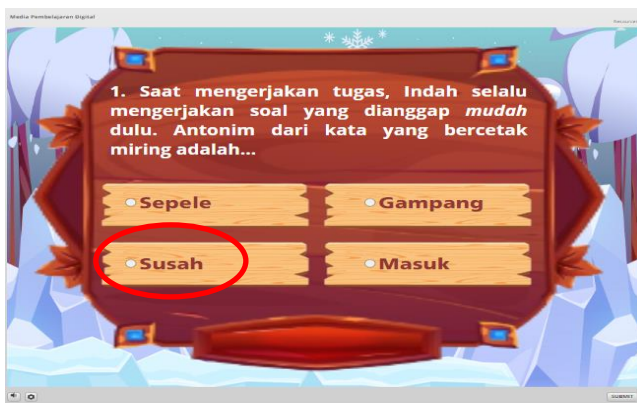
43. Tekan tulisan “Latihan”



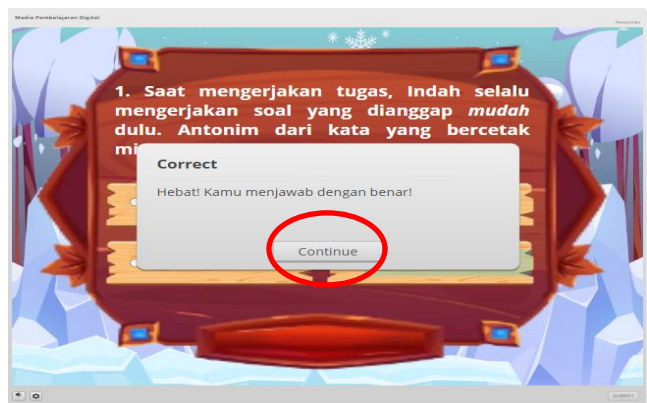
44. Tekan untuk mulai mengerjakan



45. Pilihlah jawaban yang paling tepat



46. Tekan “Continue” untuk melanjutkan soal



47. Tekan untuk Kembali ke halaman menu



48. Tekan untuk Kembali ke halaman *Login*



49. Tekan untuk keluar dari media pembelajaran



Lampiran 24 Dokumentasi Kegiatan



Dokumentasi Observasi



Dokumentasi Wawancara



Uji Coba Produk



Pengisian Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik



Uji Kepraktisan Media oleh Guru

Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Risma Mei Fajrina

Tempat, Tanggal Lahir : Cilacap, 23 Mei 2003

Status : Belum Menikah

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jalan Serayu Raya RT 06 RW 07,
Desa Kesugihan Kidul, Kec.
Kesugihan, Kab. Cilacap, Jawa
Tengah

Instagram : rismafajrin_

Email : rismameifajrina9d@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : SD Negeri Kesugihan Kidul 03 (2009 – 2015)
2. SMP : SMP Negeri 1 Maos (2015 – 2018)
3. SMA : SMA Negeri 1 Maos (2018 – 2021)
4. S1 : PGSD, UNUGHA Cilacap (2022 – 2026)