

Submitted : October, 25th 2025
Revised : October, 26th 2025
Accepted : October, 26th 2025
Published : February, 13th 2026

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BAHASA INGGRIS
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA SISWA
KELAS III SD**

Hayyu Bunga Nirwana ¹

22061100173@student.trunojoyo.ac.id

Humairah Fauziah ²

humairah.fauziah@trunojoyo.ac.id

Widya Trio Pangestu³

Widya.pangestu@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Kurikulum Merdeka menetapkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan di sekolah dasar. Kebijakan ini menjadi peluang untuk mengenalkan bahasa asing sejak dini agar siswa mampu bersaing secara global. Materi I Like Mi Aceh yang membahas kosakata makanan dan minuman melalui ungkapan I Like dan I Dislike membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Namun, hasil wawancara di SDN Tanjung Jati 2 menunjukkan penggunaan media digital masih terpisah, seperti YouTube untuk video dan Canva untuk gambar, meskipun sekolah telah memiliki Chromebook. Kondisi ini membuat pembelajaran kurang efektif dan penguasaan kosakata siswa masih terbatas. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Development, Disseminate), menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, analisis dokumen, validasi ahli, angket, serta pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 52,50 menjadi 81,67 dengan distribusi data normal dan signifikansi $0,001 < 0,05$, menunjukkan efektivitas yang signifikan. Validasi ahli memperoleh rata-rata 94-96%, sedangkan respons guru dan siswa mencapai 100%, menandakan media ini valid, menarik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci : Articulate Storyline, Bahasa Inggris, Media Digital, Sekolah Dasar, 4D

¹ Universitas Trunojoyo Madura

² Universitas Trunojoyo Madura

³ Universitas Trunojoyo Madura

DEVELOPMENT OF ENGLISH DIGITAL MEDIA USING ARTICULATE STORYLINE FOR GRADE III ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Abstract

The Merdeka Curriculum designates English as an elective subject in elementary school. This policy presents an opportunity to introduce foreign languages from an early age so that students can compete globally. The "I Like Mi Aceh" material, which discusses food and drink vocabulary thru the expressions "I Like" and "I Dislike," requires interactive learning media. However, interview results at SDN Tanjung Jati 2 show that digital media use is still separate, such as YouTube for videos and Canva for images, even tho the school already has Chromebooks. This condition makes learning less effective and students' vocabulary acquisition is still limited. The research used the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Development, Disseminate), combining qualitative and quantitative methods thru interviews, document analysis, expert validation, questionnaires, and pretest-posttest. The research results show an increase in students' average score from 52.50 to 81.67, with normal data distribution and a significance of $0.001 < 0.05$, indicating significant effectiveness. Expert validation achieved an average of 94-96%, while teacher and student responses reached 100%, indicating that this media is valid, engaging, and effective in improving students' English learning outcomes.

Keywords : Articulate Storyline, English, Digital Media, Elementary School, 4D

A. PENDAHULUAN

Sejak awal kemerdekaan Indonesia hingga saat ini telah terjadi pergantian kurikulum, mulai kurikulum 1947 sampai kurikulum merdeka belajar (2021-2022). Kurikulum menempati posisi sangat penting dalam pendidikan sebagai pedoman yang digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang dirancang oleh Menteri Pendidikan Indonesia (Sadli & Saadati, 2023).

Menteri Pendidikan Indonesia pada kurikulum merdeka menetapkan Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran pilihan di SD (Oktavia et al., 2023). Program ini sebagai momentum yang tepat untuk memperkenalkan Bahasa Inggris kepada mereka sejak usia dini (Pranasa & Fadli, 2023). Bahasa Inggris memiliki urgensi sebagai kunci untuk bersaing di era globalisasi, harapannya siswa mampu berwawasan luas dan bersaing secara global (Khoirunnisa, 2021).

