



## MEDIA ARTICULATE STORYLINE UNTUK PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Arif Widagdo<sup>✉</sup>, Salsa Nabila Junaedi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **Juli 2023**

Disetujui **Agustus 2023**

Dipublikasikan  
**September 2023**

*Keywords:*

*Articulate storyline;  
pembelajaran bahasa  
Inggris; penguasaan kosa  
kata*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain media Articulate Storyline, mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan media interaktif Articulate Storyline untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada muatan Bahasa Inggris kelas I Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg & Gall. Subjek studi ini adalah 26 siswa kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang. Studi ini dilaksanakan di SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang semester genap tahun akademik 2022/2023. Variabel penelitian yaitu variabel X media Articulate Storyline dan variabel Y penguasaan kosa kata. Teknik pengumpulan data yaitu dengan melaksanakan kegiatan observasi, wawancara, tes, pengumpulan dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu panduan wawancara, dokumentasi, angket tanggapan, angket validasi ahli, soal pretest dan posttest. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji t, dan uji N-gain. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media Articulate Storyline layak digunakan dengan persentase kelayakan dari validator ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji-t diperoleh  $16,79 > 2,120$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest. Peningkatan rata-rata (N-gain) data pretest dan posttest diperoleh sebesar 0,823 dengan kriteria tinggi. Simpulan pada penelitian ini adalah media interaktif Articulate Storyline layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan pelajaran bahasa Inggris kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang.

### Abstract

*This research aimed to describe the design of the Articulate Storyline media, to describe the feasibility and effectiveness of the Articulate Storyline interactive media to improve vocabulary mastery in grade I elementary school English content. The type of research was development research (R&D) using the Borg & Gall model. The subjects of this study were 26 students of year 1 of SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang. The researcher carried out this study at SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang, even semester of the 2022/2023 academic year. The research variables were variable X media Articulate Storyline and variable Y vocabulary mastery. Data collection techniques included carrying out observation, interviews, tests, collecting documentation and questionnaires. The research instruments were interview guides, documentation, response questionnaires, expert validation questionnaires, pretest and posttest questions. Data analysis used the normality test, t test, and N-gain test. The results of the research show that the Articulate Storyline media is suitable for use with a feasibility percentage from material expert validators of 96% and media experts of 100% with very feasible criteria. The t-test results obtained were  $16.79 > 2.120$ , meaning that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted, so there was a significant difference between the pretest and posttest learning results. The average increase (N-gain) of pretest and posttest data was obtained at 0.823 with high criteria. The conclusion of this research is that the interactive media Articulate Storyline is suitable and effective for use as a learning medium in class I English lesson content at SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang.*

© 2023 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Jl. Perum Pondok Bringin, Ngaliyan. Semarang  
E-mail: arifwidagdo@mail.unnes.ac.id

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia, pendidikan menggali potensi yang dimiliki siswa dan kemudian dikembangkan sesuai dengan kemampuannya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran sebagai bentuk dukungan penuh terhadap perbaikan kurikulum di Indonesia mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui Implementasi Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka yang dimulai pada tahun ajaran 2022/2023 mata pelajaran Bahasa Inggris masuk dalam kategori mata pelajaran wajib yang diajarkan sejak sekolah dasar (SD).

Menurut Kasihani (2013), bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa asing yang paling penting untuk tujuan mengakses informasi, menyerap dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, serta membangun hubungan dengan negara-negara lain. Harmer (2014) menjelaskan bahwa bahasa Inggris terdiri dari empat keterampilan dasar, yaitu membaca, mendengar, menulis, dan berbicara. Meskipun keempat keterampilan itu berbeda, namun saling terkait dan dapat digabungkan.

Pada pembelajaran bahasa Inggris di SD pemahaman terhadap kosakata bahasa Inggris dirasa masih sulit, dikarenakan guru menyampaikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah, apalagi penggunaan media yang sangat minim. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran akan tersampaikan sesuai dengan keinginan. Menurut hasil penelitian Asyhar (2013), media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang berupa media audiovisual yang digunakan untuk membantu mengkomunikasikan dan merangsang minat serta efisiensi siswa dalam proses pembelajaran.

Permasalahan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris ditemukan di kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan pada Februari 2023

dengan guru kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang diperoleh beberapa permasalahan pada kegiatan pembelajaran antara lain siswa kelas I yang notabennya masih kesulitan dalam membaca dan menulis merasa kesulitan dalam belajar bahasa Inggris sehingga keadaan kelas tidak kondusif serta penggunaan media pembelajaran oleh guru yang sederhana dan belum mengoptimalkan penggunaan Information Technology (IT). Guru merasa kesulitan dalam memilih media pembelajaran inovatif yang sesuai untuk diajarkan pada pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan menurunkan minat serta motivasi belajar siswa.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat sudah menjadi suatu keharusan dalam pendidikan di Indonesia untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Suryani (2018) media interaktif adalah suatu media yang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan penggunanya serta dapat memberikan umpan balik dari materi yang disampaikan. Multimedia interaktif dibuat dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Menurut Amiroh (2020) Articulate Storyline adalah sebuah multimedia authoring tools yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan berbagai jenis isi yaitu kolaborasi dari teks, video, suara, gambar, grafik serta animasi.

