

**PENERAPAN MEDIA *ARTICULATE STORYLINE* 3 UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA SISWA  
KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Natira Shinta Saradiva**

**NIM. 1904010025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

**2023**

**PENERAPAN MEDIA *ARTICULATE STORYLINE* 3 UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA SISWA  
KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Natira Shinta Saradiva**

**NIM. 1904010025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

**2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Natira Shinta Saradiva  
NIM : 1904010025  
Judul : Penerapan Media *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan dalam ujian skripsi.

Lamongan, 31 Juli 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Linaria Arofatul Ilmi U.K.,S.Pd.,M.Pd**

**NIDN. 0711079401**

**Mochammad Miftachul Huda.,S.Pd.,M.Pd**

**NIDN. 0715049301**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : Natira Shinta Saradiva  
NIM : 1904010025  
Judul : Penerapan Media *Articulate Storyline* 3 Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 31 Juli 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Dewan Penguji,

1. A.F Suryaning Ati MZ.,S.Pd.,M.Pd  
NIDN: 0728089201  
(Dosen Penguji I)
2. Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah.,S.Pd.,M.Pd  
NIDN: 0711079401  
(Dosen Penguji II)
3. Mochammad Miftachul Huda.,S.Pd.,M.Pd  
NIDN: 0715049301  
(Dosen Penguji III)

Tanda Tangan



(.....)



(.....)



(.....)

Menegaskan  
Dekan FSTP

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGSD

**Eko Handoyo , S.Kom., M.Kom.**

NIDN: 0717029104



**A.F. Suryaning Ati MZ., M. Pd.**

NIDN: 0728089201

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natira Shinta Saradiva

Tempat, tanggal lahir : Tuban, 01 Januari 2001

NIM : 1904010025

Prodi/Angkatan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/2019

Alamat : Ds. Widang, Kecamatan Widang, Kabupaten Tuban

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil karya saya sendiri (tidak didasarkan pada data palsu dan/atau hasil plagiasi/jiplakan auto plagiasi).
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, saya akan menanggung resiko dan siap diperkarakan oleh prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Lamongan, 22 Agustus 2023

Pembuat Pernyataan,



**Natira Shinta Saradiva**

NIM: 1904010025

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Natira Shinta Saradiva adalah nama penulis skripsi ini. Lahir di Tuban pada tanggal 01 Januari 2001. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Darjo dan Ibu Dewi Triamborowati.

Penulis pertama kali masuk pendidikan di SDN 2 Widang pada tahun 2007 dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan sekolah di SMPN 1 Widang dan lulus pada tahun 2016. Setelah itu penulis melanjutkan sekolah di SMK Muhammadiyah 5 Babat lulus pada tahun 2019. Tidak cukup belajar dibangku sekolah, pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Lamongan Fakultas Sains Teknologi Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan lulus pada tahun 2023.

Alasan saya ingin kuliah di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini adalah sebagai ajang saya berbakti dan mencari ridho orang tua selain itu juga sebagai salah satu cara saya berbakti pada Bangsa dan Negara dengan mengajae anak-anak dari saar mereka kecil hingga menuju akhir yang baik dan menjadikan tempat untuk mengembangkan diri dalam multi disiplin ilmu.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas terselesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada orang tua dan teman-teman yang membantu dalam proses hidup yang berat ini.

Lamongan, 22 Agustus 2023

**Natira Shinta Saradiva**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Ayahanda Darjo dan Ibunda Dewi Triamborowati yang telah rela menyisihkan finansialnya untuk mewujudkan cita-cita anaknya serta memberikan doa, semangat, kasih sayang yang tiada terhingga sehingga tidak dapat kubalas hanya dengan selembar kertas.
3. Dosen pembimbing saya Ibu Linaria Arofatul Ilmi U.K, M.Pd dan Bapak Moch. Miftachul Huda, M.Pd yang telah sabar membimbing saya dalam menyusun skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku Novi, Nailly, Alvia, Puput yang telah mendukung dan mendengarkan keluh-kesah selama menyusun skripsi.
5. Teman-teman PGSD angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terima kasih support, doa, dan sarannya dalam penyusunan skripsi ini. Begitu banyak kenangan yang telah kalian berikan kepada saya selama duduk di bangku kuliah.
6. Serta pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah mendoakan dan mendukung dalam menyusun skripsi ini.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

7. Allah SWT, karena atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
8. Ayahanda Darjo dan Ibunda Dewi Triamborowati yang telah rela menyisihkan finansialnya untuk mewujudkan cita-cita anaknya serta memberikan doa, semangat, kasih sayang yang tiada terhingga sehingga tidak dapat kubalas hanya dengan selembar kertas.
9. Dosen pembimbing saya Ibu Linaria Arofatul Ilmi U.K, M.Pd dan Bapak Moch. Miftachul Huda, M.Pd yang telah sabar membimbing saya dalam menyusun skripsi ini.
10. Sahabat-sahabatku Novi, Nailly, Alvia, Puput yang telah mendukung dan mendengarkan keluh-kesah selama menyusun skripsi.
11. Teman-teman PGSD angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terima kasih support, doa, dan sarannya dalam penyusunan skripsi ini. Begitu banyak kenangan yang telah kalian berikan kepada saya selama duduk di bangku kuliah.
12. Serta pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah mendoakan dan mendukung dalam menyusun skripsi ini.

## **MOTTO**

“Belajar dari kegagalan adalah hal yang paling bijak”

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Penerapan Media *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Kelas 3 Sekolah Dasar” sesuai waktu yang ditentukan.

Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu persyaratan guna menyelesaikan program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Dalam penyusunan, penulis mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/ Ibu :

1. Prof. Dr. Azis Alimul Hidayat, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Lamongan.
2. Eko Handoyo, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Lamongan.
3. A.F.Suryaning Ati MZ.,S.Pd.,M.Pd selaku Kaprodi S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan.
4. Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah.,S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I, yang telah banyak memberikan petunjuk, saran dan dorongan moril selama penyusunan Skripsi ini.
5. Mochammad Miftachul Huda, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II, yang juga banyak memberikan pengetahuan baru, referensi baru juga aplikasi baru yang dapat mempermudah penulis dalam Skripsi ini.

6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta doa disetiap sujudnya.
7. Semua pihak yang secara tidak langsung banyak membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT, memberi balasan pahala atas semua amal kebaikan yang di berikan. Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun semangat penulis harapkan, akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pembaca pada umumnya.

Lamongan, 22 Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
<b>BAB II</b> .....	<b>13</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
A. Landasan Teoritis .....	13
1. Pengertian Media <i>Articulate Storyline 3</i> .....	13

2.	Pengertian <i>Articulate Storyline</i> .....	19
3.	Pengertian Keterampilan Menulis .....	25
4.	Unsur-Unsur Cerita.....	27
5.	Teori Belajar Konstruktivisme .....	29
B.	Hasil-hasil penelitian sebelumnya .....	33
C.	Kerangka Berfikir .....	37
D.	Hipotesis Penelitian .....	39
<b>BAB III</b>	.....	<b>40</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	.....	<b>40</b>
A.	Jenis Penelitian.....	40
B.	Subjek dan Lokasi Penelitian .....	41
1.	Subjek Penelitian.....	41
2.	Lokasi Penelitian .....	41
C.	Rancangan Penelitian.....	41
1.	Siklus I .....	42
2.	Siklus II.....	44
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	45
E.	Data dan Instrumen Penilaian .....	46
F.	Teknik Analisis Data .....	48
1.	Analisis Hasil Observasi Guru dan Siswa.....	48
2.	Analisis hasil belajar tes siswa .....	49
G.	Definisi Operasional Variabel.....	50
<b>BAB IV</b>	.....	<b>51</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>51</b>
A.	Hasil Penelitian .....	51
1.	Siklus I .....	51
2.	Siklus II.....	64
B.	Pembahasan.....	75
1.	Aktivitas Pendidik .....	75
2.	Aktivitas Peserta Didik .....	77
3.	Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i> .....	78
<b>BAB V</b>	.....	<b>80</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>80</b>
A.	KESIMPULAN .....	80

B. IMPLIKASI .....	80
C. KETERBATASAN .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Persentase Penilaian Observasi Aktifitas Pendidik dan Peserta didik .....	49
Tabel 3. 2 Kriteria ketuntasan belajar siswa .....	50
Tabel 4.1 Aktivitas Pendidik Siklus I .....	54
Tabel 4.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	56
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I .....	58
Tabel 4.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	59
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siklus I.....	63
Tabel 4.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	64
Tabel 4.7 Aktivitas Pendidik Siklus II.....	68
Tabel 4.8 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa .....	70
Tabel 4.9 Hasil Observasu Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	72
Tabel 4.10 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	74
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siklus II.....	76
Tabel 4.12 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa .....	76

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 3. 1 Kerangka Konseptual penelitian .....	39
Bagan 3. 2 Siklus PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart.....	43

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4. 1 Hasil Presentase observasi pendidik dalam penerapan media Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita.....	79
Diagram 4. 2 Hasil Presentase observasi pendidik dalam penerapan media Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita.....	80
Diagram 4. 3 Hasil Presentase Hasil Belajar Peserta Didik .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Media .....	93
Lampiran 2 Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran.....	94
Lampiran 3 Perangkat Pembelajaran .....	96
Lampiran 4 Ilustrasi Media .....	125
Lampiran 5 Lembar observasi .....	126
Lampiran 6 Dokumentasi Foto .....	144
Lampiran 7 Surat Ijin Penelitian .....	145
Lampiran 8 Kartu Konsultasi Skripsi .....	146
Lampiran 8 Surat Ijin Telah Melakukan Penelitian .....	146

## ABSTRAK

Shinta, Natira. 2023. *Penerapan Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Lamongan. Pembimbing: (1) Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah.,S.Pd.,M.Pd (2) Mochammad Miftachul Huda.,S.Pd.,M.Pd

Kata Kunci : Penerapan, *Articulate Storyline 3*, Media Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif yaitu pada keterampilan menulis cerita yang masih tergolong rendah. Disebabkan kurang tepatnya pendidik dalam pemilihan media dalam proses pembelajaran. Pendidik masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik mengalami kebosanan. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan bahwa menggunakan media *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN Banjar dengan jumlah 19 siswa. Metode pengumpulan ini menggunakan observasi pendidik, peserta didik dan tes hasil belajar siswa, serta analisa data menggunakan presentase. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan Penerapan Media *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 SDN Banjar. Kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut terbukti : (1) Siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil tes belajar siswa adalah 77,31 dan ketuntasan belajar mencapai presentase 53% atau ada 10 dari 19 peserta didik sudah tuntas belajar, dan (2) Siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil tes belajar siswa 90,73 dari 19 peserta didik yang telah tuntas, sebanyak 1 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasial ketuntasan belajar yang telah dicapai sebesar 95%.

## ABSTRACT

Shinta, Natira. 2023. *Application of Articulate Storyline 3 Media to Improve Story Writing Skills for Grade 3 Elementary School Students*. Skripsi.

Elementary School Teacher Education Study Program. Muhammadiyah Lamongan University. Supervisors: (1) Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah., S.Pd., M.Pd (2) Mochammad Miftachul Huda., S.Pd., M.Pd

Keywords: Application, Articulate Storyline 3, Media for Improving Story Writing Skills

This research is motivated by the ability of students in the cognitive domain, namely story writing skills which are still relatively low. Due to the lack of precise educators in the selection of media in the learning process. Educators still use the lecture method so that students experience boredom. The purpose of this study is to prove that using Articulate Storyline 3 media can improve story writing skills better. This study uses classroom action research. The subjects of this study were all 3rd grade students at SDN Banjar with a total of 19 students. This collection method uses teacher observation, students and student learning achievement tests, as well as data analysis using percentages. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the Application of Media Articulate Storyline 3 to Improve Story Writing Skills in Indonesian Class 3 learning at SDN Banjar. "Very Good" category. This is proven: (1) Cycle I obtained an average score of student learning test results of 77.31 and learning completeness reached a percentage of 53% or there were 10 out of 19 students who had completed learning, and (2) Cycle II obtained an average value the average student learning test results were 90.73 out of 19 students who had passed, as many as 1 student had not achieved learning mastery. So clasically the learning completeness that has been achieved is 95%.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat esensial bagi manusia. Dengan pendidikan diperoleh pengetahuan dan wawasan sebagai penunjang pokok dari kehidupan. Pendidikan juga dimaknai sebagai kegiatan yang bersifat kemanusiaan yaitu upaya menggali, merangsang, mengarahkan serta membimbing potensi dasar manusia untuk meningkatkan taraf hidup manusia baik sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial. Huda, (2018) mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan yang bersifat fundamental bagi setiap manusia karena sejak lahir manusia telah membutuhkan dan menerima pendidikan pertama melalui pendidikan keluarga. Seiring bertambahnya usia, mereka akan belajar lebih banyak hal di sekolah dan di lingkungan masyarakat. Melalui pendidikan di lingkungan keluarga maupun masyarakat, manusia diharapkan dapat beradaptasi dan berkembang menjadi manusia yang memiliki akhlak yang baik, yang dapat membedakan baik dan buruk serta berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan sosial.

Revolusi Industri 4.0 mempengaruhi teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam bidang pendidikan. Surani, (2019) mengemukakan bahwa Revolusi Industri 4.0 telah mempengaruhi dunia pendidikan, terlihat dari penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Tidak ada yang

bisa menghindari perubahan di era ini, sehingga organisasi harus memiliki sumber daya manusia (SDM) yang cukup agar fleksibel dan kompetitif di tingkat global. Untuk dapat mengikuti perkembangan revolusi industri diperlukan peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui jalur pendidikan, diawali dari pendidikan dasar dan menengah dan dilanjutkan melalui pada perguruan tinggi (Lase, 2020).

Penggunaan teknologi di era revolusi industri 4.0 terus berkembang sehingga akses komunikasi tentunya juga menjadi lebih praktis diantaranya aspek yang mengalami kemajuan kaitannya dengan pengaruh revolusi industri 4.0 diantaranya perkembangan industri yang menggunakan dan memanfaatkan perpaduan antar teknologi dengan komputer dan sistem informasi (Aulia & Masniladevi, 2021). Pemanfaatan teknologi ditunjukkan dengan implementasi kurikulum 2013 oleh pemerintah Indonesia secara bertahap di tingkat sekolah dasar dan akan dilaksanakan melalui pembelajaran tematik terpadu.

Media pembelajaran memiliki peran yang esensial dalam proses pembelajaran yang akan digunakan guru dalam mentransformasikan pengetahuan pada peserta didik. Guru membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan menyampaikan bahan ajar. Selain memudahkan menyampaikan bahan ajar, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Guru merupakan komponen pembelajaran penting yang sangat berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Guru harus mampu melaksanakan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang optimal,

terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia sifatnya mengajarkan siswa berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Guru harus kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran bahasa Indonesia tidak terkesan membosankan (Khasanah & Irmaningrum, 2021).

Masih jarang ditemukan guru mata pelajaran yang memahami jenis-jenis media pembelajaran interaktif untuk diterapkan di kelas selama proses pembelajaran. Media *Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media yang menjadi materi di kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sasaki & Sudarwanto, (2021), *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak menggunakan sistem *e-learning* yang fungsinya untuk sarana pembantu pembelajaran dengan desain yang interaktif. Perangkat lunak ini diproduksi oleh perusahaan yang berjalan pada bidang *e-learning* yaitu perusahaan *Articulate 360*. Format publikasi dari *Articulate Storyline 3* meliputi .swf, dan .exe, sehingga mudah disimpan pada personal computer sehingga dapat diterapkan dalam media interaktif *Articulate Storyline 3*.

Pembelajaran tematik dapat juga dipahami sebagai program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mempunyai peranan sangat strategis, memberikan bekal kemampuan dasar Baca-Tulis-Hitung, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai tingkat

perkembangannya. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis (Suryaning, 2016).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang tidak kalah penting dari keterampilan lainnya. Menulis sangat penting untuk dikuasai para peserta didik karena memudahkan peserta didik berpikir secara kritis. Pembelajaran menulis pada dasarnya memiliki tujuan untuk mendorong peserta didik menulis dengan jujur dan bertanggung jawab, merangsang imajinasi dan daya pikir siswa, dan menghasilkan tulisan yang bagus, tepat, dan jelas penggunaan bahasanya. Sutrisno & Puspitasari, (2021) berpendapat bahwasannya keterampilan menulis di sekolah dasar khususnya pada kelas rendah lebih diutamakan dibandingkan dengan keterampilan lainnya, karena keterampilan menulis menjadi dasar utama dalam menguasai berbagai mata pelajaran lainnya.

Secara umum tujuan menulis dimulai dari permainan kata untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengolah informasi yang diterimanya kemudian mengungkapkannya dengan menulis secara berkelompok. Awal menulis di sekolah dasar juga memiliki tujuan, agar anak dapat membaca dan memahami dengan lancar kemudian mengungkapkannya melalui tulisan. Namun secara tertulis, inisiasi tersebut biasanya dimulai setelah atau bersamaan dengan pembelajaran membaca siswa sekolah dasar. Karena anak-anak terbiasa membaca menulis berdasarkan pengetahuan kosa kata, mereka akan lebih antusias dan terstimulasi untuk berpartisipasi dalam permainan kata

untuk mencari jawaban (Mustikowati et al., 2016).

Menulis dapat dipahami sebagai sebuah proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktiknya, proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang lebih utuh (Nafiah, 2020). Keterampilan menulis harus dikembangkan secara lebih dini mulai dari pendidikan dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Keterampilan menulis tidak dapat dicapai tiba-tiba, tetapi dapat dicapai melalui proses belajar dan berlatih secara terus menerus. Pengajaran keterampilan menulis karangan harus diupayakan lebih bermakna bagi siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar, siswa diharapkan sudah mampu menulis dan membiasakan menuangkan isi pikirannya dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan mulai dari menulis surat, pantun, puisi dan karangan dalam bentuk sederhana. Namun, kenyataannya sampai saat ini kemampuan menulis siswa sekolah dasar masih rendah.