Pembelajaran Bahasa Inggris tentang materi I Like Mi Aceh membahas mengenai makanan dan minuman (I Like and I Dislike). Pembelajaran tersebut dapat dikemas melalui media interaktif yaitu dalam satu aplikasi yang berisi materi mengenal makanan

dan minuman, percakapan dialog I Like and I Dislike, Game dan Latihan soal. Namun, pada kenyataannya banyak lembaga sekolah dasar yang masih menggunakan YouTobe untuk menampilkan video pendukung dan Canva untuk menampilkan gambar visual. Sehingga pengembangan media digital, diharapkan dapat mendukung penyampaian materi oleh guru secara lebih efektif dan juga menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru walikelas kelas III SDN Tanjung Jati 2 diperoleh informasi bahwa kelas III sudah menggunakan media digital. Selain itu siswa tidak merasa bosan dan tertarik terhadap proses pembelajaran ketika menggunakan media digital. Di SDN Tanjung Jati 2 siswa kelas III masih minim kosakata dalam Bahasa Inggris. Di sekolah sebenarnya sudah tersedia *Chromebook*, namun guru masih menggunakan platform yang berbeda sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Akibatnya, kosakata bahasa inggris yang diperoleh siswa menjadi terbatas. Seharusnya, pemanfaatan media digital tersebut dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, karena mereka sudah merasa tertarik terhadap media digital. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran digital menggunakan *Articulate Storyline* diharapkan siswa mendapatkan pembelajaran yang efektif dan efesien dalam materi “I Like Mi Aceh”.

Pengembangan media digital dalam pembelajaran bukanlah gagasan yang sepenuhnya baru, karena telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian sebelumnya. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut umumnya diterapkan pada populasi siswa SMP dan SMA, seperti yang dilakukan oleh (Risma Agustina et al., 2022), (Rosiyanti & Farahdiba, 2022), (Maulidiyah et al., 2022), (Fatihaturahmi, 2022). Adapun penelitian lain seperti (Sari & Harjono, 2021), (Trisantri & Surmilasari, 2024), (Legina & Sari, 2022), (Nurmala et al., 2021) yang melakukan penelitian di sekolah dasar penggunaan media digital *Articulate Storyline* lebih banyak digunakan pada mata pelajaran IPA dan Matematika.

Tujuan penelitian dan pengembangan media digital menggunakan *Articulate Storyline* sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media digital menggunakan *Articulate Storyline* pada materi makanan dan minuman dalam Bahasa Inggris kelas III SD, 2) Untuk mengetahui keefektivitasan pengembangan media digital

menggunakan *Articulate Storyline* pada materi makanan dan minuman dalam Bahasa Inggris kelas III SD, 3) Untuk mengetahui validitas pengembangan media digital menggunakan *Articulate Storyline* pada materi makanan dan minuman dalam Bahasa Inggris kelas III SD.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital Bahasa Inggris menggunakan *Articulate Storyline* pada siswa kelas III SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *4D*. Model ini digunakan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif yang memiliki 4 tahapan yaitu *Define, Design, Development, Disseminate*.

Penelitian *R&D* adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk tertentu, baik perangkat lunak atau perangkat keras. Penelitian ini menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan penelitian dasar dengan terapan (Okpatrioka, 2023). Metode ini menekankan pada pengembangan berbasis data empiris melalui serangkaian tahapan sistematis.

Model *4D* adalah kepanjangan dari *Define, Design, Development, Disseminate*. Pengembangan produk atau model di dunia pendidikan dapat menjadikan model *4D* sebagai salah satu model alternatif pengembangan produk. Setiap tahapan pada model ini relevan dengan aspek pengembangan inovasi di dunia pendidikan yang berkaitan dengan kurikulum pembelajaran (Bahosin Sihombing et al., 2024).

Tahap penelitian ini menggunakan model *4D* yang memiliki empat tahapan yaitu *Define, Design, Development, Disseminate*. Tahap pertama yaitu *Define* yang memiliki lima tahapan, antara lain:

1. *Front-end Analysis*, Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru wali kelas III untuk memetakan permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil analisis *front-end*, guru telah memanfaatkan media digital, namun penggunaan yang terpisah pada berbagai platform dinilai kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media digital yang terintegrasi dalam satu kesatuan.

