



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM MATERI MENENTUKAN IDE POKOK PADA TEKS BACAAN KELAS VI DI SDN BULUSARI I GEMPOL KABUPATEN PASURUAN

Savira Aisah Purwandini^{1*}, Nurul Istiq'faroh²

^{1,2*}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 5 Mei 2025

Revisi 16 Mei 2025

Diterima 25 Mei 2025

Abstract

This study developed an interactive audio-visual medium utilizing Articulate Storyline 3 to enhance the understanding of sixth-grade students at SDN Bulusari I Gempol, Pasuruan, in identifying the main ideas of texts. The background for this research was the scarcity of relevant interactive learning media. Employing the ADDIE development model, the study involved 38 participants in its trial phase. Validation results demonstrated high feasibility, with the media achieving an average validity of 89% and the material 81%. The practicality aspect also proved high, as evidenced by teacher questionnaires (94.55%) and student questionnaire analysis using Smart PLS (Outer Loading >0.70, AVE >0.50, reliability >0.70). The effectiveness of the medium was evident from a significant improvement in learning outcomes, with an N-gain score of 0.75 (categorized as "very good") between pretest and posttest results. This medium effectively contributes to improving students' reading skills, particularly in determining main ideas. Therefore, this audio-visual medium is highly recommended as an innovative alternative for Indonesian language instruction.

Kata kunci:

*Media audio visual,
Articulate Storyline 3, Ide
Pokok, Bahasa Indonesia*

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI SDN Bulusari I Gempol, Pasuruan, dalam menentukan ide pokok teks. Latar belakang studi ini adalah keterbatasan media pembelajaran interaktif yang relevan. Menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian melibatkan 38 peserta didik dalam uji coba. Hasil validasi menunjukkan kelayakan tinggi dengan rata-rata kevalidan media 89% dan materi 81%. Aspek kepraktisan juga tinggi, dibuktikan oleh angket guru (94,55%) dan analisis angket peserta didik menggunakan Smart PLS (Outer Loading >0,70, AVE >0,50, reliabilitas >0,70). Keefektifan media terbukti dari peningkatan hasil belajar signifikan, dengan nilai N-gain 0,75 (kategori sangat baik) antara pretest dan posttest. Media ini secara efektif berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca peserta didik, khususnya dalam menentukan ide pokok. Oleh karena itu, media audio visual ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Savira Aisah Purwandini

* savira.21170@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memegang peranan krusial dalam pendidikan dasar, berpusat pada pengembangan empat keterampilan berbahasa: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Trigan, 2021). Keterampilan ini saling berkaitan erat dan signifikan memengaruhi kapasitas peserta didik untuk memproses serta menyampaikan informasi (Dhari et al., 2022). Di antara semuanya, kemampuan membaca menjadi fondasi utama. Melalui membaca, peserta didik mengakses beragam pengetahuan, memahami makna teks, dan mengembangkan kemampuan berpikir analitis (Novi, 2022).

Salah satu indikator penting dalam keterampilan membaca adalah kesanggupan menentukan ide pokok suatu teks bacaan, yang merupakan inti dari sebuah paragraf dan fondasi untuk memahami keseluruhan isi teks. Namun, observasi yang dilakukan pada 21 September 2024 di SDN Bulusari I Gempol, Pasuruan, menunjukkan bahwa peserta didik kelas VI masih menghadapi kesulitan signifikan dalam mengidentifikasi ide pokok. Hasil wawancara dengan wali kelas VI memperkuat temuan ini, menyatakan bahwa peserta didik kerap menghadapi tantangan dalam mencerna kosakata dan memahami struktur kalimat yang kompleks. Data penilaian juga menunjukkan bahwa sekitar 20 dari 30 peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80. Situasi ini mengindikasikan adanya gap dalam pemahaman materi ide pokok yang perlu segera diatasi.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran esensial dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik, sebagaimana dijelaskan oleh Kustandi & Dermawan (2020) sebagai alat bantu pendidik untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* dinilai sebagai solusi alternatif yang tepat. *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang memungkinkan penyajian materi dalam bentuk slide interaktif, dilengkapi audio, visual,

serta kuis atau permainan edukatif, menjadikannya pilihan ideal untuk mengatasi tantangan pembelajaran ide pokok.