Kemampuan menulis di sekolah dasar masih tergolong rendah, masih banyak siswa sekolah dasar yang belum menyukai kegiatan menulis hal tersebut dikarenakan belum memiliki bakat dalam menulis atau kebingungan tidak tahu apa yang hendak ditulis. Padahal kegiatan menulis memiliki banyak manfaat, diantaranya: (1) dengan menulis maka potensi dan kemampuan diri siswa dapat dieksplorasi, dan (2) dengan menulis siswa dapat melatih kemampuan dalam mengembangkan berbagai ide atau gagasan (Setiawan, 2017). Masalah yang sering terjadi dalam menulis diantaranya karena siswa merasa kesulitan untuk menuangkan ide yang dimiliki ke dalam kata-kata yang

kemudian menjadi kalimat dan membentuk sebuah paragraf untuk dapat dibaca, siswa juga masih belum menguasai topik atau tema yang diberikan.

Ada beberapa penyebab permasalahan dalam keterampilan menulis menurut (Martavia et al., 2016) diantaranya (1) kurangnya keterampilan membaca, (2) siswa menjadi kesulitan dalam mengeluarkan ide-idenya, (3) siswa tidak memahami dengan baik tentang tata bahasa Indonesia yang baik dan benar, juga karena perbendaharaan kata siswa yang sedikit sehingga menjadikan tulisannya menjadi kurang efektif. Rendahnya keterampilan membaca yang dimiliki siswa ini juga berpengaruh terhadap wawasan dan pengetahuan siswa, karena pada dasarnya wawasan dan pengetahuan sangat dibutuhkan dalam kegiatan menulis.

Pendidik seharusnya memberikan bimbingan kepada peserta didik saat aktivitas mencari informasi pembelajaran di internet, bahkan tidak seluruhnya informasi di internet dapat diterima menjadi bahan pembelajaran yang layak. Sebagaimana diungkapkan Budiyo, (2020) bahwa teknologi tidak dapat menggantikan peran guru dalam hal pembentukan karakter, budi pekerti, toleransi dan nilai-nilai kebaikan. Penyesuaian yang harus dilakukan oleh guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan nilai-nilai karakter karena jika tidak perannya akan tergantikan oleh teknologi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Halimah & Indriani, (2021) berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran tematik abad 21 bagi siswa sekolah

dasar yang telah dikembangkan, memperoleh hasil penilaian ahli materi 90 “sangat baik”, ahli media 90 “sangat baik”, ahli pembelajaran 85 “sangat baik”, ahli bahasa “baik”, penilaian guru 95 “sangat baik”, dan respon siswa 84 “sangat baik” yang dijumlahkan menghasilkan angka 516,21 dengan nilai rata-rata 86,035 “sangat baik”.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setyaningsih et al., (2020) juga melakukan penelitian tentang “Dampak Penggunaan Wadah atau Alat Sebagai Bahan Dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Terhadap Takdir dan Keinginan Siswa” yang menyatakan bahwa hasil penelitian dari penggunaan wadah atau alat sebagai bahan untuk pengajaran interaktif berdasarkan *Articulate Storyline* hasil belajar siswa kelas IV atau siswa SD Negeri Gubeng I/204.

Penelitian oleh Safira et al., (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar”. Kajian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* untuk materi Ekosistem Pembelajaran IPA kelas V SD yang direview oleh tiga orang ahli dan mendapat skor kelayakan rata-rata 95% dengan kriteria “sangat layak”. Pada tahap evaluasi *one on one*, siswa juga melakukan evaluasi dengan menggunakan angket dan mendapatkan hasil kelayakan sebesar 98%. Selain itu, kelayakan tahap evaluasi kelompok kecil dinilai menggunakan kuesioner dan menghasilkan hasil sebesar 99,4%.

Penelitian sebelumnya menurut Pratama, (2019) dengan judul “Media

Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan” berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa media Al Barik (Tutorial Menggambar Grafik) yang dibuat sebagai alat bantu ajar untuk membantu siswa SMP mengatasi kesulitan belajar aljabar, memenuhi kriteria valid dengan persentase rata-rata 87,35%, praktis dengan persentase 81,53 %, dan efektif dengan kontribusi keberhasilan penggunaan media dalam uji coba. Selain itu, meskipun pada uji coba skala besar terdapat tiga siswa yang nilai capaiannya tepat 75, namun rata-rata berdasarkan capaian hasil belajar siswa menunjukkan nilai di atas 75. Hasilnya, media Al Barik (Tutorial Menggambar Grafik) dapat dianggap layak untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran matematika sekolah menengah.

Penelitian sebelumnya menurut Firdawela & Reinita, (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* menggunakan Model *Think Pair Share* Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Kegunaan materi pembelajaran *Articulate Storyline* juga diakui. Guru kelas dan siswa menilai kebermanfaatan materi pembelajaran *Articulate Storyline*. Pada kategori sangat praktis, guru SDN 22 Pasaman mendapat nilai 91,6% untuk kepraktisan jawabannya, sedangkan guru SDN 26 Pasaman mendapat nilai 95,8%. Pada kategori sangat praktis, tanggapan siswa dari SDN 22 Pasaman dan SDN 26 Pasaman masing-masing mencapai 91% dan 93% untuk kepraktisan. mengamati hasil pemanfaatan sumber belajar *Articulate Storyline* di sekolah dasar ajar kelas IV.

Berdasarkan hasil penelitian yang terdahulu menunjukkan bahwa dalam penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran memberikan efek yang sangat positif ketika diterapkan pada jenjang SMA. Adapun pada penelitian kali ini memiliki perbedaan bahwa peneliti akan menerapkan pada jenjang SD, dengan harapan akan menghasilkan efek yang positif ketika digunakan sebagai media pembelajaran, terlebih lagi saat ini belum ada penerapan *Articulate Storyline* pada jenjang SD untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dan wawancara dengan guru kelas III SD pada tanggal 10 Desember 2022, pembelajaran terlaksana dengan baik di kelas ini. Namun, guru masih kesulitan menyajikan materi menulis secara menarik, inspiratif, dan kreatif. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan teknik penugasan. Strategi semacam ini menjadi kendala bagi pengembangan keterampilan menulis siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Agar tercipta suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, serta siswa tertarik dan tidak hanya duduk diam, diperlukan inovasi pada bahan ajar tersebut. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas III, ditetapkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *Articulate Storyline 3* belum pernah dilaksanakan di sekolah tersebut. Untuk itu peneliti tertarik untuk menerapkan konten multimedia interaktif pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Articulate Storyline 3*. Konten multimedia interaktif ini diterapkan dengan menggunakan keterampilan menulis. Berdasarkan uraian

tersebut, penting bagi peneliti untuk menerapkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat menjadi inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran yang menunjukkan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil lima kajian di atas, saya mengajukan judul “Penerapan media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita kelas 3 SD”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru saat pembelajaran dengan penggunaan media *Articulate Storyline 3* pada keterampilan menulis Kelas III SD?
2. Bagaimana aktivitas siswa saat pembelajaran dengan penggunaan media *Articulate Storyline 3* pada keterampilan menulis Kelas III SD?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis siswa Kelas III SD dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam penerapan media *Articulate Storyline 3* pada keterampilan menulis Kelas III SD.

2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan media *Articulate Storyline 3* pada keterampilan menulis Kelas III SD.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis terhadap sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada keterampilan menulis Kelas III SD.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberi informasi bagi yang bergelut dalam dunia pendidikan. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis bagi peserta didik, pendidik, peneliti dan sekolah
  - a. Bagi Peserta Didik
    - 1) Peserta didik dapat lebih mudah memahami cara menggunakan media pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan mereka.
    - 2) Meningkatkan minat peserta didik terhadap penggunaan Media *Articulate Storyline 3*.
    - 3) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara individual.
  - b. Bagi Pendidik
    - 1) Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi.
    - 2) Menjadi motivasi tersendiri bagi pendidik agar mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan.

3) Memberikan pengetahuan bagi pendidik mengenai media *Articulate Storyline 3*.

c. Bagi Peneliti

Peneliti menjadi termotivasi untuk menerapkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada keterampilan menulis Kelas III SD.

d. Bagi Sekolah

Selain bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik, penelitian juga bermanfaat bagi sekolah, yaitu untuk membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan media *Articulate Storyline 3*.
2. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN 1 Banjar Kabupaten Tuban Tahun ajaran genap 2022/2023.
3. Penelitian Tindakan Kelas ini diterapkan pada kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah siswa 19 di SDN 1 Banjar Kabupaten Tuban Tahun ajaran genap 2022/2023.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teoritis**

##### **1. Pengertian Media *Articulate Storyline 3***

Menurut Nurfadhillah (2021) kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, disengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Keberhasilan belajar dapat dicapai melalui penggunaan media pengajaran. Salah satu penyebab rendahnya kualitas belajar siswa adalah jarangya penggunaan media di dalam kelas (Mahnun, 2020). Sedangkan menurut Apriansyah (2020) media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Menurut Hamid (2020) media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam proses suatu pembelajaran. Sedangkan Lestari (2020) mengemukakan media pembelajaran merupakan media yang berbentuk cetak atau pandang, suara, maupun gabungan keduanya termasuk teknologi perangkat keras yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi dan dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan.

**a. Fungsi Media**

Media berfungsi sebagai tujuan instruksi di mana informasi yang didapat dalam media tersebut harus melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun didalam aktivitas yang nyata sehingga dapat terjadi. Wahid (2018) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi bagi guru benar-benar meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dalam penyampaian ilmu dan topik pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan perbaikan proses pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Sebagai peningkatan motivasi belajar pada siswa maka diperlukan media pembelajaran. Dalam meningkatkan motivasi tersebut, seseorang membutuhkan orang lain untuk mendidiknya. Media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Semakin menarik media pembelajaran yang

digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu untuk memotivasi minat, memberikan informasi dan memberikan petunjuk. Adapun dampak positif media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Putri, 2017) pembelajaran merupakan penyampaian proses pembelajaran yang akan menjadi lebih baku, pembelajaran akan lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, hemat waktu, kualitas belajar meningkat, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun serta meringankan beban guru

Maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media sebagai alat yang umumnya berfungsi untuk memberikan informasi kepada orang lain atau kepada kelompok lain dan untuk meningkatkan kegiatan perbaikan proses pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

#### **b. Manfaat Media**

Secara umum manfaat media pembelajaran sebagai interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Ada beberapa pendapat manfaat media menurut Riyana (2012) secara umum media mempunyai beberapa kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

Sejalan dengan pendapat di atas H. Dukalang & Lestari (2018) juga menjelaskan beberapa manfaat menggunakan media dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Metode mengajar akan semakin bervariasi dan tidak monoton.
- 3) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Sedangkan menurut Kemp dan Danton (dalam Makalalag & Arif, 2020) beberapa hasil penelitian yang menunjukkan manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran lebih menjadi baku, setiap peserta didik yang melihat penyajian melalui media menerima pesan yang sama walaupun pendidik menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda dengan penggunaan media ragam penafsiran itu dapat dikurangi.

- 2) Pelajaran akan menjadi lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian yang dapat membuat peserta didik tetap memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Efektivitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila media dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang telah mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran yang dapat ditingkatkan.
- 7) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban pendidik untuk penjelasan berulang-ulang mengenai isi pelajaran yang dikurangi bahkan dapat dihilangkan sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting dalam pembelajaran.

Satrianawati (2018) juga mengemukakan kajian tentang manfaat media dalam pembelajaran menjadi sangat penting.

Manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) Bagi Pendidik
  - a) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
  - b) Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.

- c) Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja.
- d) Mendorong minat belajar dan mengajar guru.
- e) Interaktif
- f) Kualitas hasil mengajar lebih baik.

## 2) Bagi Peserta Didik

- a) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- b) Konsep materi mudah dipahami, dapat dilihat medianya, konkrit pemahamannya.
- c) Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang lebih relevan.
- d) Membangkitkan minat belajar peserta didik.
- e) Multi-Aktif.
- f) Lebih mendalam dan utuh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bahwa guru dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat peserta didik belajar serta mempermudah komunikasi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang rumit dan dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan maka dari itu peserta didik menjadi lebih aktif dikelas.

## 2. Pengertian *Articulate Storyline*

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat pemanfaatan komputer dan internet semakin banyak pula digunakan dalam proses suatu pembelajaran. *Software Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran ini menggunakan *software Articulate Storyline* yang tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya seperti *adobe flash*, *macromedia flash*, dan lain sebagainya (Putra, 2021). *Articulate Storyline* dapat diterapkan pada pembelajaran jarak jauh atau berbasis *e-learning* dengan optimal, karena *Articulate Storyline* dapat digunakan tanpa koneksi jaringan internet. Sehingga dapat memperlancar dalam proses pembelajaran tanpa ada gangguan jaringan internet.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* juga harus menggunakan metodologi yang tepat supaya dapat menghasilkan multimedia interaktif yang berkualitas (Febrianti et al., 2021). Sedangkan menurut Nugraheni (2018) mengemukakan *Articulate Storyline* dihadirkan sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sangat sederhana dan menyerupai *Microsoft PowerPoint* memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak

memerlukan bahasa pemrograman/*script*, serta banyak *tools* di dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan *Ms PowerPoint*.

Dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan alat untuk menjadi bahan mengajar interaktif yang dapat membangun semangat peserta didik dalam proses pembelajaran karena mempunyai menu-menu yang praktis serta fasilitas yang mendukung proses pembelajaran.

**a. Kelebihan dan Kekurangan *Articulate Storyline***

Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki *Articulate Storyline* menurut Suparyanto dan Rosad (2020) sebagai berikut:

**1) Kelebihan *Articulate Storyline***

Antar muka atau menu pada aplikasi ini sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Ms Power Point* jadi sudah tidak asing lagi sehingga akan mudah dipelajari bagi para pemula yang telah memiliki dasar membuat media menggunakan *Ms Power Point*.

Berikut kelebihan dari media *Articulate Storyline*:

- a) Aplikasi yang mendukung pembelajaran berbasis *Game* karena bersifat Interaktif.
- b) Konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video.
- c) Hasil publikasi dapat dijalankan melalui: (1) *desktop*, berupa berkas aplikasi (.exe), (2) *web browser*, berupa berkas

*HTML5*, (3) *smartphone Android*, dengan mengkonversinya menjadi APK, (4) *LMS (Learning Management System)* seperti *Moodle*

- d) Memiliki ukuran berkas dari hasil publikasi maupun konversi APK yang relatif kecil sehingga ringan dipasang di *smartphone*.
- e) Kemudahan fungsi *trigger* atau navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang sulit. Dapat dikatakan bisa dilakukan oleh pemula yang ingin belajar dalam membuat aplikasi ini.

Kelebihan dari *Articulate Storyline* ini sudah didukung berbasis *game* karena medianya sudah berbasis interaktif dan memiliki ukuran berkas yang kecil dari hasil konversi APK sehingga ringan dipasang di *smartphone*.

## 2) Kekurangan *Articulate Storyline*

Disamping kelebihanannya, *Articulate Storyline* memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a) Tampilan media ketika dijalankan di *smartphone* tidak bisa benar-benar *full screen*. Jadi masih ada margin kira-kira 1 – 3 *Pixel* dari batas layar *smartphone*. Namun dari sisi konten, semua dapat dijalankan dengan baik.
- b) Jika menggunakan *background* pada media, maka *background* akan dijalankan hanya pada *slide/layer* dimana media tersebut ditambahkan. Namun jika ingin *background*

dijalankan sepanjang media, teman-teman dapat menambahkan *script* tertentu untuk menyiasatinya.

- c) Aplikasi masih jarang digunakan dalam pembuatan multimedia karena membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni dalam menjalankannya.

Kekurangan dari *Articulate Storyline* adalah ketika media dijalankan di *smartphone* tidak bisa *full screen* dan *background* yang digunakan dalam media ini hanya bisa dijalankan pada *slide* atau *layer* saja.

#### **b. Langkah-Langkah Pembuatan *Articulate Storyline***

Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan media aplikasi *Articulate Storyline 3* (Husna, 2022):

- 1) Download media aplikasi *Articulate Storyline 3* melalui *website* di PC.
- 2) Buka media aplikasi *Articulate Storyline 3* kemudian klik *New Project* untuk membuat *project* baru.
- 3) Setelah membuka *New Project* kita akan mengatur ukuran tampilan sesuai dengan keinginan. Klik tab *Design* pilih *Story Size Setup*.
- 4) Kemudian langkah selanjutnya akan menentukan tampilan yang akan dipilih, klik tab *Design* untuk memilih *template background* yang sudah disediakan.

- 5) Jika ingin merubah *background* klik kanan, kemudian pilih *Format Background*, kemudian pilih sesuai dengan keinginan menggunakan *background* yang ada seperti *Picture of Texture Fill* atau menggunakan gambar yang sudah disiapkan dengan mengklik file kemudian cari foto yang akan digunakan setelah itu klik *close*.
- 6) Pada menu pertama slide silahkan tulis judul yang akan digunakan atau materi yang akan disampaikan.
- 7) Buatlah judul pada tampilan awal. Cara untuk membuat judul pada tampilan, klik *Insert* kemudian pilih *text box*.
- 8) Selanjutnya juga bisa menambahkan karakter untuk mempercantik tampilan yang akan dibuat. Caranya klik tab *Insert* kemudian pilih *Character*.
- 9) Kemudian juga bisa mengubah arah posisi karakter, gerakan tangan, dan ekspresi karakter. Caranya klik dua kali karakter yang telah dipilih, kemudian pilih tampilan yang akan dirubah.
- 10) Selanjutnya membuat tombol untuk menyambungkan pada sub materi yang akan disampaikan. Jika sudah mempunyai gambar tombol, silahkan pilih gambar yang akan digunakan di tab *Insert* kemudian klik *Picture*. Jika ingin membuat sendiri tombol yang sudah disediakan bisa dengan *button* yang ada di tab *Insert* atau juga bisa menggunakan melalui *shape*.