2. *Learner Analysis*, pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru wali kelas III menunjukkan bahwa karakteristik siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris didominasi oleh gaya belajar audiovisual. Oleh karena itu, penggunaan media digital berbasis gambar, video, dan suara dinilai efektif karena mampu meningkatkan pemahaman, antusiasme, serta keterlibatan siswa pada proses pembelajaran.
3. *Task Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum untuk menetapkan capaian pembelajaran sebagai acuan, sehingga diperoleh rancangan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Students Teams Achievement Division (STAD)* yang sesuai dengan karakteristik siswa sebagai penunjang untuk memenuhi capaian pembelajaran yaitu; Siswa mampu menggunakan Bahasa Inggris untuk berinteraksi dalam lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas namun masih dapat diprediksi (rutin).
4. *Concept Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sumber ajar untuk menetapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penentuan materi diawali dengan pemilihan bab, misalnya “I Like Mi Aceh”, kemudian dikembangkan ke dalam materi yang lebih rinci, seperti ungkapan “I Like”, “I Dislike”, serta kosakata tentang makanan dan minuman.
5. *Specifying Instructional Objectives*, pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sumber ajar dan modul ajar yang digunakan guru untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Melalui analisis *Specifying Instructional Objectives* diperoleh kata kerja operasional “Melalui penggunaan articulate storyline siswa mampu menyebutkan jenis makanan dan minuman dalam bentuk Bahasa Inggris dengan tepat. Melalui penggunaan articulate storyline siswa mampu menerjemahkan jenis makanan dan minuman dalam bentuk Bahasa Inggris dengan tepat” yang berfungsi sebagai tolok ukur dalam menilai perubahan perilaku siswa setelah diterapkannya media digital dalam proses pembelajaran.

Tahapan kedua yaitu *Design* memiliki empat tahapan antara lain:

1. *Constructing Criterion-Referenced Test*, pada tahap ini disusun instrumen pre-test dan post-test yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa.
2. *Media Selection*, pada tahap ini dilakukan pemilihan media pembelajaran sesuai karakteristik materi dan kebutuhan siswa. *Articulate Storyline* dipilih karena efisien

serta mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi interaktif yang mendukung keterlibatan siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

3. *Format Selection*, pada tahap ini dilakukan penyusunan perangkat ajar berupa modul ajar.
4. *Initial Design*, pada tahap ini dilakukan microteaching di kelas III SDN Tanjung Jati 2 dengan materi 'I Like Mi Aceh' dan pembagian soal *pre-test*.

Tahapan ketiga yaitu *Development*, memiliki dua tahapan antara lain:

1. Penilaian ahli, pada tahap ini dilakukan validasi kepada ahli bahasa dan materi, setelah itu revisi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Uji coba produk atau model, Pada tahap ini dilakukan uji coba media digital *Articulate Storyline* menggunakan sarana sekolah, seperti *Chromebook* dan proyektor, untuk memastikan kelancaran penggunaannya sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tahapan keempat yaitu *Disseminate*, memiliki dua tahapan antara lain:

1. *Validation testing*, Pada tahap ini media pembelajaran digital *Articulate Storyline* yang telah divalidasi oleh ahli bahasa dan materi diimplementasikan pada siswa kelas III, disertai dengan pelaksanaan *Posttest* dan pembagian angket respon guru dan siswa.
2. *Packaging, diffusion dan adoption*, pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran media pembelajaran berbasis web kepada guru kelas III sebagai pihak terkait untuk diuji coba. Pada tahap ini, peneliti juga mengurus hak kekayaan intelektual (HKI) sebagai upaya perlindungan dan legalisasi karya yang dikembangkan (Waruwu, 2024).

Penelitian ini dilakukan di SDN Tanjung Jati 2, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, pada siswa kelas III dan guru kelas III di semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan September hingga Oktober 2025.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Setelah berlangsungnya penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 1 September 2025, penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Tanjung Jati 2. Dimana pada pertemuan awal siswa diberi *Pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal. Pada pertemuan kedua

diberikan soal *Posttest*. Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan penghitungan kemenarikan yang diukur melalui penyebaran angket respon kepada siswa dan guru di kelas III sebagai berikut:

1. Kemenarikan Media

Angket Respon Siswa Kelas III:

Tabel 1 Angket Respon Siswa

NO	Pernyataan	Jawaban		Persentase
		1	0	
1.	Tampilan media <i>Articulate Storyline</i> menarik dan berwarna.	1		100%
2.	Gambar makanan dan minuman sesuai dengan materi yang dipelajari.	1		100%
3.	Saya mudah memahami cara menggunakan media ini.	1		100%
4.	Tombol dan menu pada media <i>Articulate Storyline</i> mudah ditemukan.	1		100%
5.	Saya merasa senang belajar dengan media <i>Articulate Storyline</i> .	1		100%
6.	Materi dalam media sesuai dengan kehidupan sehari-hari (makanan & minuman).	1		100%
7.	Latihan soal (quiz/drag-drop) membuat saya lebih paham materi.	1		100%
8.	Saya jadi lebih bersemangat belajar bahasa Inggris dengan media <i>Articulate Storyline</i> .	1		100%
9.	Teks "I like" dan "I dislike" jelas dan mudah dibaca.	1		100%
10.	Saya ingin menggunakan media ini lagi di pembelajaran berikutnya.	1		100%
	JUMLAH SKOR	10		100%
	JUMLAH KESELURUHAN SKOR	10		100%

