

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD

Risma Mei Fajrina, Aris Naeni Dwiyantri, Sandi Aji Wahyu Utomo

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
rismameifajrina9d@gmail.com

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 21/9/2026

Abstract

This research is motivated by the Indonesian language learning process which is still dominated by the lecture method so that learning tends to be monotonous, less interesting, and causes low student interest in learning. In addition, the limited innovative learning media also affects student engagement in learning activities. Therefore, this study aims to develop digital learning media based on Articulate Storyline in the Indonesian language subject for grade V of Elementary School and determine its feasibility and practicality. The method used is Research and Development (R&D) with a 4D model that includes the Define, Design, Development, and Disseminate stages. The validation results show that the developed media is in the very feasible category, with a percentage of assessments from media experts of 92.5%, linguists 85.4%, and material experts 95%. Product trials were conducted with one grade V teacher and all grade V-B students of SD Negeri 1 Locondong. The teacher's assessment results obtained a percentage of 75% with a feasible category, while student responses reached 89% with a very feasible category. Based on these results, digital learning media based on Articulate Storyline is declared suitable and practical for use in Indonesian language learning in grade V of elementary school..

Keywords: *Development Research, Digital Learning Media, Articulate Storyline, Indonesian Language for Grade V Elementary School*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih didominasi metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung monoton, kurang menarik, dan menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang inovatif turut memengaruhi keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap Define, Design, Development, dan Disseminate. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, dengan persentase penilaian ahli media sebesar 92,5%, ahli bahasa 85,4%, dan ahli materi 95%. Uji coba produk dilakukan kepada satu guru kelas V dan seluruh peserta didik kelas V-B SD Negeri 1 Locondong. Hasil penilaian guru memperoleh persentase 75% dengan kategori layak, sedangkan respons peserta didik mencapai 89% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran digital berbasis Articulate Storyline dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: Pengembangan Media Digital, *Articulate Storyline*, Bahasa Indonesia kelas V SD



PENDAHULUAN

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). 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). 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). Melalui kegiatan seperti diskusi kelas, presentasi, dan latihan berbicara lainnya, siswa diberi kesempatan untuk melatih dan memperkuat kemampuan berbahasa mereka (Nurajijah et al., 2024).

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. 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). Sehingga 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). Karena sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu membantu memvisualisasikan materi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan (Afriana & Prastowo, 2022).

Berdasarkan latar belakang diatas, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan sebagai upaya menghasilkan sebuah media pembelajaran digital yang memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline* sehingga memungkinkan penyajian materi secara terpadu. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menjadi lebih menarik, efektif dan interaktif. Penelitian ini juga bertujuan agar media pembelajaran digital menjadi motivasi guru ataupun peneliti lain agar dapat menciptakan media pembelajaran digital lebih inovatif lagi.

METODE

Metode 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). Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model 4D, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu 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. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V dan guru kelas V SD. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan mulai dari bulan Oktober 2025 sampai dengan bulan Maret 2026 yang bertempat di SD Negeri 1 Locodong. 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 yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket atau kuesioner dan dokumentasi. 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). Pada penelitian ini, dilakukan dua uji yaitu uji kelayakan media oleh validator ahli dan uji kepraktisan oleh peserta didik kelas V dan guru kelas V (Muhsan, R., dkk, 2022). Data diperoleh diperoleh dari hasil angket atau kuesioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi ahli bahasa, peserta didik dan guru. Dan dari angket tersebut diisi oleh validator ahli, peserta didik dan guru berbentuk kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan skala likert 4 skor penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian (*Define*) ini ialah mengkaji berbagai permasalahan yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian (Amara Hudaya, 2023). Dalam hal ini dilakukan analisis kebutuhan yang meliputi analisis sekolah, analisis kondisi peserta didik dan analisis kurikulum. Tahap ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aziz et al., 2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *FLIPBOOK* Digital Legenda Pulau Kemarau Pada Pembelajaran IPS” dan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” oleh (Nurussofa & Astuti, 2023) Berikut adalah hasil analisis yang telah peneliti lakukan :

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.

2. Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 1 Locondong yaitu menggunakan kurikulum Merdeka yang sebelumnya mengalami perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. 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.

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.

B. Perancangan (*Design*)

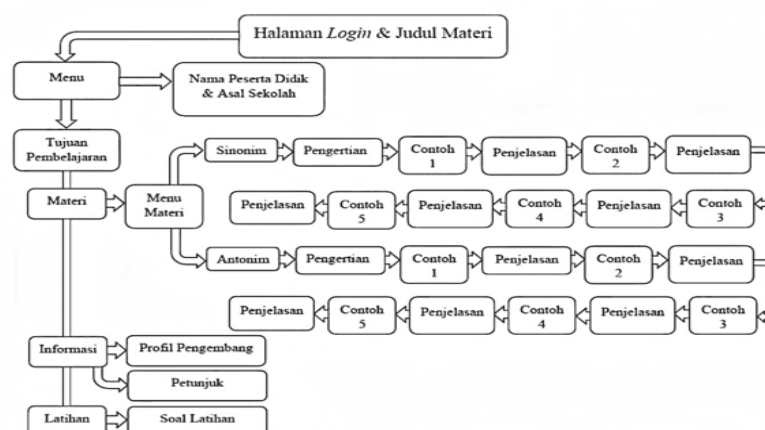
Setelah melakukan tahap pendefinisian, langkah selanjutnya adalah dilakukan perancangan awal terhadap produk yang akan dikembangkan (Dasar, 2022). Media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa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

- 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
- 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

- Membuat desain media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* sesuai dengan *flowchart*.



Gambar 1. *Flowchart* Desain Media *Articulate Storyline*

- 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.
- Penyusunan Instrumen Penilaian Media
Dalam penyusunan instrumen 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.

