



---

## **Penerapan Media *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Kelas 3 SD**

**Natira Shinta Saradiva<sup>1\*</sup>, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah<sup>2</sup>, Mochammad Miftachul Huda<sup>3</sup>**

Universitas Muhammadiyah Lamongan/Natira Shinta Saradiva, Lamongan, Jawa Timur, Indonesia<sup>1</sup>

Universitas Muhammadiyah Lamongan/Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, Jawa Timur, Indonesia<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Lamongan/Mochammad Miftachul Huda, Jawa Timur, Indonesia<sup>3</sup>

e-mail : [shintanatira@gmail.com](mailto:shintanatira@gmail.com)<sup>1</sup> , [linaria.aiuk11@gmail.com](mailto:linaria.aiuk11@gmail.com)<sup>2</sup> , [mr.huda15@gmail.com](mailto:mr.huda15@gmail.com)<sup>3</sup>

---

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif yaitu pada keterampilan menulis cerita yang masih relatif rendah. Dikarenakan masih kurang tepatnya pendidik dalam pemilihan media saat proses pembelajaran. Pendidik masih menerapkan metode ceramah sehingga peserta didik mengalami rasa yang bosam. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan hal tersebut bahwa menggunakan media *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita lebih baik. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di kelas dengan jumlah 19 siswa. Metode pengumpulan ini menggunakan observasi terhadap guru, siswa dan hasil belajar siswa serta analisis data presentase. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Media *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 SDN Banjar. Kategori “Sangat Baik”. Hal ini dibuktikan : (1) Siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil tes belajar siswa 77,31 dan penguasaan pembelajaran presentase 53% sebagian 10 dari keseluruhan 19 peserta didik akhir pembelajaran dan (2) Siklus II rata-rata nilai tes belajar siswa adalah 90,73 dari 19 peserta didik yang sudah tuntas, sebagian 1 siswa belum mencapai target ketuntasan belajar. Maka secara keseluruhan ketuntasan belajar yang sudah dicapai sebesar 95%.

**Kata Kunci:** belajar, peseta didik, metode, penelitian, media

### **Abstract**

*This research is motivated by the ability of students in the cognitive domain, namely in story writing skills which are still relatively low. Because educators are still not precise in choosing media during the learning process. Educators still apply the lecture method so that students experience boredom. This study aims to show 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 students in a class of 19 students. This collection method uses observation of teachers, students and student learning outcomes as well as percentage data analysis. 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 mastery percentage of 53%, some 10 of the total 19 students at the end of learning and (2) Cycle II the average student learning test score was 90.73 out of 19 students who have completed, some 1 student has not reached the target of learning completeness. So overall learning completeness that has been achieved is 95%.*

**Keywords:** learning, students, methods, research, media

## Histori Artikel

Received Xx bulan 20xx	Revised xx bulan 20xx	Accepted xx bulan 20xx	Published xx bulan 20xx
---------------------------	--------------------------	---------------------------	----------------------------

Copyright (c) 2022 Natira Shinta Saradiva<sup>1</sup>, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah<sup>2</sup>

✉ Corresponding author :

Email : [shintanatira@gmail.com](mailto:shintanatira@gmail.com)

HP : 087852986824

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

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 Saski & 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 Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”.

## **METODE**

Jenis penelitian ini dilatar belakangi menggunakan penelitian tindakan kelas dikarekanakan untuk memecahkan masalah proses pembelajaran yang ada di dalam 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*.

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

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 (*observacing*), 4) tahap refleksi (*reflecting*), keempat komponen tersebut sering disebut dengan siklus. 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:

Siklus I (a) tahap perencanaan. Tahap ini diawali dengan observasi awal di lapangan (SDN Banjar) kemudian melakukan kerja sama dengan pendidik kelas III membicarakan masalah yang ada 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 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.

Penelitian pada Siklus II merupakan penyempurnaan dari kegiatan pembelajaran Siklus I. Tahapan penelitian Siklus II adalah sebagai berikut: (a) tahap Perencanaan Kegiatan Perencanaan dalam Siklus II meliputi kegiatan idenfitikasi permasalahan masih muncul pada siklus I dan penyelesaiannya dengan dikoreksi bila terdapat kekurangan pada siklus I. (b) Tahap pelaksanaan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang masih terdapat pada siklus I dan tidak mengarah pada peningkatan yang maksimal 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.

Penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi. 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*. 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.

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 keompokkan, 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 aktivitas pendidik atau peserta didik yang terlaksana  
N : Jumlah aktivitas 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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

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**  
**Aktivitas Pendidik Siklus I**

No	Aspek Yang diamati	Skor		Jumlah
		O I	O II	
1.	Guru mempersiapkan alat, perlengkapan dan bahan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui <i>Articulate Storyline 3</i>	3	3	3
2.	Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan doa.	3	3	3
3.	Guru mengkomunikasikan topik, subtopik, pembelajaran, keterampilan dasar, metrik, dan tujuan pembelajaran.	3	3	3
4.	Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan harus relevan dengan pengalaman siswa. ( <b>Kesadaran</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” ( <i>Communication</i> )	3	2	2,5
10.	Guru menampilkan Video dongeng “Kura-Kura Yang Sombong”	2	2	2
11.	Guru memberi penjelasan mengenai cerita dongeng. ( <i>Communication</i> )	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

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 aktivitas 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 mempersiapkan alat, perlengkapan dan bahan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui *Articulate Storyline 3*. (2) Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan doa. (3) Guru mengkomunikasikan topik, subtopik, pembelajaran, keterampilan dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. (4) Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dapat menghubungkan dengan pengalaman siswa. (5) Guru menguraikan manfaat pembelajaran 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 mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya. (14) Guru melakukan kegiatan yang mencerminkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. (15) Guru mengakhiri pelajaran dengan doa secara bersama dan salam. Data hasil obserovasi 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 khushyuk	3	3	3
2.	mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru	3	3	3
3.	mengidentifikasi dan mengamati segala sesuatu yang berkaitan dengan penulisan cerita	2	2	2
4.	peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i>	2	2	2
5.	peserta didik sebaiknya menggunakan berpikir kritis dalam pemecahan masalah dengan menjawab 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 mendapat LKPD (tes siklus ke-I dan tes siklus ke-2) berserta media <i>Articulate Storyline 3</i> digunakan dalam pembelajaran	2	2	2
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 untuk menyelesaikan pekerjaan 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 aktivitas pendidik yang terlaksana

N : Jumlah aktivitas 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 khusyuk. (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 masalah yang berkaitan dengan menulis cerita meskipun ada beberapa peserta didik yang tidak Mengidentifikasi dan mengamati semua masalah 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 Berpikir kritis untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan. diajukan guru (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 mendapatkan LKPD (tes siklus I dan tes siklus 2) serta media *Articulate Storyline 3* yang akan digunakan dalam pembelajaran . (8) Kategori pengamatan 8 Siswa yang 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 pemahaman siswa. 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	√	
Jumlah			1.469	10	9
Rata-Rata			77,31		
Presentase			$= \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$ $= \frac{10}{19} \times 100 \% = 53 \%$		

Adapun kriteria ketuntasan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa**

Nilai	Kriteria
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 ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, dalam hal ini beberapa peserta didik tidak memperhatikan dan asyik dengan hal lainnya.

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 mempersiapkan alat, perlengkapan dan bahan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui <i>Articulate Storyline 3</i>	4	4	4
2.	Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan doa.	3	4	3,5
3.	Guru mengkomunikasikan topik, subtopik, pembelajaran, keterampilan dasar, metrik, dan tujuan pembelajaran.	3	3	3
4.	Guru menghubungkan mata pelajaran sebelumnya dengan mata pelajaran yang akan dipelajari dan harus dikaitkan dengan pengalaman siswa. (Kesadaran)	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



No	Aspek Yang diamati	Skor		Jumlah
		O I	O II	
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 yang mencerminkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.	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 mempersiapkan alat, perlengkapan dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran melalui alur cerita yang jelas 3. (2) Guru membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan doa permohonan. (3) Guru mengkomunikasikan topik, subtopik, pembelajaran, keterampilan dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. (4) Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dapat menghubungkan dengan pengalaman siswa. (5) Guru menyatakan manfaat pembelajaran pelajaran kehidupan. (6) Guru membimbing 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 menyampaikan hasil diskusi. (14) Guru melakukan kegiatan yang mencerminkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. (15) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam bersama.