- 11) Kemudian juga bisa mengatur tombol dan mempercantik dengan mengubah warna *shape*, *button* sesuai dengan keinginan.
- 12) Setelah membuat menu utama, klik *Slide Layers* kemudian klik kanan dan berikan nama pada tampilan utama yang sudah dibuat agar tidak membingungkan dan lebih memudahkan.
- 13) Kemudian membuat *Layers* baru dengan klik *New Layers* dan beri nama. Selain itu juga bisa membuat *layers* sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.
- 14) Selanjutnya bisa menambahkan *Layers* sesuai dengan kebutuhan caranya sama dengan yang telah dilakukan.
- 15) Setelah menambah *Layers* lalu masukkan materi yang akan disampaikan.
- 16) Untuk menyatukan setiap *Slide Layers* harus mengatur *Triggers* pada setiap *Button* yang sudah dibuat.
- 17) Ubah satu persatu *Button* agar setiap *Slide Layers* terhubung. Caranya dengan klik *Add Trigger* kemudian ubah bagian *Action* menjadi *Jump to Slide*, *Slide* nya menjadi *next slide* kita memilih *slide* yang sudah dibuat.
- 18) Dalam media aplikasi *Articulate Storyline 3* ini bisa juga membuat evaluasi yang beragam macam seperti *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple Response*, *Sequence Drag-and-Drop*, *Numeric*, dan lain sebagainya. Fitur tersebut berada pada tab *Slide* yang menyediakan *Graded Question*, *Survey Question*, *Freeform*

*Question.* Jika tidak ingin menggunakan fitur tersebut juga dapat mencantumkan link *google form*.

19) Pada media aplikasi ini juga bisa menambahkan gambar, video, dan audio sesuai dengan keinginan kita. Caranya klik tab *Insert* kemudian kita pilih bagian *Video*, *Picture*, ataupun *Audio*.

Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Articulate Storyline 3* tersebut juga tidak rumit dan mudah diikuti. Media tersebut hampir sama dengan *Ms PowerPoint* hanya saja ini dikemas menjadi lebih menarik dan dapat dijadikan link *html5*. Untuk membuat media ini hanya membutuhkan kreativitas dan memasukan materi yang akan kita sampaikan. Dengan begitu media *Articulate Storyline 3* ini dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran secara menarik dan dapat menunjang proses pembelajaran.

### **3. Pengertian Keterampilan Menulis**

Secara etimologi, keterampilan berasal dari kata terampil atau istilah lainnya yakni cekatan dan cakap dalam mengerjakan sesuatu. Jadi istilah lain dari keterampilan juga disebut dengan kecekatan sedangkan kecakapan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik. Menurut MS et al., (2017) mengemukakan keterampilan menulis sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan tahapan akhir yang dikuasai peserta didik karena dapat menulis dengan baik apabila serangkaian tahapan keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara dan

membaca), yang telah dikuasai peserta didik. Secara istilah keterampilan ialah kegiatan yang melibatkan urat-urat syaraf dan otot-otot serta hanya terlihat secara kasat mata atau kegiatan jasmaniah seperti halnya menulis, olahraga, membaca, bertanya dan lain-lain.

Menulis merupakan suatu proses yang kemampuan, pelaksanaan, dan hasilnya diperoleh secara bertahap. Adapun indikator penulisan meliputi: (1) membedakan keterampilan menulis dengan keterampilan berbahasa lainnya, (2) menjelaskan hakikat menulis, (3) membedakan ciri bahasa tulis dari ciri bahasa lisan, (4) memberi contoh kesalahan dalam menulis, (5) menjelaskan sumber kesalahan dalam menulis. Artinya untuk menghasilkan tulisan yang baik umumnya orang melakukannya berkali-kali. Dalam hal ini, menulis melibatkan tiga tahapan, yaitu: (1) tahap prapenulisan, (2) tahap penulisan, (3) tahap pasca penulisan. Menulis juga merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis ini melibatkan beberapa unsur sebagai berikut: (1) penulis sebagai penyampaian pesan, (2) isi tulisan, (3) saluran atau media dan pembaca (Dalman, 2012).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang (peserta didik) dalam mengomunikasikan dengan berhasil tentang sesuatu/fakta yang pernah dialami sehingga proses kreatif dalam menuangkan sebuah gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan menyampaikan informasi untuk menghibur dan menyakinkan

pembaca.

#### **a. Tujuan Menulis**

Dalam melakukan kegiatan menulis, penulis juga harus memiliki tujuan dari tulisan yang akan disampaikan. Perumusan tujuan penulisan ini sangat penting dan harus ditentukan terlebih dahulu karena hal ini merupakan titik tolak dalam kegiatan menulis. Menurut Syafie'ie (2008) bahwa tujuan menulis dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Mengubah keyakinan pembaca.
- 2) Menanamkan pemahaman sesuatu terhadap pembaca.
- 3) Merangsang proses berpikir pembaca.
- 4) Memberitahu pembaca.
- 5) Memotivasi pembaca.

Kegiatan menulis ini ditujukan kepada siswa tentu sangat berbeda, tergantung pada sudut pandang pembaca yang mengapresiasi tulisan yang telah di ekspresikan oleh penulisnya.

#### **4. Unsur-Unsur Cerita**

Agar menjadi sebuah cerita yang utuh maka didalamnya tidak lepas dari adanya hal-hal yang membangunnya, adapun hal-hal tersebut dinamakan dengan unsur. Sutarni & Sukardi (2008) menjelaskan bahwa unsur-unsur yang dimiliki oleh cerita meliputi:

a. Tema

Unsur ini meliputi uraian sejak awal hingga akhir cerita, termasuk pesan pengarang kepada sang pembaca,

b. Amanat

Pesan yang disampaikan oleh sang pengarang kepada pembaca tentang perbuatan baik yang perlu dilakukan dan perbuatan jahat yang harus ditinggalkan.

c. Alur (*Plot*)

Alur dibedakan menjadi alur maju, alur mundur, dan alur campuran. Rangkaian peristiwa dalam alur meliputi: (1) pengenalan, (2) pelukisan masalah atau konflik, (3) klimaks, (4) penyelesaian, dan (5) keputusan.

d. Penokohan

Tokoh adalah pelaku dalam cerita. Kehadiran tokoh dalam cerita dapat berupa: tokoh utama (protagonis dan antagonis) dan tokoh bawahan (tritagonis).

e. Latar (*Setting*)

Unsur yang berkaitan dengan tempat, waktu dan suasana yang mendasari akan terjadinya peristiwa dalam cerita.

f. Sudut Pandang (*Point of View*)

Sudut pandang dalam karangan narasi ini menjawab pertanyaan siapakah yang menceritakan kisah ini. Jika pengarang sebagai pengamat di luar cerita maka pengarang akan menggunakan

kata ganti orang ketiga dalam sebuah cerita. Sementara itu, jika sang pengarang sebagai tokoh utama dalam cerita maka sang pengarang akan menggunakan kata ganti orang pertama.

g. Gaya Bahasa

Penggunaan dari bahasa oleh pencerita. Bagaimana gaya bahasa ini yang digunakan pengarang, pilihan katanya dan penggunaan majas termasuk dalam unsur instrinsik dalam sebuah cerita.

## **5. Teori Belajar Konstruktivisme**

Masgumelar & Mustafa (2021) mengemukakan konstruktivisme berasal dari kata kons, truktiv dan isme yang berarti bersifat membina, memperbaiki, dan membangun. Sedangkan isme dalam kamus Bahasa Indonesia berarti paham atau aliran. Konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil dari konstruksi kita sendiri. Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran ini mengemukakan bahwa anak-anak diberi kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru yang membimbing peserta didik ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi.

Konstruktivisme juga merupakan salah satu aliran yang berasal dari teori belajar kognitif. Tujuan pendekatan konstruktivisme ini dalam pembelajaran sebagai membantu untuk meningkatkan pemahaman siswa. Konstruktivisme juga memiliki keterkaitan yang erat dengan metode

pembelajaran penemuan (*discovery learning*) dan belajar bermakna (*meaningful learning*). Kedua metode pembelajaran ini berada dalam konteks teori belajar kognitif. Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan leluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang telah dibuat oleh guru (Mustafa & Roesdiyanto, 2021).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa konstruktivisme merupakan suatu pendekatan belajar yang menyempurnakan dari teori belajar behavioristik dan kognitif. Pendekatan ini bertujuan agar meningkatkan pemahaman siswa karena dalam teori belajar konstruktivisme ini menekankan pada keterlibatan siswa dalam menghadapi masalah.

#### **a. Kelebihan dan Kekurangan Konstruktivisme**

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan konstruktivisme menurut Suparlan (2019) ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh konstruktivisme ini.

##### 1) Kelebihan Konstruktivisme

Adapun kelebihan dari teori konstruktivisme sebagai berikut:

- a) Guru bukan satu-satunya sumber belajar. Dalam proses pembelajaran guru hanya sebagai pemberi ilmu dalam proses suatu pembelajaran, peserta didik di tuntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajarannya, baik dari segi latihan, bertanya, praktik dan lain sebagainya. Guru hanya sebagai pemberi arahan dalam pembelajaran dan menyediakan apa

saja yang dibutuhkan oleh peserta didiknya. Sebab dalam konstruktivisme pengetahuan itu tidak hanya di dapatkan dalam proses pembelajaran akan tetapi bisa juga didapatkan melalui diskusi, pengalaman dan juga bisa di dapatkan dari lingkungan sekitarnya.

- b) Peserta didik lebih aktif dan kreatif, dimana peserta didik dituntut untuk bisa memahami pembelajarannya baik yang di dapatkan di sekolah maupun di luar sekolah, sehingga pengetahuan yang peserta didik peroleh bisa dikaitkan dengan baik dan seksama. Peserta didik di tuntut untuk dapat memahami ilmu-ilmu yang baru dan dapat di koneksikan dengan ilmu-ilmu yang sudah lama.
- c) Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Belajar bermakna berarti menginstriksi informasi dalam struktur penelitian lainnya. Pembelajaran tidak hanya mendengarkan dari guru saja akan tetapi peserta didik harus bisa mengaitkan dengan pengalaman pribadinya dengan informasi yang siswa dapatkan baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat.
- d) Pembelajaran memiliki kebebasan dalam belajar, peserta didik bebas mengaitkan ilmu yang sudah di dapatkan baik di lingkungannya dengan yang ada di lingkungan sekolah, sehingga tercipta konsep yang diharapkannya.

- e) Perbedaan individual terukur dan di hargai.
- f) Guru berfikir proses membina pengetahuan baru, peserta didik berfikir untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.

## 2) Kekurangan Konstruktivisme

Adapun kekurangan dari teori konstruktivisme sebagai berikut:

- a) Proses belajar konstruktivisme secara konseptual merupakan proses belajar yang bukan diperoleh dari hasil informasi yang berlangsung satu arah dari luar ke dalam diri peserta didik kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi yang bermuara pada pemutakhiran struktur kognitif.
- b) Peran peserta didik, menurut pandangan ini belajar merupakan suatu prses pembentukan pengetahuan.
- c) Peran guru, dalam pendekatan ini guru atau pendidik berperan sebagai membantu proses pengonstruksian agar pengetahuan peserta didik berjalan dengan lancar. Guru tidak menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki, akan tetapi membantu peserta didik untuk membentuk pengetahuannya sendiri.

- d) Sarana belajar, pendekatan ini menekankan bahwa peran utama di dalam kegiatan belajar ini merupakan aktifitas peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri.
- e) Evaluasi pandangan ini mengeukakan bahwa lingkungan belajar sangat mendukung unculnya berbagai pandangan dan interpretasi terhadap realitas, konstruksi pengetahuan, serta aktifitas lain yang didasarkan pada pengalaman.

## **B. Hasil-hasil penelitian sebelumnya**

Ada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki revelansi dengan penelitian ini:

1. Halimah & Indriani, (2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Keunggulan yang terdapat pada media ini adalah dari sisi penggunaan media yang bisa dioperasikan di berbagai perangkat seperti *handphone* dan laptop, kemudian pengaksesan media yang mudah dengan hanya menggunakan *link*. Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran tematik bagi siswa sekolah dasar ini telah dikembangkan layak digunakan sebagai pendamping pembelajaran peserta didik.
2. Setyaningsih et al., (2020) dengan judul “Dampak Penggunaan Wadah atau Alat Sebagai Bahan Dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Terhadap Takdir dan Keinginan Siswa”. Penggunaan media

pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gubeng I/204 Surabaya. Hal ini berdasarkan data hasil analisis tes hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan hasil lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 63,33 dan post-test 84,89 diatas nilai KKM 75. Adapun kelas kontrol hanya menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 59,33 dan pos-test 74,889.

3. Safira et al., (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar”. Media pembelajaran interaktif berbasis web *articulate storyline* sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Adapun produk ini juga dapat digunakan peserta didik sebagai media penunjang proses pembelajaran daring agar menarik sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan membantu memperjelas materi ekosistem di kelas V SD. Produk ini melibatkan peserta didik menjadi user atau pengguna dengan smartphone, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan teknologi smartphone kearah yang positif.
4. Pratama, (2019) dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan”. Media Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pembelajaran Aljabar memenuhi

kriteria valid Valid dengan rata-rata persentase 87,35%, Praktis dengan persentase 81,53%, dan Efektif dengan sumbangan keberhasilan penggunaan media tersebut pada uji coba sebesar 90,83% (skala kecil) dan 88,13% (skala besar). Selain itu, berdasarkan capaian hasil belajar siswa juga menunjukkan rata-rata di atas 75, meskipun terdapat 3 siswa pada uji coba skala besar yang skor pencapaiannya tepat di angka 75, dengan demikian media Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika SMP.

5. Firdawela & Reinita, (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* menggunakan Model *Think Pair Share* Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Media pembelajaran *Articulate Storyline* juga dilihat tingkat kepraktisannya. Kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline* dinilai oleh guru wali kelas dan peserta didik. Untuk kepraktisan respon guru SDN 22 Pasaman memperoleh tingkat kepraktisan 91,6% dengan kategori sangat praktis dan tingkat kepraktisan SDN 26 Pasaman memperoleh 95,8% dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan dari respon peserta didik SDN 22 Pasaman memperoleh tingkat kepraktisan 91% dengan kategori sangat praktis dan tingkat kepraktisan di SDN 26 Pasaman memperoleh 93,8% dengan kategori sangat praktis. Melihat hasil kepraktisan dari respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline* praktis untuk digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.
6. Muslim et al., (2022) dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Story Line 3* Pada Mata Pelajaran Matematika

Kelas VII Di Smp Negeri 3 Tilatang Kamang”. Media pembelajaran matematika yang valid, praktis dan efektif dapat dipergunakan oleh siswa sebagai sarana dalam mengulang kembali pembelajaran di rumah dan media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses meningkatkan pemahaman materi.