Berdasarkan latar belakang masalah dan urgensi yang ada, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* dalam materi menentukan ide pokok pada teks bacaan kelas VI di SDN Bulusari I Gempol, Pasuruan?
2. Bagaimana kepraktisan media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* dalam materi menentukan ide pokok pada teks bacaan kelas VI di SDN Bulusari I Gempol, Pasuruan?
3. Bagaimana keefektifan media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* dalam materi menentukan ide pokok pada teks bacaan kelas VI di SDN Bulusari I Gempol, Pasuruan?

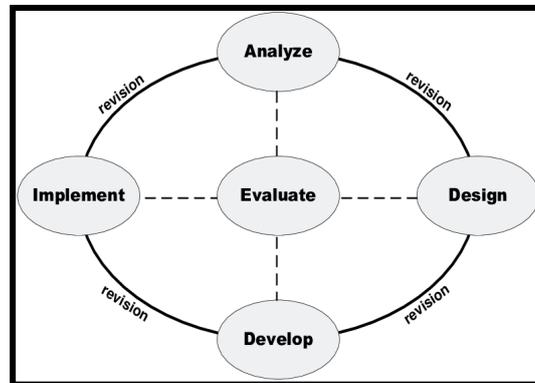
Studi ini difokuskan pada pengembangan media audio visual menggunakan platform *Articulate Storyline 3*. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media audio visual yang valid untuk membantu peserta didik kelas VI SDN Bulusari I Gempol, Pasuruan, dalam mengidentifikasi ide pokok pada teks bacaan.
2. Menguji kepraktisan media audio visual yang dikembangkan sebagai sarana pembelajaran.
3. Menganalisis keefektifan media audio visual dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ide pokok.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* (Sugiyono, 2019). Media ini dirancang untuk dapat diakses melalui ponsel pintar dan laptop, dengan fokus utama meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam mengidentifikasi ide pokok teks bacaan. Pengembangan media ini secara sistematis mengikuti model ADDIE, sebuah kerangka kerja berurutan yang meliputi lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Rusmayana, 2021). Model ADDIE dipilih karena

sifatnya yang sistematis, di mana setiap tahapan menghasilkan *output* yang kemudian menjadi *input* logis untuk tahapan berikutnya, menjamin proses pengembangan yang terstruktur dan teruji (Rahmat, 2018). Gambaran lebih lanjut mengenai model ADDIE akan dijelaskan berikutnya.



Gambar 1. Model ADDIE

Berikut ini adalah penjabaran tahapan ADDIE yang diterapkan dalam proses pengembangan media:

Tabel 1. Tahapan ADDIE

Tahap Model ADDIE	Deskripsi Aplikatif dalam Pengembangan Media Audio Visual Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>
<i>Analysis</i>	Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik kelas VI, dalam menganalisis permasalahan pembelajaran ide pokok di SDN Bulusari I Gempol, meninjau relevansi materi, serta mengevaluasi lingkungan belajar dan media yang sudah ada. Tahap ini krusial untuk memastikan media yang dikembangkan relevan dan dibutuhkan.
<i>Design</i>	Merancang kerangka dasar media audio visual <i>Articulate Storyline 3</i> , termasuk alur konten, tampilan antarmuka, serta integrasi audio dan visual. Pada tahap ini, disusun pula instrumen penelitian seperti lembar validasi, angket respons guru dan peserta didik, serta butir soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
<i>Development</i>	Mewujudkan rancangan produk menjadi media interaktif yang berfungsi penuh. Media yang telah divalidasi oleh ahli media dan

	ahli materi untuk menjamin kualitas, kelayakan, dan kesesuaian konten sebelum diujicobakan kepada pengguna.
<i>Implementation</i>	Melakukan uji coba terbatas media yang telah tervalidasi kepada subjek penelitian di SDN Bulusari I Gempol. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik langsung dari pengguna dan memastikan kelayakan media dalam kondisi pembelajaran sesungguhnya.
<i>Evaluation</i>	Mengevaluasi keefektifan, kepraktisan, dan validitas media yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Penilaian dilakukan berdasarkan data yang terkumpul dari instrumen penelitian untuk mengukur dampak media terhadap pemahaman ide pokok peserta didik.

Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas VI SDN Bulusari I Gempol, Pasuruan. Total 38 peserta didik dilibatkan dalam tahap uji coba (implementasi) untuk memberikan data terkait kepraktisan dan keefektifan media. Data dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuan penelitian:

1. Lembar Validasi: Digunakan untuk mengukur kevalidan media dan materi. Lembar ini diisi oleh ahli media dan ahli materi.
2. Angket Respons Guru dan Peserta Didik: Digunakan untuk mengukur kepraktisan media. Angket ini menggunakan skala Likert 1-5 dan *Smart PLS*.
3. Soal *Pretest* dan *Posttest*: Digunakan untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman ide pokok. Soal-soal ini dirancang untuk menilai kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode yang spesifik untuk setiap aspek yang diukur:

1. Analisis Kevalidan Media dan Materi

Kevalidan media dan materi diukur menggunakan persentase validitas berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar validasi ahli. Dengan menggunakan skala *likert* (1-5) untuk mengukur analisis validitas media maupun materi.

Tabel 2. Skala *Likert*

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk menentukan kevalidan media audio visual berbasis *articulate storyline 3* dalam menentukan ide pokok pada teks bacaan, peneliti menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase validitas

F = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Setelah memperoleh skor validitas media, tingkat kevalidan media dapat dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Kevalidan Media dan materi

Nilai Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 21%	Sangat Tidak Layak

Media dan materi akan dianggap layak digunakan jika hasil analisis menunjukkan kategori "Sangat Layak"

2. Analisis Kepraktisan Respon Peserta Didik

Data respons peserta didik dianalisis menggunakan *Smart PLS* untuk mengukur validitas dan reliabilitas indikator. Empat kriteria yang digunakan:

Tabel 4. validitas dan reliabilitas

Indikator	Kriteria Minimum
<i>Loading Factor</i>	> 0,70

<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	> 0,50
<i>Composite Reliability</i>	> 0,70
<i>Cronbach's Alpha</i>	> 0,70

3. Analisis Keefektifan

Keefektifan media diukur dari peningkatan hasil belajar peserta didik pada soal *pretest* dan *posttest*. Peningkatan ini dihitung menggunakan rumus Standard Gain (N-Gain) sebagai berikut:

$$\text{Standard gain } <g> = \frac{X_{\text{posttest}} - X_{\text{pretest}}}{X - X_{\text{pretest}}}$$

Keterangan:

X_{posttest} = Nilai rata-rata post test

X_{pretest} = Nilai rata-rata pre test

X = Nilai maksimal

Nilai *standard gain* yang diperoleh akan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria yang berlaku. Kriteria nilai *standard gain* ini didapatkan dari analisis hasil pretest dan posttest peserta didik. Untuk mengukur peningkatan nilai tersebut, kami akan menggunakan rumus N-Gain, seperti yang ditunjukkan dalam tabel kriteria *standard gain* berikut:

Tabel 5. Nilai *standard gain*

Persentase	Interpretasi
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Hasil

Penelitian ini berfokus pada penciptaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Media ini dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di kelas VI sekolah dasar, khususnya pada materi penentuan ide pokok. Studi pengembangan ini dilaksanakan di SDN Bulusari I Gempol, Kabupaten Pasuruan, dengan tujuan menganalisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dihasilkan. Metodologi penelitian dan pengembangan yang digunakan

mengadaptasi tahapan model ADDIE, yang meliputi: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penjelasan detail mengenai setiap tahapan ADDIE ini akan diuraikan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis, melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas VI SDN Bulusari I Gempol pada 21 September 2024, mengidentifikasi masalah utama: siswa kesulitan menentukan ide pokok pada teks bacaan. Wali kelas juga mengkonfirmasi bahwa minimnya pemahaman ide pokok menghambat pemahaman kosakata dan kalimat panjang. Permasalahan ini mendorong pengembangan media audio-visual berbasis *Articulate Storyline 3* untuk mempermudah dan menarik minat siswa dalam memahami ide pokok.