Berdasarkan hasil angket respon siswa memperoleh skor 10 dari skor maksimal 10. Skor yang diperoleh menggunakan rumus. Adapun hasil perhitungan angket respon adalah sebagai berikut:

$$V_{rs} = \frac{T_{se}}{T_{sm}} \times 100\%$$

$$Vrs = \frac{100}{100} \times 100\%$$

$$Vrs = 100\%$$

Angket Respon Guru:

Tabel 2 Angket Respon Guru

NO	Pernyataan	Jawaban		Persentase
		1	0	
1.	Tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.	1		100%
2.	Desain visual (warna, gambar, animasi) mendukung pembelajaran.	1		100%
3.	Navigasi media mudah dioperasikan oleh siswa maupun guru.	1		100%
4.	Instruksi penggunaan media jelas dan tidak membingungkan.	1		100%
5.	Materi "I like" dan "I dislike" sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1		100%
6.	Contoh dalam media sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.	1		100%
7.	Latihan soal dalam media membantu siswa memahami materi.	1		100%
8.	Media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.	1		100%
9.	Media ini efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.	1		100%
10.	Media layak digunakan kembali untuk pembelajaran bahasa Inggris lainnya.	1		100%
	JUMLAH SKOR	10		100%
	JUMLAH KESELURUHAN SKOR	10		100%

Berdasarkan hasil angket respon guru memperoleh skor 10 dari skor maksimal 10.

Skor yang diperoleh dari angket respon tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus. Adapun hasil perhitungan angket respon guru adalah sebagai berikut:

$$Vrg = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$$

$$Vrg = \frac{100}{100} \times 100\%$$

Vrg = 100%

Dapat disimpulkan bahwa hasil respon guru setelah dihitung menggunakan rumus memperoleh skor 100% dengan kategori menarik.

2. Keefektivitasan Media

Setelah berlangsungnya penelitian yang menggunakan jenis penelitian *Pre Experimental Design*, dengan bentuk *One-grup pretest-posttest Design* yang telah diberikan kepada masing-masing siswa kelas III, berikut hasil dari skoring *Pretest* dan *Posttest* menggunakan SPSS 27:

a. Uji Normalitas

Hasil perhitungan uji normalitas data *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.280	12	.010	.884	12	.099
Posttest	.191	12	.200*	.935	12	.440

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1 Uji Normalitas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perhitungan dengan menggunakan kelompok *Shapiro- Wilk* karena memiliki signifikansi $> 0,05$, dari hasil *Pretest* memiliki sig 0,099 dan pada nilai *Posttest* memiliki sig sebesar 0,440. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	12	40.00	70.00	52.5000	8.66025
Posttest	12	60.00	100.00	81.6667	11.14641
Valid N (listwise)	12				

Gambar 2 Uji Deskriptif Statistik

Berdasarkan tabel diperoleh jumlah data (N) pada kelas III adalah 12 siswa. Rata-rata (mean) dari *Pretest* adalah 52.5000 dan pada *Posttest* adalah 81.6667. Dalam penelitian ini nilai minimum *Pretest* adalah 40 sedangkan nilai *Posttest* adalah 60 dan untuk nilai maximum *Pretest* adalah 70 dan nilai *Posttest* 100. Nilai *Shapiro- Wilk* untuk *Pretest* adalah 0,099 dan nilai *Posttest* 0,440.

Setelah uji normalitas yang peneliti lakukan, maka dapat dilanjutkan untuk mengetahui keefektivitasan media digital *Articulate Storyline* terhadap kemampuan siswa memahami materi “I Like Mi Aceh” pada SDN Tanjung Jati 2. Pengambilan keputusan: Nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya pengaruh perbedaan signifikansi penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa kelas III.

Analisis untuk mengetahui adanya pengaruh uji dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan taraf signifikansi

- a) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas < $\alpha = 0,05$ maka H1 diterima dan H0 ditolak.
- b) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $\geq \alpha = 0,05$ maka H1 ditolak dan H0 diterima.

