



PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Janatun Tri Lestari[✉], Sumilah

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima **Oktober 2023**
Disetujui **November 2023**
Dipublikasikan **Desember 2023**

Keywords:
Teaching and Learning Qualities, Inquiry, Adventure board

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan siswa dalam menulis kalimat efektif. Hal ini terjadi karena kurangnya media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* untuk siswa kelas III SD, menguji kelayakan cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline*, dan menguji keefektifan cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline*. Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian ini menggunakan model *Borg and Gall*. Hasil uji kelayakan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* yaitu dari ahli materi sebesar 89,4%, ahli media sebesar 97,8% dan ahli materi sebesar 95%. Media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil uji t menunjukkan bahwa media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* efektif untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis kalimat efektif. Uji *N-Gain pretest dan posttest* diperoleh sebesar 0,45 kriteria "sedang". Simpulan penelitian ini adalah media yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat efektif.

Abstract

This research was motivated by the poor skill of students in writing effective sentences. This occurred due to the lack of innovative learning media in Bahasa Indonesia subject. This study aimed to develop *Articulate Storyline* based illustrated story media for Grade III elementary school students, testing the feasibility of *Articulate Storyline* based illustrated stories, and testing the effectiveness of *Articulate Storyline* based illustrated stories. The research method used is *Research and Development* (R&D). The feasibility test results of *Articulate Storyline* based Illustrated story media are from material experts at 89.4%, media experts at 97.8% and material experts at 95%. The results of the T test showed that *Articulate Storyline* based picture story media is effective for improving the learning outcomes of effective sentence writing skills. Test n-gain pretest and posttest obtained by 0.45 criteria "medium". The conclusion of this research is that the media developed was very viable and effective in learning and can improve students' skills in writing effective sentences.

[✉] Alamat korespondensi:
Mentawak Baru RT 16 RW 02 Sarolangun, Jambi
E-mail: janatun23@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Susanto (dalam Aulia, 2019:2) menjelaskan siswa pada jenjang sekolah dasar harus memiliki keterampilan bahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal penting untuk manusia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dimiliki oleh manusia yaitu keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis. Di dalam dunia pendidikan keterampilan berbahasa dapat di pelajari melalui pembelajaran bahasa disekolah. Di sekolah dasar pembelajaran bahasa dapat dipelajari di mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Zulela, 2012:5). Keempat aspek keterampilan berbahasa saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak di perlukan latihan dengan praktik dan bukan hanya sekedar teori. Maka dari itu terbentuk kurikulum yang didalamnya terdapat mata pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Susanto (2013:243) saat anak memasuki usia sekolah dasar anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari bahasa tulis.

Menurut Dalman (2018:3) menulis merupakan suatu kegiatan yang kreatif untuk menuangkan ide dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan kegiatan komunikasi atau interaksi dengan bahasa tertulis yang bertujuan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, sikap, kemauan dan pengalaman dengan memperhatikan aturan yang berlaku (Sismulyasih, 2017). Menulis ialah suatu proses menuangkan gagasan kedalam sebuah tulisan dengan memperhatikan aturan yang berlaku. Melalui menulis peserta didik di sekolah dasar dapat mengekspresikan ide dan gagasan mereka ke dalam berbagai bentuk karya tulis. Pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III terdapat materi yang membahas tentang menulis kalimat efektif. Kalimat efektif ialah kalimat yang memiliki kemampuan untuk menimbulkan kembali gagasan-gagasan pada pikiran pendengar atau pembaca seperti apa yang ada dalam pikiran pembaca atau penulis (Nidia, 2018:87). Kalimat efektif adalah kalimat yang memiliki unsur-unsur minimal terdiri dari subjek dan predikat Dalman (2018:21). Menurut Putrayasa (2014:2) kalimat efektif adalah kalimat yang mengungkapkan gagasan dengan memperhatikan dari segi diksi, struktur, dan logika. Kalimat efektif adalah kalimat yang dapat mewakili gagasan pembicara atau penulis serta dapat diterima maksud serta tujuan dari penulis (Darminto, 2017:3). Kalimat efektif adalah kalimat