2. Desain (*Design*)

Tahap perancangan adalah kelanjutan langsung dari informasi yang diperoleh pada tahap analisis. Untuk media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3*, desain yang dihasilkan harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Berikut adalah langkah-langkah dalam mendesain media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3*.

- a. Tampilan Awal menampilkan judul media dan tombol "Mulai" untuk navigasi awal. Interaksi langsung dengan gambar memicu audio penjelasan, menciptakan pengalaman awal yang menarik.



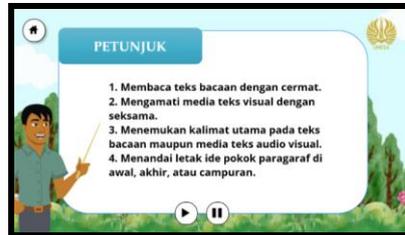
Gambar 2. Tampilan Awal Media

- b. Tampilan Menu berisikan tombol atau ikon navigasi yang mempermudah peserta didik berpindah antar bagian media.



Gambar 3. Tampilan Menu

- c. Pentunjuk Penggunaan menyediakan panduan yang jelas agar peserta didik dapat mengoperasikan media secara mandiri dan efektif.



Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan

- d. Tampilan Materi dan Video ini berfokus pada penentuan ide pokok, disajikan secara interaktif dengan narasi audio, animasi visual, dan tombol interaktif.



Gambar 5. Tampilan Materi dan Video

- e. Tampilan Quis/Latihan Soal berisikan soal-soal interaktif terkait materi. Peserta didik dapat langsung menjawab, dan skor akan muncul otomatis untuk mengukur pemahaman mereka.



Gambar 6. Tampilan Latihan Soal

- f. Tampilan Profil adalah bagian Tampilan Profil dirancang agar pengguna media audio visual berbasis Articulate Storyline 3 dapat mengenal identitas peneliti.



Gambar 7. Tampilan Profil

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap media yang telah dirancang, sebuah aplikasi berbasis *Articulate Storyline 3*, akan melalui proses pengembangan untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. Tahap krusial dalam pengembangan ini adalah validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh dua validator utama: ahli media dan ahli materi. Masukan dan saran dari mereka akan menjadi dasar untuk perbaikan dan penambahan pada produk, demi menghasilkan media pembelajaran yang optimal.

Tabel 6. Tabel Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang diamati	F	N	P%	Kriteria Kelayakan
Aspek Kualitas Teknis				
Aspek penyajian materi	89	100	89%	Sangat layak
Aspek bahasa				

Berdasarkan validasi, media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* ini menerima nilai rata-rata 89% dari ahli media, yang mengindikasikan kategori "sangat layak" untuk diujicobakan. Validasi ini juga diperkuat oleh ahli materi, memastikan kelayakan konten dalam pengembangan media pembelajaran.

Tabel 7. Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang diamati	F	N	P%	Kriteria Kelayakan
Aspek Kualitas Teknis				
Aspek Instruksional Pembelajaran	81	100	81%	Sangat layak
Aspek bahasa				

Berdasarkan hasil validasi, media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* ini memperoleh rata-rata 89% dari penilai ahli media dan materi, sehingga dikategorikan "sangat layak". Dengan demikian, media pembelajaran ini telah siap untuk diujicobakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