2) Rincian hipotesis

H0 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ = Tidak ada keefektivitasan penggunaan media digital pada siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2. H1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ = ada keefektivitasan penggunaan media digital pada siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2.

c. Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	52.5000	12	8.66025	2.50000
	Posttest	81.6667	12	11.14641	3.21769

Gambar 3 Uji Hipotesis

Berdasarkan kesimpulan dari tabel diatas bahwa antara *Pretest* dan *Posttest* terdapat perbedaan. Dapat dibuktikan dari data statistik diatas bahwa nilai mean *Pretest* adalah 52.5000 dan nilai *Posttest* 81.6667.

d. Uji *Paired Samples test*

Paired Samples Test										
Paired Differences										
95% Confidence Interval of the Difference										
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)		
Pair 1	Pretest - Posttest	-29.16667	6.68558	1.92996	-33.41448	-24.91885	-15.113	11	<.001	

Gambar 4 Uji Paired Samples test

Berdasarkan kesimpulan tabel diatas bahwa signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka hipotesis H1 dalam penelitian ini diterima. Artinya terdapat keefektivitasan yang signifikansi terhadap penerapan media digital *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menerapkan media digital pada SDN Tanjung Jati 2.

3. Validitas Media

Validitas media pada penelitian ini diukur menggunakan hasil penilaian validasi ahli bahasa dan materi sebagai berikut:

Tabel 3 Angket Validasi Ahli Bahasa dan Materi

No	Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
Aspek Bahasa						
1.	Kata-kata dalam media mudah dipahami oleh peserta didik kelas III.					✓
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan peserta didik kelas III.					✓
3.	Penggunaan bahasa dalam media sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Inggris dengan benar.				✓	
4.	Istilah dan kata-kata yang digunakan dalam media konsisten, terutama dalam <i>Articulate Storyline</i> .					✓
5.	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.				✓	
Aspek Materi						

6.	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran kelas III.					✓
7.	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III.					✓
8.	Materi membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara				✓	
9.	Informasi dalam media valid dan dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan perkembangan bahasa anak.					✓
10.	Materi disajikan dengan menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar.					✓
Kritik dan Saran						
JUMLAH		47				
JUMLAH KESELURUHAN SKOR		50				

Tabel 4 Angket Validasi Ahli Bahasa dan Materi

No	Pernyataan	Kriteria				
		1	2	3	4	5
Aspek Bahasa						
1.	Kata-kata dalam media mudah dipahami oleh peserta didik kelas III.					✓
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan peserta didik kelas III.					✓
3.	Penggunaan bahasa dalam media sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Inggris dengan benar.				✓	
4.	Istilah dan kata-kata yang digunakan dalam media konsisten, terutama dalam <i>Articulate Storyline</i> .					✓
5.	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.				✓	
Aspek Materi						
6.	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran kelas III.					✓

7.	Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III.					✓
8.	Materi membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara					✓
9.	Informasi dalam media valid dan dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan perkembangan bahasa anak.					✓
10.	Materi disajikan dengan menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar.					✓
Kritik dan Saran						
JUMLAH		48				
JUMLAH KESELURUHAN SKOR		50				

Tabel 5 Hasil Validasi

Validasi	Hasil Perhitungan
Validasi Bahasa dan Materi Pembelajaran oleh Dosen.	$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sm}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{47}{50} \times 100\%$ $V_{ah} = 94\%$
Validasi Bahasa dan Materi Pembelajaran oleh Guru kelas III.	$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sm}} \times 100\%$ $V_{ah} = \frac{48}{50} \times 100\%$ $V_{ah} = 96\%$
Rata-rata	$V_r = \frac{V_{ah\ 1} + V_{ah\ 2}}{2}$ $V_r = \frac{94\% + 96\%}{2}$ $V_r = 95\%$