(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.	Identifikasi dan amati segala sesuatu yang berkaitan dengan penulisan cerita	4	3	3,5
4.	Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>Articulate Storyline 3</i>	4	3	3,5
5.	Siswa didorong berpikir kritis ketika memecahkan masalah dengan menjawab 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 ujian LKPD (tes Siklus 1 dan tes Siklus 2) serta media <i>Articulate Storyline 3</i> yang akan digunakan untuk 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.	Bertanggung jawab menyelesaikan pekerjaan 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 1 tentang membaca doa dengan khushuk meskipun masih ada beberapa peserta didik yang tidak membaca doa dengan khushuk. (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 masalah yang berkaitan dengan menulis cerita meskipun ada beberapa peserta didik yang tidak Mengidentifikasi dan mengamati semua masalah 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 hendaknya berpikir kritis dalam pemecahan masalah dengan menjawab pertanyaan yang diajukan guru (kegiatan tanya jawab), meskipun sebagian siswa tidak menunjukkan berpikir kritis dalam menyelesaikannya kesulitan menjawab 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 mendapat LKPD (tes siklus 1 dan tes siklus 2) dengan media *Articulate Storyline 3* yang akan digunakan untuk 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.	ARA	P	100	√	
2.	ABFQ	L	88	√	
3.	AZO	L	90	√	
4.	BSA	L	88	√	
5.	DY	L	98	√	
6.	DHS	P	92	√	
7.	DA	L	84	√	
8.	EAP	L	100	√	
9.	FNA	P	86	√	

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Tes	
				Tuntas	Belum Tuntas
10.	HAM	L	96	√	
11.	MAAR	L	98	√	
12.	NB	L	72		√
13.	SDM	P	88	√	
14.	SKS	L	84	√	
15.	TAR	P	90	√	
16.	TEP	P	88	√	
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

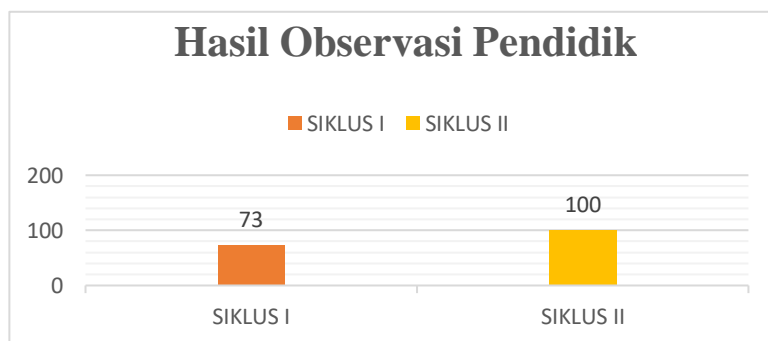
(e) Tahap Refleksi. Pada tahap refleksi, peneliti bersama dengan guru kelas kembali berkumpul untuk mendiskusikan hasil proses pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah sangat baik. Data keterlaksanaan pembelajaran aktivitas pendidik mencapai 100% dan mencapai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

## 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 ketuntasan sebesar 91,25%. Presentase aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa hasil yang dicapai sudah 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

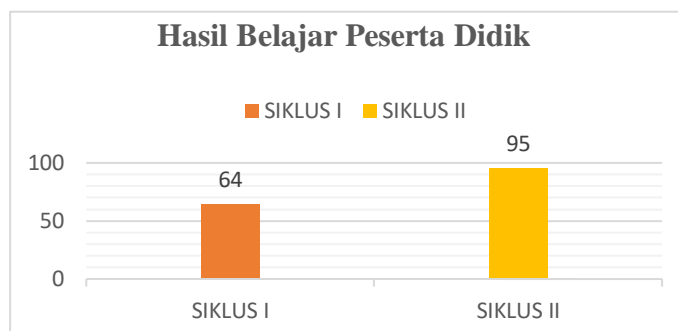


Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Articulate Storyline 3. Hasil belajar peserta didik merupakan keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dan merupakan prestasi belajar peserta didik di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah 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 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). 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.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penellitian 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%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada 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 selembarnya kertas. 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 jurnal ini. Sahabat-sahabatku Novi, Nailly, Alvia, yang telah mendukung dan mendengarkan keluhan-keluh kesah selama menyusun jurnal. Serta pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang

telah mendoakan dan mendukung dalam menyusun jurnal ini.

## 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 Sainifik 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.

Suttrisno, 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.