yang secara sadar di susun untuk mencapai daya informasi yang penulis inginkan terhadap pembacanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan dikarenakan terdapat berbagai faktor diantaranya proses pembelajaran menulis kalimat efektif belum menggunakan model pembelajaran berorientasi pada siswa, ketersediaan media pembelajaran di SD Negeri 7 Gubug Kab. Grobogan masih kurang memadai dan kurang mendukung dalam pembelajaran terutama untuk media pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga dalam pembelajaran bahasa Indonesia jarang menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, pada saat pembelajaran siswa kurang termotivasi untuk berlatih meningkatkan keterampilan menulis. Selain itu, permasalahan tersebut didukung dengan data hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan harapan. Dari 37 jumlah siswa di kelas, 13 siswa (35%) telah mencapai KKM 70 dan 24 siswa (65%) belum mencapai KKM. Alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat efektif adalah dengan mengembangkan media cerita bergambar berbasis *articulate storyline*. Pengembangan media pembelajaran ini bermaksud untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat efektif pada siswa kelas III. Peneliti memilih pengembangan media cerita bergambar berbasis *articulate storyline*, karena sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) pada zaman modern yang begitu pesat menjadi keharusan dalam dunia pendidikan di Indonesia untuk mengintegrasikan unsur teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Media interaktif merupakan salah satu jenis media pembelajaran. Menurut Suryani (2018:201) media interaktif adalah suatu media yang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan penggunaanya serta dapat memberikan umpan balik dari materi yang ditampilkan. Menurut Amiroh (2020:2-3) *Articulate Storyline* adalah sebuah *multimedia authoring tools* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Untuk lebih mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* yaitu memadukannya dengan cerita bergambar. Menurut Sudjana dan Rivai (2020:27) cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran memiliki pengertian praktis yaitu, dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Hal ini sejalan dengan penelitian Rachmadtullah tahun 2019 dengan judul *Computer-Based Interactive Multimedia: A Study On the Effectiveness of Integrative*

Thematic Learning in Elementary Schools bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi langsung antara siswa dan sumber belajar, serta dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan waktu. Dari analisis media tersebut dapat dikembangkan media pembelajaran, salah satunya yaitu media cerita bergambar berbasis *articulate storyline*. Media interaktif diaplikasikan untuk menjembatani siswa dan guru dalam memahami materi sehingga lebih efisien dan efektif. Sejalan dengan penelitian Singh Shilpa tahun 2019 dengan judul *Positive Influence of the Multimedia in Primary Education* bahwa penerapan multimedia interaktif dapat mengubah kemampuan anak secara positif meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berpikir siswa terkait materi isi atau materi pelajaran yang dipelajari.

Penelitian ini di dukung oleh peneliti terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bastian tahun 2019 dengan judul *Using pictorial story media in teaching writing recount text at junior high school* menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan media bergambar dapat memudahkan siswa dalam memecahkan sebuah masalah. Hal ini ditunjukkan hasil uji coba pemakaian besar dikategorikan sangat layak dengan rata-rata skor 4,4. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Arwanda tahun 2020 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Siswa Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar* menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline mendapatkan respon positif dari siswa sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Mumtahana pada tahun 2020 dengan judul *Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civics in Third Grade Elementary School Students* menyatakan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah (1) Menghasilkan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 7 Gubug Kab. Grobogan; (2) Menguji kelayakan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 7 Gubug Kab. Grobogan; (3) Menguji keefektifan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 7 Gubug Kab. Grobogan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Querios, dkk (2017:370) penelitian kuantitatif mengadopsi prosedur terstruktur dan instrumen formal untuk pengumpulan data. Data dikumpulkan secara objektif dan sistematis selanjutnya data numerik di analisis melalui prosedur statistik. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan yaitu sebuah proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk yang sudah ada (dalam Fathonah dan Fillia, 2018). Metode *Research and Development* (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk (Pratiwi, 2018:248). Menurut Sugiyono (2015:54) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang berfungsi untuk menguji, mengembangkan dan menciptakan produk tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Desain penelitian yang digunakan adalah desain yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Menurut Sugiyono (2015:409) desain yang dikembangkan oleh Borg dan Gall memiliki sepuluh tahap pelaksanaan yaitu, 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; 10) produksi masal.