7. Arwanda et al., (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar”. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *Articulate Storyline* kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 indahya keragaman di negeriku subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar. Model pembelajaran yang digunakan dalam penerapan media pembelajaran yaitu model pembelajaran kolaboratif (TPS). Kolaboratif dapat memberikan pengalaman lebih kepada peserta didik karena dalam sebuah kerja sama antara guru dengan peserta didik pasti akan terjadi transfer ilmu yang dilakukan oleh guru untuk peserta didik, serta adanya pemikiran yang berasal dari banyak orang dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. TPS (*Think Pair Square*) termasuk ke dalam model pembelajaran kolaboratif.
8. Rohmah & Bukhori, (2020) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan *articulate storyline 3*”. Media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *articulate storyline 3* yang dihasilkan peneliti telah melalui tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase skor sebesar 94% dilihat dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan aspek bahasa. Sedangkan presentase skor validasi ahli media sebesar 98% dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kegrafikan dan aspek kelayakan penyajian. Dari hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan articulate storyline 3 yang dihasilkan telah layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

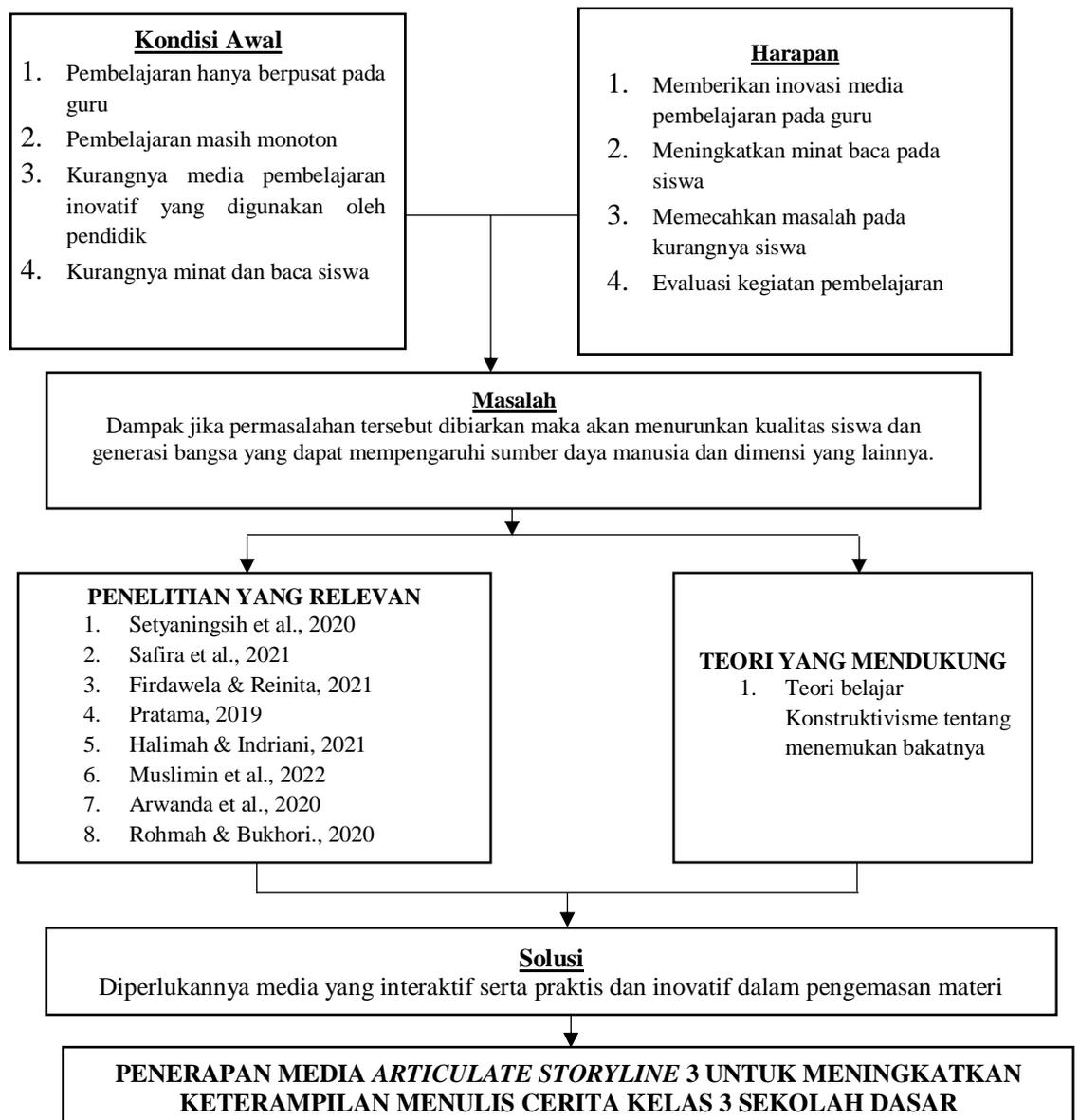
Berdasarkan penelitian terdahulu, perbedaan dengan penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran interaktif yang digunakan berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan dasar belum ada penggunaan media ini dengan versi 3 dan penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Sehingga penelitian ini diharap mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita.

### **C. Kerangka Berfikir**

Media pada dasarnya mempunyai manfaat dalam sebuah pembelajaran yaitu untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena rasa tertarik dan ingin tahu peserta didik terhadap media tersebut. *Articulate Storyline* dirasa cocok untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran jenjang SD/MI, karena media ini berbentuk software yang dapat memudahkan guru menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik karena media ini juga dapat diterapkan pada pembelajaran jarak jauh atau berbasis *e-learning* dengan optimal, karena media ini juga dapat digunakan tanpa koneksi jaringan internet, sehingga dapat memperlancar dalam proses pembelajaran tanpa adanya gangguan dari

jaringan internet.

Media *Articulate Stroyline* juga mempunyai kelebihan yang mampu menciptakan presentasi menarik serta interaksi yang lebih menyeluruh, variatif, dan kreatif sehingga tidak membosankan dan peserta didik akan lebih berantusias. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan guru dalam materi pembelajaran agar berjalan dengan lebih efektif dan komunikatif. Berikut ini adalah alur kerangka berfikir penelitian:



Bagan 3. 1 Kerangka Konseptual penelitian

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, dapat disimpulkan hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan bahwa media *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas III Sekolah Dasar Banjar Kecamatan Widang Tuban.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada di kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2013). Menurut Kurniawan (2017) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki mutu serta kualitas proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Sanjaya (2016) mengemukakan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk dapat meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam proses pembelajaran. Tindakan kelas tersebut dilaksanakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN Banjar Tuban dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

## **B. Subjek dan Lokasi Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Kabupaten Tuban. Jumlah keseluruhan siswa adalah 19 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Alasan memilih kelas III sebagai subjek penelitian adalah berdasarkan observasi awal keterampilan menulis cerita pendek siswa di kelas III masih rendah. Dipilih sebagai subjek penelitian karena dalam pembelajaran yang dilakukan guru di kelas masih menggunakan metode ceramah serta belum menggunakan media pembelajaran.

### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Banjar Kecamatan Widang Kabupaten Tuban. Alasan memilih tempat penelitian di SDN Banjar Kabupaten Tuban adalah:

- a. Proses pembelajaran yang ada di sekolah masih menggunakan model pembelajaran langsung.
- b. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa.
- c. Kurangnya keterampilan menulis siswa.

## **C. Rancangan Penelitian**

Rancangan penilaian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan beberapa tahapan yang dimulai dari 1) tahapan perencanaan tindakan (*planning*), 2) tahapan pelaksanaan tindakan (*action*),

3) pengamatan (*observating*), 4) tahap refleksi (*reflecting*), keempat komponen tersebut sering disebut dengan siklus. Berikut ini merupakan gambar alur dan tahap yang akan digunakan dalam penelitian ini:



**Bagan 3. 1**  
**Siklus PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart**

\*Sumber: Suharsimi, Arikunto (2013)

Berdasarkan bagan siklus di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilaksanakan secara *continue* siklus I, II dan kemudian lanjut ke siklus III sampai dari penelitian ini bisa tercapai. Berikut tahapan penelitian ini beserta penjabarannya:

## 1. Siklus I

### a. Tahap Perencanaan

Tahap ini diawali dengan observasi awal di lapangan (SDN Banjar) kemudian bekerja sama dengan guru kelas III membicarakan masalah yang terjadi kemudian melakukan perencanaan tindakan dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun RPP (Rencanakan Pelaksanaan Pembelajaran) menggunakan media *Articulate Storyline 3*;
- 2) Mempersiapkan materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung;

- 3) Mempersiapkan media *Articulate Storyline 3*;
- 4) Menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar observasi pendidik dan peserta didik;
- 5) Menyusun soal test hasil belajar siswa.

**b. Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan ini adalah peneliti sebagai pelaksana dibantu guru kelas:

- 1) Melakukan penelitian terhadap proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*;
- 2) Mengamati secara langsung aktivitas siswa untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menerapkan media *Articulate Storyline 3*;
- 3) Mengamati aktivitas guru dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

**c. Tahap Pengamatan (observasi)**

Kegiatan ini merupakan pengamatan untuk melihat sejauh mana efektifitas dan tindakan telah mencapai sasaran. Dan pengamatan yang dilakukan penelitian adalah sejauh mana media *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa serta permasalahan apa yang

muncul dalam proses pembelajaran tersebut. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas III atau teman sejawat sebagai observer.

**d. Tahap Refleksi**

Kegiatan refleksi ini merupakan tahapan terakhir dari siklus kegiatan ini yang dilakukan dengan cara diskusi antar guru dan peneliti untuk mengevaluasi hasil tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil soal tes evaluasi dan lembar observasi. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus II jika pada siklus I belum menunjukkan hasil yang optimal. Apabila hasil dari siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II.

**2. Siklus II**

Penelitian pada siklus II ini merupakan perbaikan dari kegiatan pembelajaran pada siklus I. Langkah – langkah kegiatan penelitian pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

**a. Tahap Perencanaan**

Kegiatan perencanaan dalam siklus II ini terdiri dari kegiatan idenfitikasi masalah yang masih terjadi pada siklus I dan solusi dengan perbaikan apabila ada kekurangan pada siklus I.

**b. Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang masih terjadi pada siklus I yang menyebabkan belum terjadinya peningkatan yang maksimal dari aktifitas dan hasil belajar siswa.

**c. Tahap Pengamatan**

Pengamatan yang dilakukan dalam siklus II sama halnya dilakukan pada siklus I yaitu sejauh mana media *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan menulis siswa. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas III atau teman sejawat sebagai observer.

**d. Tahap Refleksi**

Refleksi pada siklus II ini mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi setelah tindakan dari kegiatan pembelajaran dengan adanya perbaikan dari siklus I yang telah dilaksanakan. Hasil dari siklus II ini diharapkan terjadi peningkatan aktivitas dan keterampilan menulis siswa sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi.

**a. Teknik Tes**

Menurut Safithry (2018) tes merupakan penilaian dalam bentuk tulisan untuk mencatat atau mengamati prestasi siswa sejalan dengan target penilaian. Tes dalam penelitian ini menggunakan video cerita yang sudah disediakan oleh peneliti selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

**b. Teknik Observasi**

Menurut Siyoto & Sodik (2015) dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif dengan melengkapi format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.

**E. Data dan Instrumen Penilaian**

1. Data yang diperoleh untuk mengumpulkan data didapat dari:
  - a. Data berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*.
  - b. Data keterampilan menulis siswa selama penggunaan media *Articulate Storyline 3* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Banjar Tuban.
2. Instrumen Penilaian:
  - a. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam

pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3*. Pengamatan memberikan penilaian berupa lembar observasi tentang aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk pengamatan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti yaitu guru kelas dan teman sejawat.

Lembar observasi ini disusun untuk mengetahui kegiatan guru dalam mengajar apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran dan terdapat tabel untuk memberikan penilaian terhadap guru yaitu skor 1-4. Setiap penilaian mengacu pada aspek yang diamati dan kesesuaian cara mengajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun.

b. Lembar Tes

Lembar tes digunakan untuk mengumpulkan data dari keterampilan menulis siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda dan tes uraian soal yang dibuat berdasarkan indikator yang ada pada materi, tes tertulis dilakukan dengan memberikan butiran soal dalam bentuk pilihan ganda sejumlah 10 soal dan soal isian sejumlah 5 soal, tes tertulis diberikan dengan tujuan untuk mengetahui data berupa nilai hasil keterampilan menulis siswa secara individu.

c. Dokumentasi

Dokumentasi, menggunakan lembar hasil observasi, rpp, silabus, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasana di sekolah tersebut.

**F. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiono (2012) bahwa analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catata lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan dalam kategori, menjabarkan unit – unit, memilih yang penting yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Setelah mengumpulkan data maka harus menganalisis data yang sudah diperoleh. Teknik analisis data diperoleh dari hasil observasi pendidik, aktivitas peserta didik, dan tes yang diperoleh dalam penelitian kemudian di kelompokkan, dianalisis dan dibuat kesimpulanya.

**1. Analisis Hasil Observasi Guru dan Siswa**

Data hasil observasi pendidik dan peserta didik dengan media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas III SDN Banjar akan dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan instrument observasi berupa lembar observasi aktifitas pendidik dan peserta didik. Hasil observasi aktivitas tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis menggunakan teknik analisis data

persentase. Menurut Ambarjaya (2016) rumus persentase :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase aktivitas pendidik atau peserta didik

f : Banyaknya aktifitas pendidik atau peserta didik yang terlaksana

N : Jumlah aktifitas keseluruhan.

Selanjutnya, setelah data dipersentasekan kemudian dikategorikan berdasarkan skala rating:

**Tabel 3. 1**

**Kriteria Persentase Penilaian Observasi Aktifitas Pendidik dan Peserta didik**

Nilai	Kriteria
90 % - 100 %	Sangat Baik
71 % - 89 %	Baik
60 % - 70 %	Cukup
30 % - 59 %	Kurang
10 % - 29 %	Sangat Kurang

(Purwanto, 2010)

**2. Analisis hasil belajar tes siswa**

Untuk mengetahui hasil tes siswa digunakan rumus sebagai berikut:

**a. Hasil tes individu**

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

(Fahurrahman & Dkk, 2012)

**b. Nilai rata – rata**

$$X = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah banyaknya siswa}}$$

Keterangan:

X : Nilai rata – rata

**c. Persentase ketuntasan**

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

**Tabel 3. 2**

**Kriteria ketuntasan belajar siswa**

Nilai	Kriteria
90 % - 100 %	Sangat Baik
71 % - 89 %	Baik
60 % - 70 %	Cukup
30 % - 59 %	Kurang
10 % - 29 %	Sangat Kurang

**G. Definisi Operasional Variabel**

Media pembelajaran *Articulate Storyline* merupakan alat untuk menjadi bahan mengajar interaktif yang dapat membangun semangat siswa dalam proses pembelajaran karena mempunyai menu-menu yang praktis serta fasilitas yang mendukung proses pembelajaran.

Keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang (siswa) dalam mengomunikasikan dengan berhasil tentang sesuatu/fakta yang pernah dialami sehingga proses kreatif dalam menuangkan sebuah gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan menyampaikan informasi untuk menghibur dan menyakinkan pembaca.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita melalui media *Articulate Storyline 3* pada peserta didik kelas III ini diperoleh dari hasil observasi aktivitas peserta didik dan pendidik selama pembelajaran, pada materi keterampilan menulis cerita melalui media *Articulate Storyline 3* dan hasil tes evaluasi di akhir pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Data aktivitas peserta didik diperoleh dari observasi selama pembelajaran berlangsung. Adapun hasil belajar diperoleh dari tes evaluasi yang dilakukan setiap akhir. Adapun hasil yang diperoleh dari siklus I adalah sebagai berikut :

##### 1. Siklus I

Pada penelitian tindakan kelas ini, siklus I dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 31 Mei 2023 Pukul 08.00-09.00 WIB di SDN Banjar Kabupaten Tuban. Alokasi waktu yang dibutuhkan 4 JP. Data yang diperoleh berupa hasil observasi peserta didik, pendidik dan hasil tes belajar selama pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita melalui media *Articulate Storyline 3* pada peserta didik kelas III. Siklus pertama terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti berikut ini:

**a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus I ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*
2. Membuat lembar observasi kegiatan pendidik dan peserta didik
3. Membuat soal evaluasi atau tes hasil belajar
4. Membuat Media berupa *Articulate Storyline 3*.

**b. Tahap Pelaksanaan dan Observasi**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2023. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Banjar yang berjumlah 19 siswa. Adapun proses hasil belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

**c. Tahap Pengamatan**

Tahap pengamatan pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Observer terdiri dari dua orang yaitu observer dan teman sejawat. Observer bertugas mengamati seluruh pelaksanaan pembelajaran melalui media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita dengan pedoman pada lembar pengamatan

pembelajaran.

Adapun hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini :

**Tabel 4.1**

No	Aspek Yang diamati	Skor		Jumlah
		O I	O II	
1.	Guru menyiapkan alat, perangkat dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran melalui <i>Articulate Storyline 3</i>	3	3	3
2.	Guru membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a.	3	3	3
3.	Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran	3	3	3
4.	Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. ( <b>Apersepsi</b> )	2	2	2
5.	Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ( <b>Motivasi</b> )	2	2	2
6.	Guru membimbing siswa untuk mengamati video dongeng "Kura-Kura Yang Sombong". ( <b>Communication</b> )	2	2	2
7.	Guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan	3	2	2,5
8.	Guru berdiskusi dengan siswa mengenai pesan moral yang terkandung dalam dongeng "Kura-Kura Yang Sombong". ( <b>Collaboration</b> )	3	3	3
9.	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pesan moral yang terkandung dalam dongeng "Kura-Kura Yang Sombong" ( <b>Communication</b> )	3	2	2,5
10.	Guru menampilkan Video dongeng "Kura-Kura Yang Sombong"	2	2	2
11.	Guru memberi penjelasan mengenai cerita dongeng. ( <b>Communication</b> )	3	3	3
12.	Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya	3	2	2,5
13.	Guru mengajak siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya.	3	3	3
14.	Melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	3	3	3
15.	Guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama dan salam	2	2	2
<b>Jumlah</b>		40	37	38,5

### Aktivitas Pendidik Siklus I

**Keterangan:**

O I = Observer 1

O II = Observer 2

**Keterangan Skor :**

4 : Baik Sekali

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Berdasarkan data yang diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{38,5}{60} \times 100 \%$$

$$= 64 \% \text{ (Cukup)}$$

Keterangan :

P: Persentase aktivitas pendidik

f : Banyaknya aktivitas pendidik yang terlaksana

N: Jumlah aktifitas keseluruhan.

**Tabel 4.2**  
**Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa**

Nilai	Kriteria
90 % - 100 %	Sangat Baik
71 % - 89 %	Baik
60 % - 70 %	Cukup
30 % - 59 %	Kurang
10 % - 29 %	Sangat Kurang

Berdasarkan data pada tabel 4.1 dapat dilihat secara rinci bahwa keterlaksanaan pembelajaran siklus I mencapai 64% dengan **kriteria cukup**. Hasil tersebut belum mencapai skor yang diharapkan karena belum sesuai dengan indikator keberhasilan peneliti yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Akan tetapi hal tersebut tidak lantas menghentikan langkah pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi keberhasilan peserta didik. Aspek-aspek yang dinilai oleh peneliti adalah:

- 1) Guru menyiapkan alat, perangkat dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran melalui *Articulate Storyline 3*.
- 2) Guru membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa.
- 3) Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran.
- 4) Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.
- 5) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Guru membimbing siswa siswa untuk mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”.
- 7) Guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan.