Tahap diatas sejalan dengan penelitian terdahulu oleh dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik” oleh (Ridwan et al., 2021) dan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Four-D (4D) dalam Pengembangan Media Video Materi Keanekaragaman: Meningkatkan Toleransi dan Kebhinekaan pada Peserta Didik” yang dilakukan oleh (Montori & Jacobus, 2025)

C. 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). 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. Langkah ini sama dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rajagukguk et al., 2021) yang berjudul “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar”, dan penelitian terdahulu dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang” oleh (Ulfah et al., 2021). Penelitian tersebut melakukan dua tahap mengembangkan media yang telah dirancang dan selanjutnya melakukan tahap validasi ahli untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dibuat.

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 2. Halaman Utama Media

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 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. 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 5. Halaman Petunjuk

e. Halaman Profil Pengembang

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 6. Halaman Profil Pengembang

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 7. 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.



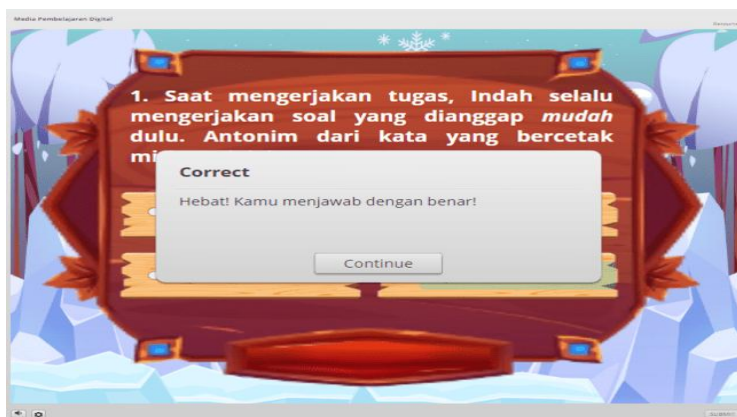
Gambar 8. Halaman Utama Materi

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 9. Halaman Utama Latihan Soal



Gambar 10. 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 11. Halaman Hasil Latihan 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

Validasi media dilakukan pada hari Kamis, 26 Februari 2026 oleh Bapak Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I. 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

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Keterangan	Ahli Media
Aspek Penilaian	4
Indikator	20
Presentase	92,5%
Kriteria	Sangat Layak

b. Uji Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan pada hari Jumat, 13 Februari 2026 oleh Bapak Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I. 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

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Keterangan	Ahli Media
Aspek Penilaian	4
Indikator	12
Presentase	85,4%
Kriteria	Sangat Layak

c. Uji Ahli Materi

Validasi bahasa dilakukan pada hari Kamis, 12 Februari 2026 oleh Bapak Gigih Winandika, M.Pd. Hasil analisis keseluruhan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi, 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

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Keterangan	Ahli Media
Aspek Penilaian	4
Indikator	20
Presentase	95%
Kriteria	Sangat Layak

D. Penyebaran (*dessiminate*)

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 disebarakan kepada target pengguna yaitu 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 adalah hasil dari tahap penyebaran (*dessiminate*) media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*:

1. Hasil Penilaian Respon Guru

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

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

$$P = 75\%$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase

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

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

Tabel 7. Penilaian Guru

Keterangan	Guru Kelas V
Aspek Penilaian	4
Indikator	8
Presentase	75%
Kriteria	Layak

2. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

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

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

$$P = 89\%$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase

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

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

Tabel 8. Penilaian Peserta Didik

Keterangan	Peserta Didik Kelas V
Aspek Penilaian	4
Indikator	16
Presentase	89%
Kriteria	Sangat Layak

Dari hasil respon guru dan peserta didik kelas V diatas, media pembelajaran digital *Articulate Storyline* terbukti mampu menjadi solusi bagi permasalahan yang terjadi di kelas V. Hasil ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh (Aulia & Desyandri, 2025), peserta didik menunjukkan antusiasme dan keaktifan tinggi selama mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan 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 Tongkabila 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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli dan uji coba produk pada tempat penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang dilakukan dalam penelitian menggunakan model 4D menghasilkan produk media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan, penilaian dari guru menunjukkan media tersebut layak praktis digunakan di kelas, dan penilaian dari peserta didik menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak dan praktis digunakan di kelas.

Saran disampaikan kepada peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* agar tidak hanya berfokus pada materi Sinonim dan Antonim saja. Oleh karena itu pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan pada materi lainnya. Selain itu, 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 keefektifitasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- 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.
- Aziz, M. A., Idris, M., & Irawan, D. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran FLIPBOOK Digital Legenda Pulau Kemarau Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2024(16), 8–15. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- 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>
- 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>
- Irwani, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Jailani, S., Rishita, Saksitha, Syahrani, M., & Arestya, D. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Monica, E., Raharjo, T. J., Yuwono, A., Avrianda, 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>
- Montori, S., & Jacobus, S. N. . (2025). Penerapan Model Four-D (4D) dalam Pengembangan Media Video Materi Keanekaragaman: Meningkatkan Toleransi dan Kebhinekaan pada Peserta Didik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 3234–3246. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/20396>
- 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.
- Nurajijah, Juliyani, & Goziyah. (2024). Pentingnya Peran Pendidikan Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, 8(6), 2118–7301.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Development of Learning Media for the Snakes and Ladders Game To Increase Motivation in Learning Mathematics for Elementary School Students. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22–28. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183%0A>
- 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., & Sri, N. (2021). *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar*. (1), 14–22.
- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 103. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.3832>
- 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.
- 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.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika*, 3(3), 955–961.
- Zamsiswaya, Sawaluddin, & Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.