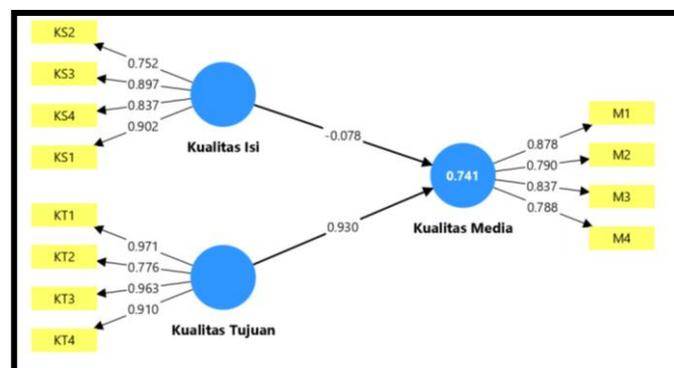
Setelah mendapatkan validasi dari para dosen ahli, langkah selanjutnya adalah melaksanakan uji coba pengembangan. Uji coba pengembangan ini akan dilakukan pada subjek skala besar berjumlah 38 peserta didik kelas VI di SDN Bulusari I Gepol Kabupaten Pasuruan. Uji coba dimulai 14 April 2025 dengan *pretest*, dilanjutkan 19 April 2025 dengan implementasi pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan media audio visual berbasis Articulate Storyline 3 untuk menemukan ide pokok, diakhiri dengan *posttest*. Berikut proses uji coba yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 8. Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang diamati	F	N	P%	Kriteria Kelayakan
Aspek Kualitas Teknis				
Aspek Instruksional Pembelajaran	52	55	94,55%	Sangat layak
Aspek bahasa				

Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata 94,55%. Skor tersebut termasuk ke dalam katagori “sangat layak”. Dengan demikian media audio visual berbasis *articulate storyline 3* sangat layak digunakan untuk uji coba.

Adapulah respon peserta didik juga mendukung kepraktisan media. Analisis dilakukan menggunakan *Smart PLS* untuk mengevaluasi data dari angket respons peserta didik. Hal ini bertujuan untuk semua indikator dan variabel memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Berikut gambar dari hasil *outer model*:



Gambar 8. Hasil Respon Kepraktisan Peserta Didik *Outer Model*

Hasil analisis SmartPLS mengonfirmasi bahwa semua indikator (pertanyaan dalam angket) dan variabel (konstruk yang diukur, seperti Kualitas Isi, Kualitas Tujuan, dan Kualitas Media) dalam model kepraktisan ini memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Hasil analisis SmartPLS ini secara keseluruhan mengonfirmasi bahwa semua indikator dan variabel dalam model kepraktisan ini memenuhi kriteria yang ditetapkan untuk validitas dan reliabilitas. Ringkasan hasil-hasil penting dari analisis SmartPLS tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Rata-Rata Validitas dan Reliabilitas

Kriteria Analisis SmartPLS	Kualitas Isi (KI)	Kualitas Tujuan (KT)	Kualitas Media (M)	Keterangan
Outer Loading	0,847	0,905	0,826	Valid (>0,7)
AVE	0,721	0,826	0,680	Valid (>0,5)
Composite Reliability	0,919	0,933	0,912	Reliabel (>0,7)
Cronbach's Alpha	0,871	0,927	0,850	Reliabel (>0,7)

Secara keseluruhan, hasil analisis *Smart PLS* ini secara konsisten menunjukkan bahwa seluruh indikator dalam angket respons peserta didik memenuhi kriteria validitas konstruk dan reliabilitas internal yang disyaratkan. Ini menegaskan bahwa media audio visual berbasis Articulate Storyline 3 mudah dipahami, menarik, serta sangat praktis untuk digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menentukan ide pokok.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *articulate storyline 3* telah terbukti sebagai media yang berkualitas melalui evaluasi terhadap kepraktisannya. Adapun hasil dari *pretest* dan *posttest* peserta didik sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Pretest	Posttest	Nilai N-g	Kriteria
1	ARS	60	100	1	Tinggi
2	APA	75	100	1	Tinggi