- 8) Guru berdiskusi dengan siswa mengenai pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”.
- 9) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”.
- 10) Guru menampilkan Video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”.
- 11) Guru memberi penjelasan mengenai cerita dongeng.
- 12) Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya.
- 13) Guru mengajak siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya.
- 14) Guru melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 15) Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

Data hasil obserervasi siswa kelas III SDN Banjar Kabupaten Tuban pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Pada Siklus I**

No	Aspek Yang diamati	Skor		Jumlah
		O I	O II	
1.	membaca doa dengan khusyuk	3	3	3
2.	mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru	3	3	3
3.	mengidentifikasi dan mengamati semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita	2	2	2
4.	peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i>	2	2	2
5.	peserta didik dianjurkan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru (kegiatan tanya jawab)	3	2	2,5
6.	peserta didik ditugaskan menonton video tentang “Kura-Kura Yang Sombong”	2	2	2
7.	Siswa menerima LKPD (tes siklus ke-I dan tes siklus ke-2) berserta media <i>Articulate Storyline 3</i> yang akan digunakan dalam	2	2	2

No	Aspek Yang diamati	Skor		Jumlah
		O I	O II	
	pembelajaran			
8.	Siswa memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” yang ditampilkan melalui media <i>Articulate Storyline 3</i>	3	3	3
9.	membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama sehari dalam media <i>Articulate Storyline 3</i>	3	2	2,5
10.	tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu	2	3	2,5
<b>Jumlah</b>		25	24	24,5

**Keterangan:**

O 1 = Observer 1

O 2 = Observer 2

**Keterangan Skor :**

4 : Baik Sekali

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Berdasarkan data yang diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{24,5}{40} \times 100\% = 61,25\% \text{ (Cukup)}$$

Keterangan:

P: Presentase aktivitas pendidik

f: Banyaknya aktifitas pendidik yang terlaksana

N: Jumlah aktifitas keseluruhan

**Tabel 4.4**  
**Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa**

Nilai	Kriteria
90 % - 100 %	Sangat Baik
71 % - 89 %	Baik
60 % - 70 %	Cukup
30 % - 59 %	Kurang
10 % - 29 %	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 4.4 observasi siklus I aktivitas peserta didik dapat dilihat secara rinci bahwa keterlaksanaan pembelajaran siklus I mencapai 61,25% dengan kriteria **Cukup** hal ini sudah belum mencapai persentase yang diharapkan dalam pembelajaran sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu mencapai  $\leq 80$  %. Berikut penjelasan ketercapaian persentase 10 aspek yaitu:

- 1) Kategori pengamatan 1 tentang membaca doa dengan khusyuk meskipun masih ada beberapa peserta didik yang tidak membaca doa dengan khusuk.
- 2) Kategori pengamatan 2 tentang mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru meskipun ada beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan tujuan pembelajaran.
- 3) Kategori pengamatan 3 tentang mengidentifikasi dan mengamati semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita meskipun ada beberapa peserta didik yang tidak mengidentifikasi dan mengamati semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita.
- 4) Kategori pengamatan 4 tentang peserta didik terlibat aktif dalam

pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3* meskipun masih ada beberapa peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

- 5) Kategori pengamatan 5 tentang peserta didik dianjurkan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru (kegiatan tanya jawab) meskipun ada beberapa peserta didik yang tidak berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru.
- 6) Kategori pengamatan 6 peserta didik ditugaskan menonton video tentang “Kura-Kura Yang Sombong” meskipun ada beberapa siswa yang tidak menyimak video tentang “Kura-Kura yang Sombong”.
- 7) Kategori pengamatan 7 Siswa menerima LKPD (tes siklus ke-I dan tes siklus ke-2) berserta media *Articulate Storyline 3* yang akan digunakan dalam pembelajaran .
- 8) Kategori pengamatan 8 Siswa memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura yang Sombong” yang ditampilkan melalui media *Articulate Storyline 3* meskipun ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura yang Sombong” yang ditampilkan melalui media *Articulate Storyline 3*.

- 9) Kategori pengamatan 9 membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama sehari dalam media *Articulate Storyline 3* .
- 10) Kategori pengamatan 10 tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu meskipun ada beberapa siswa yang tidak tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu.

Data nilai hasil belajar siswa kelas III SDN Banjar Kabupaten Tuban dalam menjawab soal mengenai materi keterampilan menulis cerita yang diperoleh dari nilai hasil tes tulis. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik memahami materi pembelajaran. Tes tulis ini berupa 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal uraian.

Untuk mengetahui nilai rata – rata ketuntasan digunakan rumus sebagai berikut:

- a. Nilai rata – rata

$$X = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah banyaknya siswa}}$$

Keterangan:

X : Nilai rata – rata

- b. Persentase ketuntasan

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Data nilai hasil belajar siswa kelas III SDN Banjar Kabupaten Tuban pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siklus I dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Belajar Siklus I**

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Tes	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	ARA	P	85	√	
2.	ABFQ	L	72		√
3.	AZO	L	82	√	
4.	BSA	L	70		√
5.	DY	L	84	√	
6.	DHS	P	72		√
7.	DA	L	70		√
8.	EAP	L	90	√	
9.	FNA	P	72		√
10.	HAM	L	80	√	
11.	MAAR	L	80	√	
12.	NB	L	60		√
13.	SDM	P	80	√	
14.	SKS	L	70		√
15.	TAR	P	90	√	
16.	TEP	P	72		√
17.	TNM	P	70		√
18.	VYF	P	90	√	
19.	ZZW	P	80	√	
<b>Jumlah</b>			1.469	10	9
<b>Rata-Rata</b>			77,31		
<b>Presentase</b>			$= \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$ $= \frac{10}{19} \times 100 \% = 53 \%$		

Adapun kriteria ketuntasan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

**Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa**

<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
90 % - 100 %	Sangat Baik
71 % - 89 %	Baik
60 % - 70 %	Cukup
30 % - 59 %	Kurang
10 % - 29 %	Sangat Kurang

Berdasarkan data diketahui jumlah yang tuntas atau mendapat nilai  $\geq 75$  sebanyak 10 siswa sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas atau mendapat nilai  $\leq 75$  sebanyak 9 siswa, dengan nilai rata-rata siswa sebesar 77,31. Berdasarkan tujuan pembelajaran siklus I yaitu dengan mengamati media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita dengan cermat yang memuat butir soal pilihan ganda dan uraian.

Penelitian akan berhasil jika ketuntasan belajar siswa mencapai  $\geq 80\%$  dan mencapai KKM  $\geq 75$ . Berdasarkan data tersebut penelitian ini belum bisa dikatakan berhasil karena masih ada siswa yang tidak tuntas atau persentase ketuntasan hanya 53%. Hal ini masih kurang dari kriteria ketuntasan belajar yaitu 80%. Oleh karena itu dilakukan kegiatan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran siklus I dan membuat perencanaan ulang pada siklus II untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I dan membuat perencanaan ulang pada siklus II untuk

memperbaiki pembelajaran yang telah dilakukan

#### **d. Tahap Refleksi**

##### 1) Hasil Belajar Tes siswa

Pada tahap refleksi, diatas dapat dijelaskan dengan menerapkan media *Articulate Storyline 3* pada materi pelajaran di peroleh nilai rata – rata hasil belajar siswa adalah 77,31 dan ketuntasan belajar siswa mencapai 53% atau ada 10 siswa dari 19 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq$  75. Hanya sebesar 53 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80 %

##### 2) Aktivitas Pendidik

Pada pengamatan pelaksanaan aktivitas pendidik dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* secara keseluruhan mendapatkan kriteria baik. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara urut meskipun ada beberapa yang tidak telaksana.

Dalam kegiatan pembelajaran yang masih belum terlaksana harus ditingkatkan lagi demi keberhasilan belajar peserta didik. Kegiatan yang belum terlaksana meliputi: (1) Dalam kegiatan memberikan motivasi disini guru seharusnya dapat menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan

dipelajari, (2) Dalam memberikan apresiasi seharusnya guru menggunakan suara yang jelas sehingga tidak ada peserta didik yang ramai saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

### 3) Aktivitas Peserta didik

Pada pengamatan pelaksanaan aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III meningkatkan keterampilan menulis cerita dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* secara keseluruhan mendapatkan kriteria baik hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara urut meskipun ada beberapa aspek yang tidak terlaksana.

Dalam kegiatan pembelajaran yang masih mendapatkan kriteria kurang atau persentase rendah yaitu 77,31% harus ditingkatkan lagi demi keberhasilan belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang mendapat persentase rendah yaitu peserta didik mempelajari dan memperhatikan penjelasan guru mengenai tentang manfaat materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari –hari, dalam hal ini beberapa peserta didik tidak memperhatikan dan asyik dengan hal lainnya.

## 2. Siklus II

Pada penelitian tindakan kelas ini, siklus II dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 03 Juni 2023 Pukul 08.00-09.00 WIB di SDN Banjar.

Alokasi waktu yang dibutuhkan 4 JP. Data yang diperoleh berupa hasil observasi peserta didik, pendidik dan hasil tes belajar selama pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita melalui media *Articulate Storyline 3* pada peserta didik kelas III. Adapun Hasil yang diperoleh dari siklus 2 yaitu:

**a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus II ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Memperbaiki RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*
2. Membuat lembar observasi kegiatan pendidik dan peserta didik
3. Membuat soal evaluasi atau tes hasil belajar
4. Membuat Media berupa *Articulate Storyline 3*.

**b. Tahap Pelaksanaan atau Observasi**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 03 Juni 2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Banjar yang berjumlah 19 siswa. Adapun proses hasil belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

**c. Tahap Pengamatan**

Selama proses pembelajaran berlangsung yang menjadi observer terdapat 2 orang yaitu observer dan teman sejawat.

Observer 1 dan 2 bertugas mengamati seluruh pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

Adapun data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*

**Tabel 4.7**  
**Aktivitas Pendidik Siklus II**

No	Aspek Yang diamati	Skor		Jumlah
		O I	O II	
1.	Guru menyiapkan alat, perangkat dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran melalui <i>Articulate Storyline 3</i>	4	4	4
2.	Guru membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a.	3	4	3,5
3.	Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran	3	3	3
4.	Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. ( <b>Apersepsi</b> )	3	4	3,5
5.	Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ( <b>Motivasi</b> )	3	3	3
6.	Guru membimbing siswa untuk mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”. ( <b>Communication</b> )	4	4	4
7.	Guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan	4	4	4
8.	Guru berdiskusi dengan siswa mengenai pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”. ( <b>Collaboration</b> )	4	4	4
9.	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” ( <b>Communication</b> )	4	4	4
10.	Guru menampilkan Video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”	4	4	4
11.	Guru memberi penjelasan mengenai cerita dongeng. ( <b>Communication</b> )	4	4	4
12.	Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya	4	4	4
13.	Guru mengajak siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya.	4	4	4
14.	Melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	4	4	4
15.	Guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama dan salam	4	4	4
<b>Jumlah</b>		60	58	57

**Keterangan:**

O 1 = Observer 1

O 2 = Observer 2

**Keterangan Skor :**

4 : Baik Sekali

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Berdasarkan data yang diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100 \%$$

$$= 95\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Keterangan :

P: Persentase aktivitas pendidik

f : Banyaknya aktivitas pendidik yang terlaksana

N: Jumlah aktivitas keseluruhan.

**Tabel 4.8**  
**Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa**

Nilai	Kriteria
90 % - 100 %	Sangat Baik
71 % - 89 %	Baik
60 % - 70 %	Cukup
30 % - 59 %	Kurang
10 % - 29 %	Sangat Kurang

Berdasarkan data dapat dilihat secara rinci bahwa keterlaksanaan pembelajaran siklus I mencapai 95% dengan kriteria (**sangat baik**). Hasil ini sudah mencapai skor yang diharapkan karena indikator keberhasilan peneliti yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80%. Aspek-aspek yang dinilai oleh peneliti adalah:

- 1) Guru menyiapkan alat, perangkat dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran melalui *Articulate Storyline 3*.
- 2) Guru membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa.
- 3) Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran.
- 4) Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.
- 5) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Guru membimbing siswa siswa untuk mengamati video dongeng “Kura-Kura yang Sombong”.
- 7) Guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan.
- 8) Guru berdiskusi dengan siswa mengenai pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura yang Sombong”.
- 9) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pesan moral

yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura yang Sombong”

- 10) Guru menampilkan video dongeng “Kura-Kura yang Sombong”.
- 11) Guru memberi penjelasan mengenai cerita dongeng.
- 12) Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya.
- 13) Guru mengajak siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya.
- 14) Guru melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 15) Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

#### d. Observasi aktivitas siswa

Selama proses pembelajaran berlangsung yang menjadi observer ada dua orang yaitu Natira Shinta Saradiva sebagai observer I dan Syajar Tamarani Firdaus sebagai observer II. Observer bertugas mengamati pelaksanaan aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media *Articulate Storyline 3*. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Pada Siklus II**

No	Aspek Yang diamati	Skor		Jumlah
		O I	O II	
1.	Membaca doa dengan khusyuk	4	4	4
2.	Mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru	3	3	3
3.	Mengidentifikasi dan mengamati semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita	4	3	3,5

No	Aspek Yang diamati	Skor		Jumlah
		O I	O II	
4.	Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i>	4	3	3,5
5.	Peserta didik dianjurkan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru (kegiatan tanya jawab)	3	3	3
6.	Peserta didik ditugaskan menonton video tentang “Kura-Kura Yang Sombong”	4	4	4
7.	Siswa menerima LKPD (tes siklus ke-I dan tes siklus ke-2) berserta media <i>Articulate Storyline 3</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran	4	4	4
8.	Siswa memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” yang ditampilkan melalui media <i>Articulate Storyline 3</i>	4	3	3,5
9.	Membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama sehari dalam media <i>Articulate Storyline 3</i>	4	4	4
10.	Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu	4	4	4
<b>Jumlah</b>		38	35	36,5

**Keterangan:**

O 1 = Observer 1

O 2 = Observer 2

**Keterangan Skor :**

4 : Baik Sekali

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Berdasarkan data yang diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{36,5}{40} \times 100\% = 91,25 \% \text{ (Sangat Baik)}$$

Keterangan:

P: Persentase aktivitas pendidik

f: Banyaknya aktivitas pendidik yang terlaksana

N: Jumlah aktivitas keseluruhan

**Tabel 4.10**  
**Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa**

Nilai	Kriteria
90 % - 100 %	Sangat Baik
71 % - 89 %	Baik
60 % - 70 %	Cukup
30 % - 59 %	Kurang
10 % - 29 %	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 4.10 observasi siklus II aktivitas peserta didik dapat dilihat secara rinci bahwa keterlaksanaan pembelajaran siklus II mencapai 91,25% dengan kriteria (**Sangat Baik**) hal ini sudah mencapai persentase yang diharapkan dalam pembelajaran sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu mencapai  $\leq 80$  %. Berikut penjelasan ketercapaian persentase 10 aspek yaitu:

- 1) Kategori pengamatan I tentang membaca doa dengan khusyuk meskipun masih ada beberapa peserta didik yang tidak membaca doa dengan khusuk.
- 2) Kategori pengamatan 2 tentang mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru meskipun ada beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan tujuan pembelajaran.
- 3) Kategori pengamatan 3 tentang mengidentifikasi dan mengamati semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita meskipun ada beberapa peserta didik yang tidak mengidentifikasi dan mengamati

semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita.

- 4) Kategori pengamatan 4 tentang peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3* meskipun masih ada beberapa peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3*.
- 5) Kategori pengamatan 5 tentang peserta didik dianjurkan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru (kegiatan tanya jawab) meskipun ada beberapa peserta didik yang tidak berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru.
- 6) Kategori pengamatan 6 peserta didik ditugaskan menonton video tentang “Kura-Kura yang Sombong” meskipun ada beberapa siswa yang tidak menyimak video tentang “Kura-Kura yang Sombong”.
- 7) Kategori pengamatan 7 Siswa menerima LKPD (tes siklus ke-I dan tes siklus ke-2) beserta media *Articulate Storyline 3* yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 8) Kategori pengamatan 8 Siswa memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura yang Sombong” yang ditampilkan melalui media *Articulate Storyline 3* meskipun ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura yang Sombong” yang ditampilkan melalui media *Articulate Storyline 3*.

- 9) Kategori pengamatan 9 membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama sehari dalam media *Articulate Storyline 3*.
- 10) Kategori pengamatan 10 tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu meskipun ada beberapa siswa yang tidak tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu.

Data nilai hasil belajar siswa kelas III SDN Banjar pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini.

**Tabel 4.11**  
**Hasil Belajar Siklus II**

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Tes	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	<b>ARA</b>	P	100	√	
2.	<b>ABFQ</b>	L	88	√	
3.	<b>AZO</b>	L	90	√	
4.	<b>BSA</b>	L	88	√	
5.	<b>DY</b>	L	98	√	
6.	<b>DHS</b>	P	92	√	
7.	<b>DA</b>	L	84	√	
8.	<b>EAP</b>	L	100	√	
9.	<b>FNA</b>	P	86	√	
10.	<b>HAM</b>	L	96	√	
11.	<b>MAAR</b>	L	98	√	
12.	<b>NB</b>	L	72		√
13.	<b>SDM</b>	P	88	√	
14.	<b>SKS</b>	L	84	√	
15.	<b>TAR</b>	P	90	√	
16.	<b>TEP</b>	P	88	√	

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Tes	
				Tuntas	Belum Tuntas
17.	TNM	P	82	√	
18.	VYF	P	100	√	
19.	ZZW	P	100	√	
<b>Jumlah</b>			1.724	18	1
<b>Rata-Rata</b>			90,73		
<b>Presentase</b>			$= \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$ $= \frac{18}{19} \times 100 \% = 95 \%$		

Adapun kriteria ketuntasan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
**Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa**

Nilai	Kriteria
90 % - 100 %	Sangat Baik
71 % - 89 %	Baik
60 % - 70 %	Cukup
30 % - 59 %	Kurang
10 % - 29 %	Sangat Kurang

#### **d. Tahap Refleksi**

Pada tahap refleksi, peneliti bersama dengan guru kelas kembali berkumpul untuk mendiskusikan hasil proses pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah sangat baik. Data keterlaksanaan pembelajaran aktivitas pendidik mencapai 100% dan mencapai kriteria sangat baik. Sementara itu

ketercapaian aktivitas peserta didik dalam pembelajaran media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita mencapai persentase 90% dengan kriteria sangat baik. Data hasil belajar pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yaitu mencapai 95% dengan nilai rata-rata 90,73 atau sebanyak 19 peserta didik yang tuntas belajarnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dari hasil belajar siswa pada siklus II telah mengalami peningkatan dengan hasil yang sangat memuaskan dan mencapai indikator keberhasilan peneliti yaitu 80%. Meskipun terdapat 1 peserta didik yang belum tuntas.

Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pendidik sudah mampu memberikan apresiasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 2) Pendidik sudah mengajak peserta didik untuk berdiskusi atau bertanya mengenai hal-hal yang masih belum dimengerti pada proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak merasa bingung atau kesulitan lagi ketika akan diberikan evaluasi.

## **B. Pembahasan**

### **1. Aktivitas Pendidik**

Pada sub bab pembahasan ini dipaparkan perkembangan penerapan media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan

keterampilan menulis cerita. Hasil pengamatan penerapan media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita kelas 3 SDN Banjar.

Kriteria penilaian menunjukkan bahwa penelitian akan berhasil jika presentase keterlaksanaan pembelajaran dengan media *Articulate Storyline 3*  $\geq 80\%$ . Hasil pada siklus I tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian belum berhasil. Guru perlu memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan melakukan perbaikan pada siklus II agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara keseluruhan dan hasil belajar peserta didik meningkat. Ketidak terlaksanaan aspek-aspek tersebut dikarenakan guru kurang dapat mengolah waktu dengan baik.

Pada siklus II, secara keseluruhan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan telah mengalami peningkatan dengan baik yang dapat dilihat pada diagram 4.1 di halaman selanjutnya. Semua aspek telah terlaksana dengan baik.

**Diagram 4.1**  
Hasil persentase observasi pendidik dalam penerapan media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita



Berdasarkan data hasil observasi pendidik menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. siklus I menunjukkan aktivitas pendidik sebesar 73% hal tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yaitu  $\geq 80\%$ . Pada siklus II mencapai 100% hasil pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup baik. Presentase ketuntas menunjukkan bahwa hasil yang dicapai sudah melebihi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar  $\geq 80\%$ . Dalam teori aktivitas guru bahwa guru hanya sebagai fasilitator meskipun pendidik harus selalu memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong agar mencapai target yang hendak dicapai.

## 2. Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Siklus I menunjukkan ketuntasan sebesar 61,25 %. Pada siklus II menunjukkan ketuntas sebesar 91,25%. Persentase aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa hasil yang dicapai suda melebihi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar  $\geq 80\%$ .

**Diagram 4.2**  
**Hasil persentase observasi peserta didik dalam penerapan media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita**



### 3. Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan media *Articulate*

#### *Storyline 3*

Hasil belajar peserta didik merupakan keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dan merupakan prestasi belajar peserta didik di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, seorang peserta didik dikatakan tuntas belajar jika nilai 80 ( $KKM \geq 80$ ) sesuai dengan indikator keberhasilan sedangkan dikelas disebut dengan tuntas belajar jika dikelas tersebut terdapat 80% dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan tugas atau menyerap materi pembelajaran. Diagram ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita dengan media *Articulate Storyline 3* pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas dengan presentase 64%. Pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas dengan presentase 95%.

**Diagram 4.3**  
**Hasil Persentase Hasil Belajar Peserta Didik**



Menulis merupakan suatu proses yang kemampuan, pelaksanaan, dan hasilnya diperoleh secara bertahap. Artinya untuk menghasilkan tulisan yang baik umumnya orang melakukannya berkali-kali. Dalam hal ini, menulis melibatkan tiga tahapan, yaitu: (1) tahap prapenulisan, (2) tahap penulisan, (3) tahap pasca penulisan. Menulis juga merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Aktivitas menulis ini melibatkan beberapa unsur sebagai berikut: (1) penulis sebagai penyampaian pesan, (2) isi tulisan, (3) saluran atau media dan pembaca (Dalman, 2012).

Menurut MS et al., (2017) mengemukakan keterampilan menulis sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan tahapan akhir yang dikuasai peserta didik karena dapat menulis dengan baik apabila serangkaian tahapan keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara dan membaca), yang telah dikuasai peserta didik. Secara istilah keterampilan ialah kegiatan yang melibatkan urat-urat syaraf dan otot-otot serta hanya terlihat secara kasat mata atau kegiatan jasmaniah seperti halnya menulis, olahraga, membaca, bertanya dan lain-lain.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 di SDN Banjar Kabupaten Tuban, dengan ketuntasan keterampilan menulis cerita siswa pada siklus I sebesar 61,25% dan siklus II 91,25%. Jadi dari siklus I ke siklus II keterampilan menulis cerita meningkat 30%.

#### B. IMPLIKASI

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat memberikan suatu gambaran terkait dengan hasil “Penerapan media *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita kelas III Sekolah Dasar” bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah penyampaian materi, kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan metode pembelajaran yang digunakan masih monoton hanya berpusat pada guru.

#### C. KETERBATASAN

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti dan

terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan bagi peneliti yang akan datang agar lebih menyempurnakan penelitiannya, dan tentunya pada penelitian ini memiliki kekurangan-kekurangan atau kendala-kendala yang perlu diperbaiki dalam penelitian berikutnya.

Diharapkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini dapat dijadikan alternatif yang mampu memberikan kontribusi pada kegiatan pembelajaran khususnya bagi guru Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita.

Melihat pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan dua siklus maka peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan permasalahan yang relatif sama diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mendapatkan hal yang lebih signifikan dengan mengembangkan media *Articulate Storyline 3* yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarjaya, S Beni. 2016. *Psikologi Pendidikan & Pengajaran Teori & Praktik*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arikunto, S. (2013). *PROSEDUR PENELITIAN SUATU TINDAKAN PRAKTIK*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- 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 Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Annisa. *Pesquisa Veterinaria Brasileira*, 26(2), 173–180. <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Dalman. (2012). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.

- Fahurrahman, dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5(1), 588–597.
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- H. Dukalang, H., & Lestari, D. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30869/jtii.v3i1.179>
- Halimah, itsnaani nur, & Indriani, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813.
- Hamid, D. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Huda, M. M. (2018). *ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU SEKOLAH DASAR (Studi Kasus Pada Guru Berprestasi Kota Surabaya Tahun 2017)*. [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=mochammad+miftachul+huda&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=mochammad+miftachul+huda&btnG=)
- Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3

untuk pembelajaran di SD. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48.  
<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>

Khasanah, L. A. I. U., & Irmaningrum, rizka irmaningrum. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1), 14–24. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3043>

Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas\\_PTK/eB-vDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ptk&pg=PT11&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas_PTK/eB-vDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ptk&pg=PT11&printsec=frontcover)

Lase, D. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48.  
<https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>

Lestari, N. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Berbasis\\_MULTIMEDIA\\_I/Rsr5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Berbasis_MULTIMEDIA_I/Rsr5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=frontcover)

Mahnun, N. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>

Makalalag, & Arif. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. Sumatra Bara: Balai Insan Cendekia Mandiri.

Martavia, R. F., Thahar, H. E., & Asri, Y. (2016). Hubungan minat baca dengan keterampilan menulis narasi ekspositoris siswa kelas VII SMP Negeri 11

- Padang. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 363–369.  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/10003>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- MS, Z., Siregar, Y., & Rachmatullah, R. (2017). 5359-Article Text-9328-1-10-20171228. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–123.
- Muslim, El. P., Efriyanti, L., Supriadi, & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vii Di Smp Negeri 3. *Jurnal Instek Informatika Sains Dan Teknologi*, 7(4), 11–20.
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. (2021). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–56.  
<https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6255>
- Mustikowati, D., Wijayanti, E., & Darmanto, J. (2016). Meningkatkan Semangat Membaca Dan Menulis Siswa Sekolah Dasar Dengan Permainan Kata Bersambut. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 1(1), 39.  
<https://doi.org/10.28926/briliant.v1i1.5>
- Nafiah. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Nugraheni, T. D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*

*Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Negeri 1 Kebumen.*

- Nurfadhillah, S. (2021). *media pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Purwanto. (2010). *Analisis Hasil Observasi*. Surakarta: Cv Akademika.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1160>
- Riyana. (2012). *HAKIKAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Economic & Education Journal (ECODUCATION)*, 2(2), 169–182. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation%0AP-ISSN>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Safithry. (2018). *ASESMEN TEKNIK TES DAN NON TES*. Purwokerto: CV IRDH.
- Sanjaya, W. (2016). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Jakarta Timur: Prenada Media

- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Deepublish
- Setiawan, F. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 26–37.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & 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. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Siyoto, & Sodik. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Sleman: Literasi Media Publishing
- Sugiono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Kelebihan dan Kekurangan Articulate. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253*.
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.

- Suryaning. (2016). Prinsip Kerjasama dan Kesantunan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Saintifik. *Palapa*, 4(2), 139–151.  
<https://doi.org/10.36088/palapa.v4i2.30>
- Sutarni, & Sukardi. (2008). *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta Pusat: Perpustakaan Nasional.
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.  
<https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3303>
- Syafie'ie. (2008). *Ayo Jadi Penulis*. Bandung: CV.Rasi Terbit.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- VICKY, A. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sd/Mi*.  
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/16590%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/16590/1/COVER%2C%20BAB%201%2C%20BAB%202%2C%20DAPUS.pdf>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.

# **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## Lampiran 1 (Validasi Media)

### LEMBAR VALIDASI MEDIA

**Petunjuk :**

1. Anda diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap media
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√)
3. Anda diminta untuk memberikan tanggapan atau saran untuk perbaikan angket agar menjadi lebih baik

No	Uraian	Validasi			
		4	3	2	1
<b>1.</b>	<b>Kriteria Media</b>				
	Media yang digunakan memiliki nilai kepraktisan		√		
	Media yang digunakan bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran	√			
	Tampilan media <i>Articulate Storyline 3</i> yang digunakan menarik	√			
<b>2.</b>	<b>Isi/Materi</b>				
	Media sesuai dengan materi video dongen "Kura-Kura Yang Sombong"	√			
	Media sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan	√			

**Keterangan :**

- 4: Baik Sekali  
 3: Baik  
 2: Cukup  
 1: Kurang Baik

**Catatan**

..... Lanjutkan penelitian dan perbaikan .....

.....

.....

Lamongan, 15 mei 2023

Validator

Oriza Zativalen, M.Pd.

NIDN. 0715129201

## Lampiran 2 (Validasi Perangkat Pembelajaran)

### LEMBAR VALIDASI

Proposal Penelitian Oleh : Natira Shinta Saradiva

NIM : 190401005

Judul Penelitian : Penerapan Media *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

TABEL VALIDASI

No	Materi	Uraian	Skor			
			1	2	3	4
1.	Aspek Kelengkapan Perangkat Pembelajaran	RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)			✓	✓
		Kisi-Kisi Soal				✓
		LP (Lembar Penilaian)				✓
		Kunci Jawaban LP				✓
		LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)				✓
2.	Aspek Kebahasaan	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
		Menggunakan kalimat yang jelas				✓
		Menggunakan kalimat dengan kosakata baku				✓
		Kalimat yang digunakan tidak mempunyai makna ganda				✓
3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Langkah-langkah pembelajaran dalam RPP disusun secara runtut				✓
		Penulisan RPP sudah sesuai dengan aturan penulisan RPP dalam Kurikulum K13				✓
		Indikator dalam RPP dirumuskan sesuai dengan Kompetensi dasar (KD)				✓
		Tujuan pembelajaran jelas sesuai dengan indikator yang dirumuskan				✓

4.	Kisi- Kisi Soal Evaluasi Siswa	Soal sesuai dengan indikator			✓
		Tingkat Kesulitan soal sesuai dengan analisis dan skor penilaian			✓
		Kunci jawaban sesuai dengan butir soal			✓
5.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Lembar Penilaian (LP)	Terdapat petunjuk mengerjakan yang jelas			✓
		LKPD dan LP sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai			✓
6.	Lembar Observasi Aktivitas	Kesesuaian lembar observasi aktivitas guru dengan rubrik penilaian aktivitas guru			✓
		Kesesuaian lembar instrumen aktivitas siswa dengan rubrik penilaian aktivitas siswa			✓
		Teknik penilaian sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai			✓

Keterangan :

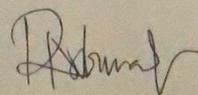
4: Sangat Baik      2: Kurang Baik  
3: Baik              1: Tidak Baik

Catatan:

*Sudah Sangat Baik.*

Lamongan, 29 Mei 2023

Validator



Rizka Novi Irmaningrum, M.Pd.

NIDN. 0703119201

## Lampiran 3 (Perangkat Pembelajaran)

Siklus I & II

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Sekolah** : SDN Banjar  
**Kelas / Semester** : III / I  
**Tema** : 2 (Menyayangi Tumbuhan dan Hewan)  
**Subtema** : 2 (Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia)  
**Pembelajaran** : 3 (Tiga)  
**Muatan Pembelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Alokasi Waktu** : 60 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

##### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.8	Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1	Menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng. (C4)
		3.8.2	Menyimpulkan pesan moral dalam sebuah dongeng. (C5)

4.8	Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.8.1	Mengembangkan pesan moral dalam dongeng. <b>(P4)</b>
		4.8.2	Menceritakan kembali sebuah dongeng. <b>(P5)</b>

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” dan tanya jawab, peserta didik dapat menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng dengan tepat.
2. Setelah menemukan pesan moral dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”, peserta didik dapat menyimpulkan pesan moral dalam sebuah dongeng dengan tepat.
3. Setelah mengamati video “Kura-Kura Yang Sombong”, peserta didik dapat mengembangkan pesan moral dalam sebuah dongeng dengan tepat.
4. Setelah diskusi dalam kelompok, peserta didik dapat menceritakan kembali isi dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” dengan tepat dan percaya diri.

### D. KARAKTER PESERTA DIDIK YANG DIHARAPKAN :

Religius, Nasionalis, Kerjasama, Tanggung Jawab, Percaya Diri

### E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”

### F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)

Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi

### G. MEDIA/ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

Media/Alat dan bahan ajar : 1. Video Dongeng

2. Laptop

3. Media *Articulate Storyline 3*

### H. SUMBER BELAJAR

Permendikbud. 2016. *Kurikulum 2013. Stándar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*.

Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Yanti Kurnianingsih, Sonya Sinyanyuri, dan Lubna Assagaf. 2018. *Buku Guru Kelas III. Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Hal.62-68)

Yanti Kurnianingsih, Sonya Sinyanyuri, dan Lubna Assagaf. 2018. *Buku Siswa Kelas III. Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Hal. 73-80)

#### I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam.</li> <li>2. Memeriksa kerapian diri peserta didik dan kebersihan kelas.</li> <li>3. Berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing. Berdoa dapat dipimpin salah satu siswa yang ditunjuk. Guru menekankan pentingnya berdoa (agar apa yang akan dikerjakan dan ilmu yang didapat dapat bermanfaat). <b>(Religius)</b></li> <li>4. Menyanyikan Lagu kebangsaan “Indonesia Raya” dengan khidmat. <b>(Nasionalis)</b></li> <li>5. Mengecek kehadiran peserta didik <b>(Absensi)</b>.</li> <li>6. Kegiatan Literasi. (Membaca buku bacaan) <b>(Literasi)</b></li> <li>7. Guru dan Peserta didik melakukan kegiatan Apersepsi dengan kegiatan tanya jawab <b>(Apersepsi, Menanya, Communication, Hots)</b></li> <li>8. Peserta didik Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang tema dan subtema yang akan dipelajari. <b>(Menyimak)</b></li> <li>9. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang kegiatan pembelajaran hari ini. <b>(Menyimak)</b></li> <li>10. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan</li> </ol>	10 menit

	manfaat dari pembelajaran hari ini. <b>(Menyimak)</b>	
Kegiatan Inti	<p><b>Fase 1 : Orientasi Siswa Pada Masalah</b></p> <p>1. Peserta didik dan guru melakukan kegiatan tanya jawab untuk memunculkan permasalahan <b>(Critical thinking, communication, Mengumpulkan Informasi)</b></p> <p><b>Fase 2 : Mengorganisasikan Siswa Untuk Belajar</b></p> <p>1. Peserta didik dikelompokkan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang <b>(Collaboration)</b></p> <p>2. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang jenis kegiatan yang akan dilaksanakan <b>(Communication)</b></p> <p>3. Peserta didik dan Guru menyiapkan alat pembelajaran berupa video dan LKPD <b>(TPACK)</b></p> <p>4. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok untuk menyimak video tentang dongeng <b>(communication)</b></p> <p><b>Fase 3 : Membimbing Penyelidikan Individu Dan Kelompok</b></p> <p>1. Guru menayangkan media <i>Articulate Storyline 3</i> yang akan ditonton oleh peserta didik. <b>(TPACK)</b></p> <p>2. Peserta didik ditugaskan menonton video tentang dongeng "Kura-Kura Yang Sombong" Setelah menonton video tentang dongeng "Kura-Kura Yang Sombong" Peserta didik ditugaskan berdiskusi dan mengerjakan LKPD di dalam kelompok tentang pesan sebuah dongeng dengan tepat <b>(Critical thinking, communication, problem solving, Menyimak)</b></p> <p>4. Guru membimbing proses diskusi <b>(Communication)</b></p> <p>5. Peserta didik dan Guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang isi dongeng dari hasil diskusi kelompok dan kaitan dengan materi selanjutnya <b>(Communication, Menanya)</b></p> <p>6. Peserta didik mendiskusikan hasil mengerjakan LKPD dikelompok masing-masing <b>(Communication, Critical thinking, mandiri, Mengkomunikasikan)</b></p>	40 menit

	<p><b>Fase 4 : Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara bergiliran masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (<b>Communication, Critical thinking, mandiri, Mengkomunikasikan</b>)</li> <li>2. Kelompok lain membahas dan menanggapi hasil diskusi yang dipresentasikan (<b>Communication, Critical thinking, mandiri, Mengkomunikasikan</b>)</li> </ol> <p><b>Fase 5 : Menganalisis Dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dan guru bertanya jawab tentang materi hasil kerjanya telah dipresentasikan</li> <li>2. Peserta didik menyimak penjelasan Guru tentang konsep yang belum tepat. (<b>Communication</b>) Peserta didik menyimak penguatan dari guru (<b>Communication</b>)</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> <li>- “Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti pembelajaran hari ini?”</li> <li>- “Kegiatan apa yang paling kalian sukai? Mengapa?”</li> <li>- “Kegiatan mana yang paling mudah/sulit? Mengapa?”</li> </ul> </li> <li>2. Peserta didik bersama guru membuat ringkasan hasil pembelajaran,</li> <li>3. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi.</li> <li>4. Peserta didik dan guru melakukan kegiatan tindak lanjut.</li> <li>5. Peserta didik menyimak penjelasan singkat dari guru tentang pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” dan memberikan penguatan berupa nasehat.</li> <li>6. Berdoa dan salam.</li> </ol>	10 menit

**J. PENILAIAN**

**1. Pengetahuan**

Teknik : Tes Tertulis

Instrumen : Soal Isian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Nilai	Kriteria
90 % - 100 %	Sangat Baik
71 % - 89 %	Baik
60 % - 70 %	Cukup
30 % - 59 %	Kurang
10 % - 29 %	Sangat Kurang

**2. Penilaian Keterampilan**

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kelengkapan Gambar				
2	Penjelasan				

**3. Penilaian Sikap**

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												

2	.....																
3	.....																
4	.....																
5	.....																
Dst	.....																