Pengembangan media interaktif Articulate Storyline sebelumnya pernah dilakukan oleh Karisma tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar yang menyatakan bahwa pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dilihat dari nilai pretest dan posttest dengan menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 3 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari rata-rata nilai pretest 54 menjadi rata-rata 84 pada nilai posttest.

Penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline" dilakukan Nabilah (2020) menunjukkan bahwa validasi ahli materi memberikan nilai rata-rata 79,65% (valid). Validasi ahli media memberikan nilai rata-rata 86,16% dan dinyatakan valid. Pada produk media yang diujikan dinyatakan valid (81,93%). Dapat disimpulkan bahwa media berbasis Articulate Storyline dinyatakan sudah valid, serta sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan kondisi di lapangan, serta mengingat pentingnya

penggunaan media dalam pembelajaran maka diperlukan kajian dalam bentuk penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana pengembangan media interaktif Articulate Storyline pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang? (2) Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media interaktif Articulate Storyline pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang? (3) Bagaimana keefektifan media interaktif Articulate Storyline pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang? Tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media interaktif Articulate Storyline pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang. (2) Mengetahui kelayakan hasil pengembangan media interaktif Articulate Storyline pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang. (3) Mengetahui keefektifan media interaktif Articulate Storyline pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa R&D adalah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk serta menguji efektifitasnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk yang berguna bagi masyarakat luas, dengan melakukan analisis kebutuhan dan pengujian efektifitas produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2015) yang terdiri dari sepuluh tahap pelaksanaan. Tahap-tahap tersebut meliputi; (1) mengidentifikasi potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain produk; (5) revisi desain produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian produk; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk masal.

Subjek penelitian uji coba kelompok besar yang digunakan adalah 17 peserta didik kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang. Pengambilan sampel pada penelitian uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan di kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang menggunakan teknik purposive sampling dimana Sembilan siswa dipilih berdasarkan pemerinkkatan kelas, yaitu tiga siswa peringkat atas, tiga siswa peringkat tengah, dan tiga siswa peringkat bawah. Variabel independent pada penelitian ini adalah media interaktif Articulate Storyline. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu peningkatan penguasaan

kosakata dan pengucapan kata bahasa Inggris kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu panduan wawancara, dokumentasi, angket kebutuhan, angket validasi ahli, angket tanggapan, soal pretest dan posttest. Analisis data yang dilaksanakan meliputi uji validitas, uji realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda. Metode untuk menganalisis hasil belajar pretest dan posttest menggunakan analisis data awal dengan uji normalitas, kemudian dianalisis menggunakan uji t, dan uji N-gain untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar pretest dan posttest.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media interaktif Articulate Storyline meliputi: (1) pengembangan media interaktif Articulate Storyline sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris kelas I SD/MI; (2) kelayakan media interaktif Articulate Storyline sebagai media pembelajaran kelas I SD/MI; (3) keefektifan media interaktif Articulate Storyline sebagai media pembelajaran kelas I SD/MI.

### Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline

Pengembangan produk media interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline bertujuan untuk melengkapi media pembelajaran yang dapat meningkatkan proses pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Inggris di kelas I sekolah dasar. Pengembangan produk ini didasarkan pada pandangan beberapa ahli mengenai media pembelajaran dan keuntungannya bagi siswa dan guru. Arsyad (2014) berpendapat bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan informasi atau pesan dalam kegiatan pembelajaran. Fungsinya untuk menstimulasi perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar.

Desain media interaktif Articulate Storyline yang dikembangkan sesuai dengan hasil angket kebutuhan siswa dan guru. peneliti mengembangkan media interaktif articulate storyline yang terdiri atas beberapa menu, yaitu: (1) menu utama, terdiri atas menu materi, menu kompetensi, menu bantuan, dan menu biografi; (2) menu bantuan berisi petunjuk mengenai tombol penggunaan media; (3) menu kompetensi mamuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; (4) menu materi menyajikan 4

materi bahasa Inggris kelas I; (5) menu quiz berisi pertanyaan dengan tujuan untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari; (6) menu biografi berisi halaman biodata pengembang.

#### Kelayakan Media Interaktif Articulate Storyline

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk memperoleh penilaian terhadap media sehingga dapat dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media, yaitu Dr. Kustiono, M.Pd. Sedangkan validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi, yaitu Petra K. Mulyani, M.Ed., Ph.D. Persentase penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sesuai dengan tabel 1.

**Tabel 1** Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Perangkat Validasi	Skor Keseluruhan	Skor Diperoleh	Persentase	Kriteria
Petra K. Mulyani, M.Ed., Ph.D.	Validasi Materi	52	50	96%	Sangat Layak
Dr. Kustiono, M.Pd.	Validasi Media	88	88	100%	Sangat Layak

Dari hasil validasi media dan materi diperoleh hasil media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Husain (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini membuktikan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada mata pelajaran Bahasa Inggris Materi My Next Words di kelas V SDN 9 Tilongkabila 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".