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti meliputi 1) potensi dan masalah yang ditemukan melalui kegiatan wawancara dan dokumentasi pada prapenelitian; 2) pengumpulan data dengan menyebarkan angket kebutuhan guru dan siswa kemudian di analisis; 3) desain produk; 4) validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa; 5) revisi desain oleh ahli; 6) uji coba produk pada skala kecil; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian pada skala besar dan; 9) revisi produk dengan melakukan pembelajaran menggunakan cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* menulis kalimat efektif.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 7 Gubug Kab. Grobogan dengan jumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik tes menggunakan instrumen rubrik penilaian dan teknik nontes yang menggunakan instrumen angket dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2015:61) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga

diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* dan variabel terikatnya adalah keterampilan menulis kalimat efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran Cerita Bergambar Berbasis *Articulate Storyline* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia meliputi Pengembangan Desain Media Cerita Bergambar Berbasis *Articulate Storyline*; Tingkat kelayakan Media Cerita Bergambar Berbasis *Articulate Storyline*; dan Tingkat keefektifan Media Cerita Bergambar Berbasis *Articulate Storyline*.

Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis *Articulate Storyline*

Pengembangan produk media cerita bergambar berbasis *articulate storyline* dilaksanakan guna melengkapi media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis kalimat efektif kelas III Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian Sara (2021) berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa melalui media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti mengembangkan produk yang dimodifikasi dengan desain media berbasis *articulate storyline*. Media cerita bergambar berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan sesuai dengan hasil angket kebutuhan siswa dan guru. Jenis media cerita bergambar berbasis *articulate storyline* ini dilengkapi dengan tiruan gambar seperti tumbuhan, binatang, serta dilengkapi dengan desain warna yang cerah dan menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa.

Publikasi hasil project *articulate storyline* berupa media berbasis web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti tablet, laptop, maupun *smartphone* sesuai penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih tahun 2020 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. Disamping itu, media cerita bergambar berbasis *articulate storyline* memuat 1 BAB materi pelajaran yang sesuai dengan 1 pembelajaran pada kelas III tema 5 subtema 1.



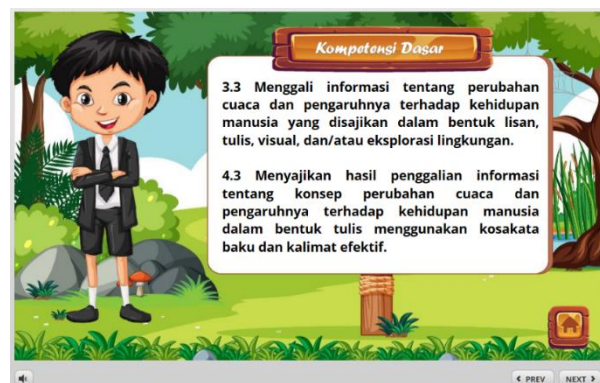
Gambar 1 Halaman awal dengan login menggunakan nama serta nomor absen siswa.



Gambar 2 Menu utama berisikan delapan menu pilihan yang dapat dipilih dan diakses oleh siswa.



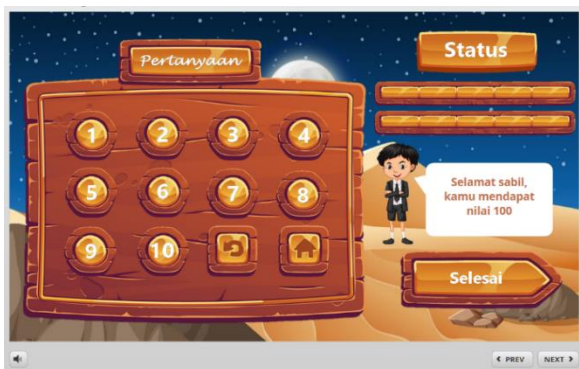
Gambar 3 Menu profil berisikan data pengembang media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline*.