### Keterangan

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

**Tuban,.....2023**

**Guru Kelas III**

**Mengetahui**

**Kepala SD Negeri Banjar**

\_\_\_\_\_  
NIP.....

\_\_\_\_\_  
NIP.....

# BUKU SISWA

“DONGENG”



**Kelas III SD/MI**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Bahan Ajar ini dengan judul “**Dongeng**”. Penulisan bahan ajar ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir Skripsi program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada validator Ibu Rizka Novi Irmaningrum, M.Pd yang telah meluangkan waktunya dan memberikan banyak masukan dalam penyusunan bahan ajar ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa penulisan bahan ajar ini masih jauh dari kesmpurnaan, baik isi maupun susunan bahasanya. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca. Semoga modul ini bermnfaat, akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

Lamongan, 23 Mei 2023

Natira Shinta Saradiva

# Daftar isi

KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	ii
PETA KONSEP .....	iv
KOMPETENSI INTI (KI).....	v
KOMPETENSI DASAR.....	vi
INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI .....	vi
TUJUAN PEMBELAJARAN.....	vi
PENGERTIAN DONGENG.....	1
CIRI-CIRI DONGENG .....	1
JENIS-JENIS DONGENG .....	2
RANGKUMAN .....	3
DAFTAR PUSTAKA .....	4





#### KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda - benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia.

#### Kompetensi Dasar

- 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan
- 4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif

#### Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.8.1 Menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng.(C4)
- 3.8.2 Menyimpulkan pesan moral dalam sebuah dongeng.(C5)
- 4.8.1 Mengembangkan pesan moral dalam dongeng. (P4)
- 4.8.2 Menceritakan kembali sebuah dongeng. (P5)

#### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati video dongeng "Kura-Kura Yang Sombong" dan tanya jawab, peserta didik dapat menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng dengan tepat.
2. Setelah menemukan pesan moral dalam dongeng "Kura-Kura Yang Sombong", peserta didik dapat menyimpulkan pesan moral dalam sebuah dongeng dengan tepat.
3. Setelah mengamati video "Kura-Kura Yang Sombong", peserta didik dapat mengembangkan pesan moral dalam sebuah dongeng dengan tepat.
4. Setelah diskusi dalam kelompok, peserta didik dapat menceritakan kembali isi dongeng "Kura-Kura Yang Sombong" dengan tepat dan percaya diri.

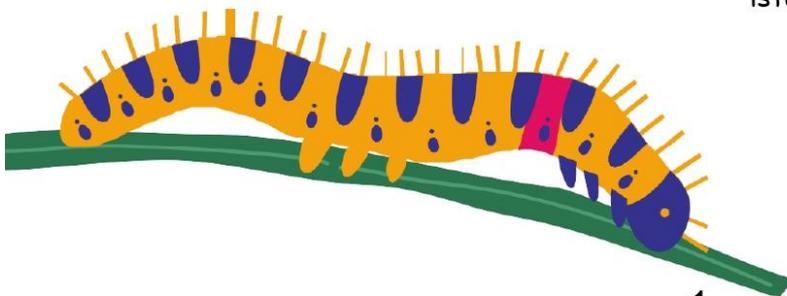


## Pengertian dongeng

dongeng adalah suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadisuatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral.

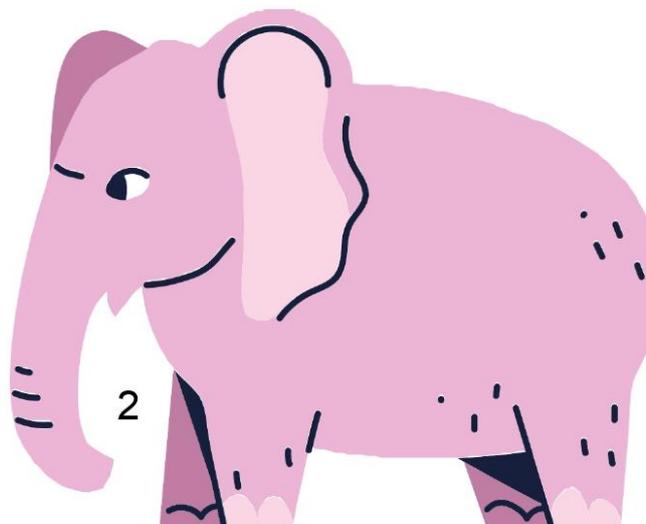
### Ciri-Ciri Dongeng

- Anonim artinya dongeng sering kita temukan tanpa diketahui nama pengarangnya.
- Disebarkan dari mulut ke mulut. Pada zaman dulu dongeng sering diperdengarkan oleh seorang yang disebut pelipur lara, yaitu seorang pendongeng yang biasanya di undang ke istana untuk menghibur.
- Bersifat istana sentris hal ini wajar karena dongeng sering diperdengarkan di istana, sehingga kisah yang diangkat lebih banyak pada kehidupan istana.



### Jenis-Jenis Dongeng

- Fabel yaitu cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti). Fabel sering digunakan sebagai cerita dalam rangka mendidik masyarakat.
- Mite (mitos), adalah cerita-cerita yang berhubungan dengan kepercayaan terhadap sesuatu benda atau hal yang dipercayai mempunyai kekuatan gaib.
- Legenda, adalah cerita lama yang mengisahkan tentang riwayat terjadinya suatu tempat atau wilayah.
- Sage, adalah cerita lama yang berhubungan dengan sejarah, yang menceritakan keberanian, kepahlawanan, kesaktian dan keajaiban seseorang.
- Parabel, adalah cerita rekaan yang menggambarkan sikap moral atau keagamaan dengan menggunakan ibarat atau perbandingan.
- Dongeng jenaka, adalah cerita tentang tingkah laku orang bodoh, malas atau cerdik dan masing-masing dilukiskan secara humor.

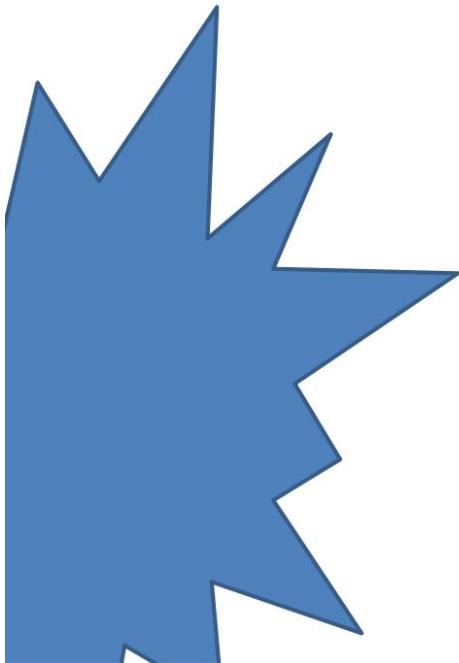


## RANGKUMAN

**Dongeng** adalah cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi, misalnya kejadian-kejadian aneh di jaman dahulu. Dongeng berfungsi menyampaikan ajaran moral dan juga menghibur daerah setempat.

## DAFTAR PUSTAKA

Baktimu, 2012 "Bahan Ajar Dongeng" Agustus 30,2012.  
<https://baktimu.blogspot.com/2012/08/bahan-ajar-dongeng.html>.  
diakses pada 23 Mei 2023



# LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

Kelas III

Dongeng



**Nama Kelompok :** \_\_\_\_\_

**Kelas :** \_\_\_\_\_

## KOMPETENSI DASAR

### Bahasa Indonesia

3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan

4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif

## Indikator

**3.8.1 Menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng (C4)**

**3.8.2 Menyimpulkan pesan moral dalam sebuah dongeng (C5)**

**4.8.1 Mengembangkan pesan moral dalam dongeng (P4)**

**4.8.2 Menceritakan kembali sebuah dongeng (P5)**

# Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” dan tanya jawab, peserta didik dapat menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng dengan tepat.
2. Setelah menemukan pesan moral dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”, peserta didik dapat menyimpulkan pesan moral dalam sebuah dongeng dengan tepat.
3. Setelah mengamati video “Kura-Kura Yang Sombong”, peserta didik dapat mengembangkan pesan moral dalam sebuah dongeng dengan tepat.
4. Setelah diskusi dalam kelompok, peserta didik dapat menceritakan kembali isi dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” dengan tepat dan percaya diri.

## Petunjuk Mengerjakan

1. **Membentuk kelompok yang telah ditentukan**
2. **Mendengarkan video yang telah di sediakan**
3. **Membuat pesan yang terkandung dalam sebuah video yang telah di sediakan**





lembar evaluasi  
Menulis siswa

NAMA :

KELAS :

KELAS III SD/MI

### **Kupu-Kupu Yang Sombong**

Di sebuah hutan yang lebat, hiduplah 2 ekor Kupu-kupu. Yang satu bernama Yoyon yang bersifat ramah, rendah hati dan baik. Sedangkan yang satunya bernama Yeyen yang bersifat angkuh dan suka meremehkan binatang lain.

Pada suatu hari, saat Yoyon sedang mencari makanan, ia bertemu Yeyen. “Hai Yeyen, bolehkah aku meminta sedikit makananmu?” pinta Yoyon. “Hey, Yoyon! Ini makananku dan tetap makananku. Sana cari makanan yang lain!” tolak Yeyen. “B-baiklah...” Yoyon menunduk dan berlalu.

Lain hari, akan ada pesta hutan. Semua binatang diundang. Sanu si burung Murai Batu dengan gesitnya membagikan undangan berupa daun itu dimalam hari dan menaruhnya di depan pintu rumah para binatang.

Esok harinya, terdengar sorakan dari para binatang. “Asyik! Pasti di sana ada banyak makanan! Aku bisa makan sepuasnya!” sorak Nikota si anak beruang. “Aku juga bisa makan biji-bijian, kan? Oh ya, bagi para burung kalian tenang saja, aku tak akan memakan makanan kalian, kok!” pekik Ciecie si burung gagak. Yoyon hanya tersenyum mendengar pernyataan teman-temannya itu.

Namun tiba-tiba... “Ah, ini hanya pesta kecil! Lihat saja, suatu saat nanti, aku akan membuat pesta yang lebih besar!” Dengan angkuh Yeyen berkata. “Yeyen! Kau tak boleh begitu!” seru poya si lebah . “Huh! Biarkan saja!” balas Yoyon sambil pergi.

Beberapa hari kemudian, Yeyen dan Yoyon sudah menjadi kepompong. Mereka menjalani hidup sebagai kepompong biasa.

Beberapa minggu kemudian, mereka sudah keluar dari kepompongnya. Tak disangka, sayap Yeyen ternyata berwarna hitam! Sedangkan Yoyon malah berwarna-warni. Yeyen tahu, ini akibat keangkuhannya. Ia sangat menyesal..

**Pilihan Ganda!**

1. Tokoh yang tidak percaya diri pada dirinya sendiri dalam cerita dongeng “Kupu-kupu” adalah ....
  - a. Kupu-kupu
  - b. Semut
  - c. Ulat/kepompong
  - d. Kucing
  
2. Apa yang sedang terjadi pada kura-kura....
  - a. Terjebak dilumpur
  - b. Menang perlombaan
  - c. Beristirahat
  - d. Bertengkar
  
3. Siapa yang bersikap angkuh dalam cerita diatas..
  - a. Yeyen
  - b. Yoyon
  - c. Nikota
  
4. Jenis dongeng yang tokoh utamanya adalah hewan disebut ... .
  - a. Mite
  - b. Legenda
  - c. Fabel
  - d. Cerita Jenaka
  
5. Ketika ingin menceritakan kembali isi dongeng, kita harus memerhatikan....
  - a. Tanda baca
  - b. Gambar cerita
  - c. Judul cerita
  - d. Urutan cerita

6.



Dari gambar poster di samping, pesan yang akan disampaikan adalah....

- a. Jagalah hutan kita
- b. Menanam pohon
- c. Bersihkan lingkungan
- d. Selamatkan hewan dari kepunahan

7. Pelaku dalam cerita atau dongeng disebut....

- a. Alur
- b. Lakon
- c. Tokoh
- d. Latar

8. Pesan yang disampaikan pengarang dalam sebuah dongeng disebut...

- a. Latar
- b. Amanat
- c. Tokoh
- d. Watak

9. Pengertian dongeng adalah....

- a. Cerita tentang kehidupan seseorang
- b. Cerita khayalan yang tidak benar-benar terjadi
- c. Cerita tentang hewan yang berperilaku seperti mahasiswa
- d. Cerita tentang asal usul suatu tempat

10. Berikut yang merupakan judul dongeng tentang hewan adalah....

- a. Beternak ayam
- b. Pergi ke desa
- c. Persahabatan semut dan merpati
- d. Sangkuriang

**Latihan!**

1. Tuliskanlah sebuah pesan moral yang terdapat dalam dongeng diatas !
2. Siapakah tokoh utama dalam dongeng diatas ?
3. Sifat seperti apakah yang tidak boleh ditiru dalam dongeng tersebut ?
4. Berdasarkan cerita diatas, sikap seperti apakah yang harus kita tiru?
5. Buatlah cerita dimasa kecilmu?