Kevalidan media juga didukung dengan skor persentase hasil tanggapan guru dan siswa kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang sebesar 100% sejalan dengan penelitian Diputra (2016) menyatakan bahwa media yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa.

**Tabel 2** Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Respon	Persentase	Kriteria
Guru	100%	Sangat layak
Siswa	100%	Sangat layak

Penelitian Hendratno (2022) yang bertujuan mengembangkan media Articulate Storyline dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif bahasa Inggris berbasis IT dengan bantuan software Articulate Storyline 3 berdasarkan angket penilaian kualitas instruksional pada uji coba kepada peserta didik, media pembelajaran dinyatakan masuk pada kategori layak sehingga media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

#### Keefektifan Media Articulate Storyline

Keberhasilan suatu penelitian dapat diukur dari efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Proses peningkatan hasil belajar kognitif siswa diukur dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Untuk memeriksa distribusi data hasil belajar siswa dilakukan uji normalitas. Berikut tabel 3 merupakan hasil perhitungan uji normalitas pada penelitian dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

**Tabel 3** Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Data	Rata-rata	Standar Deviasi	Lo	L tabel	Keterangan
<i>Pretest</i>	58,23	11,399	0,203	0,213	<b>Berdistribusi Normal</b>
<i>Posttest</i>	91,76	6,851	0,114	0,213	<b>Berdistribusi Normal</b>

Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas yaitu  $L_0$  pretest sebesar 0,203 dan  $L_0$  posttest sebesar 0,114, sedangkan  $L_{tabel}$  sebesar 0,213 sehingga  $L_0 < L_{tabel}$ , maka data nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. Pengujian dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mumtahana (2020), yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil perhitungan uji Kolmogorov-Smirnov untuk menguji normalitas data pada kelas eksperimen dalam pretest dan posttest, diperoleh informasi bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Kemudian, dilakukan uji t untuk mengetahui keefektifan penggunaan media interaktif Articulate Storyline pada muatan Pelajaran bahasa Inggris kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang. Keefektifan penggunaan media interaktif Articulate Storyline dapat dilihat dari perbedaan rata-rata antara skor pretest dan posttest. Berikut merupakan tabel 4 hasil perhitungan uji t menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

**Tabel 4 Hasil Uji-t**

Data	N	Rata-rata	Varians	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Pretest	17	58,23	129,94			
Posttest	17	91,76	46,94	-16,79	2,120	Ho ditolak

Berdasarkan perhitungan menggunakan Software Microsoft Excel, hasil uji t kelompok besar dengan menggunakan paired sample t-test observasi berpasangan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -16,79 dan  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  sebesar 2,120. Pada penelitian ini menghasilkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $16,79 > 2,120$  maka Ho ditolak dan Ha diterima ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media interaktif Articulate Storyline. Berikut data uji N-gain pada uji coba produk pemakaian media interaktif Articulate Storyline.

**Tabel 5 Hasil Uji N-gain**

Kelas	Rata-rata Skor	N-Gain	Kriteria
Pretest	58,24		
Posttest	91,76	0,823	Tinggi

Berdasarkan data hasil uji N-Gain pada uji coba produk sebesar 0,823 dengan kriteria tinggi. Nilai rata-rata skor pretest dan posttest pada tabel menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 33,52. Peningkatan skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran media interaktif articulate storyline pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang efektif. Terdapat penelitian yang mendukung, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Karisma (2022) yang berjudul Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan pemahaman penguasaan kosakata Bahasa Inggris mendapatkan persentase sebesar 82%. Kemudian hasil belajar N-Gain memperoleh persentase sebesar 0,66% yang termasuk dalam kriteria sedang yaitu  $0,30 < g > 0,70$ . Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Karisma adalah pembelajaran multimedia terintegrasi layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas I SD.

**SIMPULAN**

Berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta angket tanggapan guru dan siswa. Kelayakan materi divalidasi oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Kelayakan media divalidasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Data dalam penelitian ini berdistribusi normal dengan perolehan data yaitu  $L_0$  pretest sebesar 0,203 dan  $L_0$  posttest sebesar 0,114, sedangkan  $L_{tabel}$  sebesar 0,213 sehingga  $L_0 < L_{tabel}$ . Berdasarkan hasil uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $16,79 > 2,120$ ) maka Ho ditolak dan Ha diterima ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ). Sedangkan hasil uji N-Gain mengalami peningkatan dengan skor N-Gain sebesar 0,823 (tinggi). Berdasarkan data hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif articulate storyline layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris kelas I dan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris kelas I SD Kemala Bhayangkari 04 Semarang.

**DAFTAR PUSTAKA**

Amiroh. 2020. Mahir Membuat Media Interaktif Articulate storyline. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.

Arsyad, A. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 5(2):125-133.

Husain, R. & Ditya Ibrahim. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(3).

Karisma, I., & Hendratno. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(5):1113-1126.

- Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. 2022. Jakarta.
- Mumtahana, A., Roesminingsih, M.V., & Suyanto, T. (2020). Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civics Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, Vol, 5(2): 777-784.
- Nugroho, F & Arrosyad, M.I. 2020. Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students. *International Journal of Elementary Education*. 4(4): 575-579.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Surakarta: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.