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan analisis kevalidan, hasil penilaian dari validator ahli bahasa dan materi pembelajaran yang dilakukan oleh dosen menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Penilaian validator ahli bahasa dan materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas III menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan rata-rata gabungan dari kedua validator tersebut, diperoleh persentase kevalidan sebesar 95% dengan kategori sangat valid.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Tanjung Jati 2 dapat disimpulkan bahwa adanya keefektifitasan penerapan media digital *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan pada nilai rata-rata (Mean) yaitu 52.5000 dan nilai setelah mendapatkan perlakuan sebesar 81.6667. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa lebih baik menggunakan media digital. Dapat dilihat pula dari perhitungan uji normalitas dengan menggunakan kelompok *Shapiro- Wilk* dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena memiliki signifikansi $> 0,05$. Dari hasil *Pretest* memiliki sig 0,099 dan pada nilai *Posttest* memiliki sig sebesar 0,440. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dapat ditarik kesimpulan bahwa signifikansi 0,001 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$). Maka hipotesis H1 dalam penelitian ini diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikansi penerapan media digital *Articulate Storyline*. Sesudah penerapan media digital siswa diberikan angket respon siswa untuk mengetahui keefektifitasan penerapan media digital. Berdasarkan hasil angket respon siswa sesudah penerapan media nilai rata-rata yaitu sebesar 100%.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Sari & Harjono, 2021) yang menyatakan bahwa media digital *Articulate Storyline* dapat meningkatkan konsentrasi belajar dan minat belajar pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, hasil respon angket siswa dan guru memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% termasuk ke dalam kategori menarik. Hasil uji efektivitas media digital *Articulate Storyline* memperoleh hasil signifikansi 0,001 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$) yang artinya media digital *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji validasi ahli bahasa dan materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dan 96% termasuk dalam kategori valid.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, media pembelajaran digital Articulate Storyline dinyatakan menarik, valid, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil survei menunjukkan respons positif 100% dari siswa dan guru, dengan kategori yang sangat menarik. Uji efektivitas menghasilkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil validasi oleh pakar bahasa dan pakar konten masing-masing mencapai 94% dan 96%, sehingga masuk dalam kategori sangat valid.

SARAN

Saran penelitian lebih lanjut, disarankan agar pengembangan media serupa diterapkan pada materi dan tingkat kelas yang berbeda, sehingga memperluas penerapan media digital Articulate Storyline dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung Budi Kurniawan. (2025). Pelatihan Ungkapan Dan Interaksi Like Dan Dislike Pada Siswa Sekolah Dasar. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 333–341. <https://doi.org/10.62335/besiru.v2i3.1004>
- Ammara Jauza, N., & Albina, M. (2025). IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(April), 15–23. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Azzahra, S. (2023). Penggunaan Film Kartun Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 2(2), 467–472. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7808>
- Bahosin Sihombing, Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Fatihaturahmi, F. (2022). Studi Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Pembuatan Pola Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 138–144. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i3.143>
- Futri Zaharah, Miftahul Husna, Nadia Sa'bani, Siti Aminah, & Wismanto Wismanto. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–51. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Jadidah, I. T., Rahayu, A., Bella, H. S., Julinda, J., & Anggraini, T. W. (2023). Pengaruh Media Digital Terhadap Sosial Budaya Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(04), 253–268. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v2i04.830>
- Khoirunnisa, A. (2021). Pembelajaran PAI Berbasis Bahasa Inggris Sebagai Upaya Menghadapi Tantangan Globalisasi di MI Afkaaruna Islamic School Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(1), 56–67. <https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i1.4683>
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA



bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375.
<https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>

Majenang, S. (2025). *Social , Humanities , and Educational Studies Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi How Tall Are You ? Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V di MI Ma ' arif 02 Mulyasari Ngafiyatu*. 8(3), 1341–1350.

Maulidiyah, U., Wahyuni, S., & Ridho, Z. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp Kelas Vii Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 115–124.
<https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.239>

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>

Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

Oktavia, D., Habibah, N., Balti, L., & Kurniawan, R. (2023). Kurikulum Merdeka Dan Pengajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar: Need Analisis Study. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 257–265. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1260>

Poltak, H. (2024). Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif Hendrik. *Journal of Local Architecture and Civil Engineering*, 2(2), 50–58.
<https://doi.org/10.59810/localengineering>

Pranasa, R. K., & Fadli, M. N. (2023). *Pelatihan Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak TK dan SD*. 2(1), 1–8.

Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.119>

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.

Rosiyanti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 169. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5905>

Sadli, M., & Saadati, B. A. (2023). Analysis of Teachers' Readiness in Implementing



Merdeka Belajar Curriculum (A Case Study at SDN 2 Batujai). *Journal of Scientific Mandala Education*, 9(2), 1333–1338. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5087/http>

- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 4(1), 122–130.
- Sastafiana, F., Eka Saputri, M., & Nur Mufidah, L. L. (2024). Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *The Elementary Journal*, 2(2), 20–29. <https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.84>
- Trisantri, Z., & Surmilasari, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas 3 SD Negeri 117 Palembang Development of Learning Media Using Articulate Storyline on Simple Fraction Material for Class 3 of SD Negeri 117 Palembang*. 10(2), 457–464.
- Vebimawarti, P. (2019). Pengembangan Media Permainan Matematika Kartu Cerdas Tangkas Bilangan Romawi. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 8–12. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i1.3873>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial Ainiyah. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 50–69. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>