## **Kunci Jawaban**

### **Pilhan Ganda**

1. c (ulat/kepompong)
2. b (menang perlombaan)
3. a (yeyen)
4. c (fabel)
5. d (urutan cerita)
6. c (bersihkan lingkungan)
7. c (tokoh)
8. b (amanat)
9. b (cerita khayalan yang tidak benar-benar terjadi)
10. c (persahabatan semut dan merpati)

### **Essay**

1. jangan mengejek sesama atau orang lain dan kita harus menghormati kekurangan dan kelebihan orang lain
2. 2 ekor kupu-kupu yang bernama yoyon dan yeyen
3. sifat angkuh dan suka merendahkan
4. sifat ramah, rendah hati dan baik
5. (terserah korektor)

## KISI-KISI EVALUASI HASIL BELAJAR

Nama Sekolah : SDN BANJAR  
 Kelas/Semester : III/I  
 Tahun Ajaran : 2022/2023  
 Tema : 2 (Menyanyangi Tumbuhan dan Hewan)  
 Subtema : 2 (Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia)  
 Pembelajaran ke : 3 (Bahasa Indonesia)

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Penilaian			No Soal	Kunci Jawaban
					Teknik	Jenis	bentuk		
Bahasa Indonesia	3.8 Mengurai kan pesan dalam dongeng yang disajikan se;-cara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1 Menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng.	Kognitif	C4	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	1,2,3,4,5,	Terlampir
			Kognitif	C5	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	6,7,8,9,10	
	4.8 Memerag akan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.8.1 Mengembangkan pesan moral dalam dongeng.	Psikomotor	P4	Tes	Tertulis	Isian	1,2,3,4	
			Psikomotor	P5	Tes	Tertulis	Isian	5	
		4.8.2 Menceritakan kembali sebuah dongeng.	Psikomotor	P4	Tes	Tertulis	Isian	1,2,3,4	
			Psikomotor	P5	Tes	Tertulis	Isian	5	

## Lampiran 4 (Ilustrasi Media)



**Lampiran 5 (Lembar Observasi)**  
**Perolehan Aktivitas Guru Siklus I**

No.	Aktivitas Guru	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan pra pembelajaran</b>					
1.	Guru menyiapkan alat, perangkat dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran melalui <i>Articulate Storyline 3</i>			√	
<b>Kegiatan pra pembelajaran</b>					
2.	Guru membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a.			√	
<b>Tahap 1 orientasi peserta didik pada masalah</b>					
3.	Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran			√	
4.	Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. <b>(Apersepsi)</b>		√		
5.	Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <b>(Motivasi)</b>		√		
<b>Kegiatan Inti</b>					
<b>Tahap 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b>					
6.	Guru membimbing siswa untuk mengamati video dongeng "Kura-Kura Yang Sombong". <b>(Communication)</b>		√		

7.	Guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan			√	
8.	Guru berdiskusi dengan siswa mengenai pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” . <b>(Collaboration)</b>			√	
<b>Tahap 3 : Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya</b>					
9.	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” <b>(Communication)</b>			√	
10.	Guru menampilkan Video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”		√		
<b>Tahap 4 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>					
11.	Guru memberi penjelasan mengenai cerita dongeng. <b>(Communication)</b>			√	
12.	Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya			√	
13.	Guru mengajak siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya.			√	
14.	Melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.			√	
15.	Guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama dan salam		√		
<b>Jumlah</b>			<b>3</b>	<b>10</b>	

**Observer I**

**(Natira Shinta Saradiva)**

### Perolehan Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aktivitas Guru	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan pra pembelajaran</b>					
1.	Guru menyiapkan alat, perangkat dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran melalui <i>Articulate Storyline 3</i>			√	
<b>Kegiatan pra pembelajaran</b>					
2.	Guru membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a.			√	
<b>Tahap 1 orientasi peserta didik pada masalah</b>					
3.	Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran			√	
4.	Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. <b>(Apersepsi)</b>		√		
5.	Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <b>(Motivasi)</b>		√		
<b>Kegiatan Inti</b>					
<b>Tahap 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b>					
6.	Guru membimbing siswa untuk mengamati video dongeng "Kura-Kura Yang Sombong". <b>(Communication)</b>		√		

7.	Guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan		√		√
8.	Guru berdiskusi dengan siswa mengenai pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”. ( <b>Collaboration</b> )			√	
<b>Tahap 3: Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya</b>					
9.	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” ( <b>Communication</b> )		√		
10.	Guru menampilkan Video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”		√		
<b>Tahap 4 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>					
11.	Guru memberi penjelasan mengenai cerita dongeng. ( <b>Communication</b> )			√	
12.	Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya		√		
13.	Guru mengajak siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya.			√	
14.	Melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.			√	
15.	Guru menutup pembelajaran dengan do’a bersama dan salam		√		
<b>Jumlah</b>			<b>8</b>	<b>7</b>	<b>1</b>

**Observer II**

**(Syajar Tamarani Firdaus)**

### Perolehan Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aktivitas Guru	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan pra pembelajaran</b>					
1.	Guru menyiapkan alat, perangkat dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran melalui <i>Articulate Storyline 3</i>				√
<b>Kegiatan pra pembelajaran</b>					
2.	Guru membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a.			√	
<b>Tahap 1 orientasi peserta didik pada masalah</b>					
3.	Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran			√	
4.	Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. <b>(Apersepsi)</b>			√	
5.	Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <b>(Motivasi)</b>			√	
<b>Kegiatan Inti</b>					
<b>Tahap 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b>					
6.	Guru membimbing siswa untuk mengamati video			√	

	dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”. <b>(Communication)</b>				
7.	Guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan				√
8.	Guru berdiskusi dengan siswa mengenai pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” . <b>(Collaboration)</b>				√
<b>Tahap 3 : Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya</b>					
9.	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” <b>(Communication)</b>				√
10.	Guru menampilkan Video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”				√
<b>Tahap 4 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>					
11.	Guru memberi penjelasan mengenai cerita dongeng. <b>(Communication)</b>				√
12.	Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya				√
13.	Guru mengajak siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya.				√
14.	Melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.				√
15.	Guru menutup pembelajaran dengan do’a bersama dan salam				√
<b>Jumlah</b>				<b>5</b>	<b>10</b>

**Observer II**

**(Natira Shinta Saradiva)**

### Perolehan Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aktivitas Guru	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan pra pembelajaran</b>					
1.	Guru menyiapkan alat, perangkat dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran melalui <i>Articulate Storyline 3</i>				√
<b>Kegiatan pra pembelajaran</b>					
2.	Guru membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a.				√
<b>Tahap 1 orientasi peserta didik pada masalah</b>					
3.	Guru menyampaikan tema, subtema, pembelajaran, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran			√	
4.	Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. ( <b>Apersepsi</b> )				√
5.	Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ( <b>Motivasi</b> )			√	
<b>Kegiatan Inti</b>					
<b>Tahap 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b>					
6.	Guru membimbing siswa untuk mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”. <b>(Communication)</b>				√
7.	Guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan				√

8.	Guru berdiskusi dengan siswa mengenai pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” . <b>(Collaboration)</b>				√
<b>Tahap 3 : Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya</b>					
9.	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pesan moral yang terkandung dalam dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” <b>(Communication)</b>				√
10.	Guru menampilkan Video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”				√
<b>Tahap 4 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>					
11.	Guru memberi penjelasan mengenai cerita dongeng. <b>(Communication)</b>				√
12.	Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya				√
13.	Guru mengajak siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya.				√
14.	Melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.				√
15.	Guru menutup pembelajaran dengan do’a bersama dan salam				√
<b>Jumlah</b>				<b>2</b>	<b>13</b>

**Observer II**

**(Syajar Tamarani Firdaus)**

### Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Pada Siklus I

No	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	membaca doa dengan khusyuk			√	
2.	mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru			√	
3.	mengidentifikasi dan mengamati semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita		√		
4.	peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i>		√		
5.	peserta didik dianjurkan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru (kegiatan tanya jawab)			√	
6.	peserta didik ditugaskan menonton video tentang “Kura-Kura Yang Sombong”		√		
7.	Siswa menerima LKPD (tes siklus ke-I dan tes siklus ke-2) berserta media <i>Articulate Storyline 3</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran		√		

8.	Siswa memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” yang ditampilkan melalui media <i>Articulate Storyline 3</i>			√	
9.	membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama sehari dalam media <i>Articulate Storyline 3</i>			√	
10.	tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu		√		
<b>Jumlah</b>			5	5	

**Observer I**

**(Natira Shinta Saradiva)**

### Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Pada Siklus I

No	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	membaca doa dengan khusyuk			√	
2.	mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru			√	
3.	mengidentifikasi dan mengamati semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita		√		
4.	peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i>		√		
5.	peserta didik dianjurkan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru (kegiatan tanya jawab)		√		
6.	peserta didik ditugaskan menonton video tentang “Kura-Kura Yang Sombong”		√		
7.	Siswa menerima LKPD (tes siklus ke-I dan tes siklus ke-2) beserta media <i>Articulate Storyline 3</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran		√		

8.	Siswa memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” yang ditampilkan melalui media <i>Articulate Storyline 3</i>			√	
9.	membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama sehari dalam media <i>Articulate Storyline 3</i>		√		
10.	tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu			√	
<b>Jumlah</b>			6	4	

**Observer II**

**(Syajar Tamarani Firdaus)**

### Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Pada Siklus II

No	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	membaca doa dengan khusyuk				√
2.	mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru			√	
3.	mengidentifikasi dan mengamati semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita				√
4.	peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i>				√
5.	peserta didik dianjurkan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru (kegiatan tanya jawab)			√	
6.	peserta didik ditugaskan menonton video tentang “Kura-Kura Yang Sombong”				√
7.	Siswa menerima LKPD (tes siklus ke-I dan tes siklus ke-2) beserta media <i>Articulate Storyline 3</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran				√

8.	Siswa memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” yang ditampilkan melalui media <i>Articulate Storyline 3</i>				√
9.	membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama sehari dalam media <i>Articulate Storyline 3</i>				√
10.	tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu				√
<b>Jumlah</b>				2	8

**Observer I**

**(Natira Shinta Saradiva)**

### Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Pada Siklus II

No	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	membaca doa dengan khusyuk				√
2.	mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru			√	
3.	mengidentifikasi dan mengamati semua hal yang berkaitan dengan menulis cerita			√	
4.	peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i>			√	
5.	peserta didik dianjurkan untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diajukan guru (kegiatan tanya jawab)			√	
6.	peserta didik ditugaskan menonton video tentang “Kura-Kura Yang Sombong”				√
7.	Siswa menerima LKPD (tes siklus ke-I dan tes siklus ke-2) berserta media <i>Articulate Storyline 3</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran				√

8.	Siswa memperhatikan dan mengamati video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong” yang ditampilkan melalui media <i>Articulate Storyline 3</i>			√	
9.	membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar selama sehari dalam media <i>Articulate Storyline 3</i>				√
10.	tanggung jawab dalam mengerjakan tugas secara tepat waktu				√
<b>Jumlah</b>				5	5

**Observer II**

**(Syajar Tamarani Firdaus)**

### Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Tes	
				Tuntas	Belum Tuntas
20.	<b>ARA</b>	P	85	√	
21.	<b>ABFQ</b>	L	72		√
22.	<b>AZO</b>	L	82	√	
23.	<b>BSA</b>	L	70		√
24.	<b>DY</b>	L	84	√	
25.	<b>DHS</b>	P	72		√
26.	<b>DA</b>	L	70		√
27.	<b>EAP</b>	L	90	√	
28.	<b>FNA</b>	P	72		√
29.	<b>HAM</b>	L	80	√	
30.	<b>MAAR</b>	L	80	√	
31.	<b>NB</b>	L	60		√
32.	<b>SDM</b>	P	80	√	
33.	<b>SKS</b>	L	70		√
34.	<b>TAR</b>	P	90	√	
35.	<b>TEP</b>	P	72		√
36.	<b>TNM</b>	P	70		√
37.	<b>VYF</b>	P	90	√	
38.	<b>ZZW</b>	P	80	√	
<b>Jumlah</b>			1.469	10	9

### Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Tes	
				Tuntas	Belum Tuntas
20.	<b>ARA</b>	P	100	√	
21.	<b>ABFQ</b>	L	88	√	
22.	<b>AZO</b>	L	90	√	
23.	<b>BSA</b>	L	88	√	
24.	<b>DY</b>	L	98	√	
25.	<b>DHS</b>	P	92	√	
26.	<b>DA</b>	L	84	√	
27.	<b>EAP</b>	L	100	√	
28.	<b>FNA</b>	P	86	√	
29.	<b>HAM</b>	L	96	√	
30.	<b>MAAR</b>	L	98	√	
31.	<b>NB</b>	L	72		√
32.	<b>SDM</b>	P	88	√	
33.	<b>SKS</b>	L	84	√	
34.	<b>TAR</b>	P	90	√	
35.	<b>TEP</b>	P	88	√	
36.	<b>TNM</b>	P	82	√	
37.	<b>VYF</b>	P	100	√	
38.	<b>ZZW</b>	P	100	√	
<b>Jumlah</b>			1.724	18	1

Lampiran 6 (Dokumentasi Foto)



## Lampiran 7 (Surat Ijin Penelitian)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**  
 SK. Menteri RISTEK DIKTI RI Nomor 880/KPT/1/2018  
**LEMBAGA PENELITIAN & PENGABDIAN MASYARAKAT**  
 Website : [www.um.lamongan.ac.id](http://www.um.lamongan.ac.id) - Email : [um.lamongan@yahoo.co.id](mailto:um.lamongan@yahoo.co.id)  
 Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu KM 3, Telp./Fax. (0322) 322356 Lamongan 62251

Lamongan, 22 Mei 2023

Nomor : 3527 /III.AU/F/2023  
 Lamp. : -  
 Perihal : *Permohonan Penelitian*

Kepada  
 Yth. **Kepala SDN Banjar**  
**Kecamatan Widang**  
**Kabupaten Tuban**  
 Di

TEMPAT

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan penulisan tugas akhir penulisan Skripsi Prodi S1 Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Sains, Teknik dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan Tahun Ajaran 2022 - 2023

Bersama ini mohon dengan hormat, ijin melaksanakan kegiatan penelitian di Instansi yang Bapak / Ibu pimpin guna menyelesaikan penulisan tugas akhir tersebut, adapun mahasiswa pelaksana adalah :

NAMA	NIM	JUDUL PENELITIAN
Natira Shinta Saradiva	19.04.01.0025	Penerapan Media <i>Articulate Storyline 3</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Kelas 3 Sekolah Dasar

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan banyak terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Kepala LPPM  
 Universitas Muhammadiyah Lamongan

  
**Abdul Rokhman., S.Kep., Ns., M.Kep.**  
 NIK. 19881020201211 056

Tembusan Disampaikan Kepada :

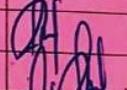
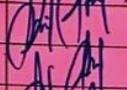
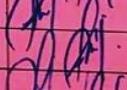
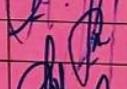
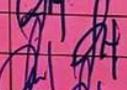
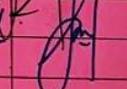
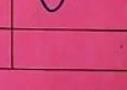
- Yth. 1. Yang Bersangkutan  
 2. Arsip.

## Lampiran 8 (Kartu Konsultasi Skripsi)


 MEJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN  
 Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan  
 Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Website: [www.pgsd.umla.ac.id](http://www.pgsd.umla.ac.id) – Email: [pgsd.umla@gmail.com](mailto:pgsd.umla@gmail.com)  
 JL. Raya Plalangan Plosowahyu KM 3 Telp / Fax (0322) 322356 Lamongan 62251

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA : Nafira Shintea S. PRODI : PGSD  
 NIM : 1904010025 PEMBIMBING I : Linaria Aropatul Iimi U.h, M.Pd

NO	TGL KONSULTASI	TOPIK POKOK YANG DIBICARAKAN	BAB	TANDA TANGAN PEMB. I
1.	8-12-2022	Pengajuan Judul	-	
2.	14-12-2022	Acc Pengajuan Judul	-	
3.	21-12-2022	Konsultasi BAB I	I	
4.	27-12-2022	Revisi BAB I	I	
5.	29-12-2022	ACC BAB I	I	
6.	9-02-2023	Konsultasi BAB II	II	
7.	14-02-2023	Revisi BAB II	II	
8.	17-02-2023	Revisi BAB II	II	
9.	21-02-2023	ACC BAB II dan Konsultasi BAB III	II & III	
10.	07-03-2023	Revisi BAB III	III	
11.	08-03-2023	Revisi BAB III	III	
12.	09-03-2023	ACC BAB III	III	
13.	26-06-2023	Konsultasi BAB IV dan BAB V	IV & V	
14.	07-07-2023	Revisi BAB IV	IV	
15.	11-07-2023	Revisi Bab IV	IV	
	14-07-2023	ACC BAB IV dan V	IV dan V	

PERHATIAN !  
TIDAK BOLEH HILANG  
SETIAP BIMBINGAN HARUS DIBAWAH

Kepredik.1/RS/20



Dr. Anjar Mudayan, S.E., M.Pd  
NIP. 19630524 200508 006



MEJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN  
 Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan  
 Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Website: [www.pgsd.umla.ac.id](http://www.pgsd.umla.ac.id) – Email: [pgsd.umla@gmail.com](mailto:pgsd.umla@gmail.com)  
 Jl. Raya Plalangan Plosowahyu KM 3 Telp / Fax (0322) 322356 Lamongan 62251

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Natira Shinta S. PRODI : PGSD  
 NIM : 1904010025 PEMBIMBING II : Moch. Miftachul Huda, M.Pd

NO	TGL KONSULTASI	TOPIK POKOK YANG DIBICARAKAN	BAB	TANDA TANGAN PEMB. I
1.	16-12-2022	Analisis Jurnal	-	
2.	11-01-2023	Latar Belakang	I	
3.	17-01-2023	Revisi I Latar Belakang	I	
4.	25-01-2023	Acc BAB I (dengan revisi)	I	
5.	30-01-2023	Acc BAB I	I	
6.	15-02-2023	Konsultasi BAB II	II	
7.	19-02-2023	Acc BAB II	II	
8.	06-03-2023	Konsultasi BAB III	III	
9.	09-03-2023	Revisi BAB III	III	
10.	10-03-2023	ACC BAB III	III	
11.	07-07-2023	Konsultasi BAB IV dan BAB V	IV dan V	
12.	14-07-2023	Revisi BAB IV	IV	
13.	21-07-2023	Revisi Bab IV & V	IV, V	
14.	21-07-2023	Acc draft skripsi (final)	IV, V	

PERHATIAN !  
 TIDAK BOLEH HILANG  
 SETIAP BIMBINGAN HARUS DIBAWAH



Kaprodi S1 PGSD  
 Drs. Arhan Mudayan, S.E., M.Pd  
 NIP. 19630824 200508 006

**Lampiran 9 (Surat Ijin Telah Melakukan Penelitian)**

**PEMERINTAH KABUPATEN TUBAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI BANJAR NO. 555  
KECAMATAN WIDANG  
Jl. Pendidikan No. 33 Ds. Banjar Kec. Widang Kab. Tuban 62383**

---

**SURAT KETERANGAN**  
No. 800/30/414.101.011.19/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SDN Banjar, menerangkan bahwa:

Nama : Natira Shinta Saradiva  
NIM : 1904010025  
Fakultas : Sains Teknologi dan Pendidikan  
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : "Penerapan Media *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Kelas 3 Sekolah Dasar"

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SDN Banjar Pada tanggal 31 Mei 2023 dan 3 Juni 2023  
Surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjar, 13 Juni 2023  
Kepala Sekolah



**AGUS SUPRIYANTO, S.Pd.**  
NIP. 19700908 199907 1 001