Gambar 4 Menu kompetensi dasar



Gambar 5 Menu materi berisikan isi materi atau pembahasan pokok yang akan dipelajari



Gambar 6 Menu *quiz* digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi menulis kalimat efektif.

Analisis Kelayakan Media Cerita Bergambar Berbasis *Articulate Storyline*

Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi penilaian dilakukan dengan mengisi instrument penilaian yang telah disusun oleh peneliti. Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Qurrota Ayu Neina. S.Pd., M.Pd. validasi ahli media yaitu Dr. Kustiono, M.Pd. sedangkan untuk validasi ahli bahasa yaitu Dr. Panca Dewi Purwanti, M.Pd. Persentase penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sesuai dengan tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Validator

Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Materi	68	89.4%	Sangat layak
Media	90	97.8%	Sangat layak
Bahasa	38	95%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi materi, media, dan bahasa didapatkan hasil media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran, didukung skor persentase hasil angket tanggapan guru dan siswa Kelas III SD Negeri 7 Gubug Kab. Grobogan sebesar 100% sejalan dengan penelitian Diputra (2016) bahwa media yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa. Kevalidan media pembelajaran yang sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nabilah tahun 2020 dengan judul *Development of Learning Media Based on Articulate Storyline*, validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan pada aspek isi/materi, penyajian materi dan kebahasaan. Ditinjau dari 4 indikator mendapatkan rata-rata persentase 89,4% dengan kategori sangat layak. Validasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan tampilan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline*. Berdasarkan hasil angket penilaian ahli media, cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* layak diujicobakan. Ditinjau dari 6 indikator mendapatkan rata-rata persentase 97,8% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai 3 spek dari media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline*. Ditinjau dari 3 indikator mendapatkan rata-rata persentase 95%, dengan kategori sangat layak. Maka peneliti memberikan kesimpulan bahwa media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan sudah valid, serta sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran.

Analisis Keefektifan Media Cerita Bergambar Berbasis *Articulate Storyline*

Pada uji keefektifan digunakan desain *One Group Pretest-Posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil menulis kalimat efektif sebelum dan sesudah menggunakan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline*. Keefektifan penggunaan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* dapat diketahui dari perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Berikut merupakan tabel 2 hasil perhitungan uji t menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*

Tabel 2. Hasil Uji-t

Data	Rata-rata	Varians	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
<i>Pretest</i>	67,70	61,07			H_0 ditolak
<i>Posttest</i>	83,13	92,23	9,040	2,030	

Hasil uji t dua sampel dependen pada tes akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 9,040$ dan $t_{tabel} = 2,030$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 9,040 > t_{tabel} = 2,030$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa media Cerita Bergambar Berbasis *Articulate Storyline* efektif untuk meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi Menulis Kalimat Efektif. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline*. Berikut data uji *N-gain* pada uji coba kelompok produk besar pemakaian media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline*.

Tabel 3 Hasil N-Gain *Pretest* dan *Posttest*

Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Selisih rata-rata	Skor maksimal	N-gain	Kriteria
67,70	83,18	15,48	100	0,45	Sedang

Berdasarkan hasil uji *N-gain* pada tabel 3, terdapat peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 15,48 setelah menggunakan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* pada uji coba produk kelompok besar. Terdapat penelitian yang mendukung, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nugroho tahun 2020 yang berjudul *Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai rata-rata dari 6 siswa pada kategori "sangat baik" adalah 71,33%. Berdasarkan rata-rata sebelum dan sesudah tes, mengalami peningkatan sebesar 14,9. Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian diubah menjadi perhitungan nilai N-gain untuk mengetahui tingkat keefektifan produk. Secara keseluruhan dalam perhitungan skor rata rata dari 30 dengan kategori sedang yaitu 0,62. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Nugroho adalah pembelajaran multimedia terintegrasi layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* untuk siswa kelas III SD Negeri 7 Gubug Kab. Grobogan disimpulkan bahwa media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* sangat layak di gunakan sebagai media pendukung pembelajaran menurut ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru

dan siswa. Hal ini diketahui bahwa rata-rata persentase kelayakan yang dilakukan oleh validator materi adalah 89,4% dengan kategori sangat layak, ahli media adalah 97,8% dengan kategori sangat layak dan ahli bahasa mendapatkan rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan oleh guru dan siswa pada uji coba produk besar mendapat rata-rata persentase 100%. Hasil uji t dua sampel dependen pada tes akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 9,040$ dan $t_{tabel} = 2,030$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 9,040 > t_{tabel} = 2,030$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* efektif untuk meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi menulis kalimat efektif serta hasil analisis uji n-gain membuktikan bahwa media cerita bergambar berbasis *Articulate Storyline* tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan keterampilan siswa yakni peningkatan rata-rata sebesar 0,45 kriteria "sedang".

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. 2020. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Arwanda, P., Irianto, & S., Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidiyah*, 4(2):194- 204. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v4i2.331>.
- Aulia, Maimunia Rizqi. 2019. Keefektifan Model Kepala Bernomor Struktur Dengan Media Zig-Zag Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Bastian, A. Y., & Al-Hafizh, M. (2019). Using Pictorial Story Media in Teaching Writing Recount Text at Junior High School. *Journal of English Language Teaching*, 3(1):47.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Darminto, Riyo. 2017. Hubungan antara penguasaan kosa kata dan kalimat efektif dengan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SDN Wonokusumo V Surabaya. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 7 :1-8.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2):125-133.

<http://dx.doi.org/10.23887/jpiundiksha.v5i2.8475>

- Mumtahana, A., Roesminingsih, M.V., & Suyanto, T. (2020). Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civic Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, Vol, 5(2): 777- 784.
- Nabilah, C.H., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development Of Learning Media Based On Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2): 80-85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>.
- Nidia, Canda Ayu. 2018. Keefektifan Kalimat pada Laporan Hasil Pengamatan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5: 85-98.
- Putrayasa, Ida Bagus. 2014. *Kalimat Efektif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Pratiwi, dkk. (2018). Pengembangan Media Lift The Flap Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Journal Sekolah*, 2(3): 246-252.
- Queiros, dkk. (2017). Strengths and Limitations of Qualitative and Quantitative Research Methods. *European Journal of Education Studies*, 3.
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2019). Computer-based interactive multimedia: a study on the effectiveness of integrative thematic learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1):1-6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012028>
- Sara, T. (2021). Efforts To Improve Students's Reading Ability By Using Image Story in Media Lesson. *Journal Sensei International of Education and Linguistic*, 1(1):1.
- Setyaningsih, S., Rusjiono., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2):144-156. <http://dx.doi.org/10.30651/didaktisv20i2.4772>.
- Sudjana dan Rivai. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: SDAIgensindo Offset.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Surakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sigh Shilpa dan Mishara Sunita. (2019). Positive Influence of The Multimedia in Primary Education. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(2)179.
- Sismulyasih, Nugraheti. 2017. Development of Savi (Somatic Auditory Visual and Intellectual) Learning Model with Audiovisual to Increase Writing Skill of Elementary Student. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 118.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Bosetti, M., Pilolli, P., Ruffoni, M., & Ronchetti, M. (2011). Interactive whiteboards based on the WiiMote: Validation on the field. *2011 14th International Conference on Interactive Collaborative Learning, ICL 2011 - 11th International Conference Virtual University, VU'11*, (September), 269-273. <https://doi.org/10.1109/ICL.2011.6059588>
- Nama peneliti. (tahun). Judul (tanpa italic). Nama jurnal (italic), Volume, Nomor, 2-5(halamn). Akses darimana
- Pada akhir daftar Pustaka, gunakan menu page layout/layout pada Microsoft word dan pilih menu Continuous agar akhir artikel dapat sejajar rata-rata air