3	ASN	70	100	1	Tinggi
4	ANA	80	90	0,50	Sedang
5	AAPT	70	90	0,67	Sedang
6	BHP	80	100	1	Tinggi
7	BZF	70	90	0,67	Sedang
8	BMW	60	80	0,50	Sedang
9	CHP	70	90	0,67	Sedang
10	DL	80	100	1	Tinggi
11	EDS	75	100	1	Tinggi
12	FZA	80	80	1	Tinggi
13	FNF	70	90	0,67	Sedang
14	GRM	70	100	1	Tinggi
15	JDR	75	80	0,80	Tinggi
16	KS	65	90	0,71	Tinggi
17	MS	70	90	1	Tinggi
18	MH	80	100	0,75	Tinggi
19	MAP	70	100	1	Tinggi
20	MRDS	80	100	1	Tinggi
21	MSA	80	95	0,75	Tinggi
22	MIM	70	90	0,67	Sedang
23	MAW	70	100	1	Tinggi
24	MBO	80	95	0,75	Tinggi
25	MFF	80	100	1	Tinggi
26	MFK	75	100	1	Tinggi
27	MRN	80	95	0,75	Tinggi
28	NRW	80	90	0,50	Sedang
29	NLR	70	80	0,33	Sedang
30	RPP	75	100	1	Tinggi
31	RDP	70	100	1	Tinggi
32	RAF	80	100	1	Tinggi
33	RIM	70	100	1	Tinggi
34	SFS	70	100	1	Tinggi

35	SNA	80	100	1	Tinggi
36	YA	70	90	0,67	Sedang
37	ADA	80	90	0,50	Sedang
38	MAH	60	100	1	Tinggi
Nilai rata-rata dan N-Gain		72	95	0,75	Tinggi
Tuntas <i>posttets</i> (≥ 75)		38 Peserta Didik			
$P = \frac{\text{Jumlah dng nilai } \geq 75}{\text{Jmlah peserta didik}} \times 100\%$					
$P = \frac{37}{38} \times 100\%$					
$P = 0,95 \times 100\%$					
$P = 95 \%$					

Media audio visual berbasis Articulate Storyline 3 telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest secara jelas menunjukkan hal ini, di mana 95% peserta didik berhasil mencapai kategori "sangat baik", dengan 37 dari 38 peserta didik meraih skor ≥ 75 . Angka-angka ini secara kuat mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan setelah peserta didik berinteraksi dengan media.

Bukti keberhasilan media ini semakin diperkuat oleh perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain) yang mencapai 0,75. Nilai N-Gain ini termasuk dalam kategori tinggi, secara ilmiah menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik bukanlah kebetulan semata, melainkan merupakan hasil langsung dan efektif dari penggunaan media. Sebagai indikator krusial, N-Gain mengukur besarnya peningkatan pemahaman konsep dari skor awal ke skor akhir, dengan mempertimbangkan potensi peningkatan maksimal. Oleh karena itu, nilai N-Gain 0,75 ini secara definitif membuktikan keberhasilan optimal dan dampak positif media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya dalam menentukan ide pokok

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah final dalam model pengembangan ADDIE, bertujuan menguji data penelitian yang terkumpul. Proses ini meliputi penilaian validitas produk oleh ahli media dan materi, kepraktisan melalui angket respons guru dan peserta didik, serta keefektifan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil evaluasi ini akan menunjukkan bahwa media audio-visual berbasis Articulate Storyline 3 yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia (mengidentifikasi ide pokok pada teks bacaan) bagi peserta didik kelas VI sekolah dasar, memenuhi kriteria sangat layak dan siap digunakan dalam proses pendidikan.

PEMBAHASAN

1. Kevalidan Media Audio Visual Berbasis *Articulate Storyline 3*

Media audio visual yang dikembangkan menggunakan Articulate Storyline 3 menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Validasi dari ahli media mencapai 89% dan ahli materi sebesar 81%, sebuah indikasi kuat bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tingginya validitas ini menegaskan bahwa konten dan desain media selaras dengan tujuan instruksional serta kebutuhan peserta didik. Temuan ini konsisten dengan penelitian Yuliana dan Hartati (2021), yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep karena kemampuannya menyajikan materi secara visual, terstruktur, dan menarik.

2. Kepraktisan Media Audio Visual Berbasis *Articulate Storyline 3*

Dari sisi kepraktisan, media ini terbukti sangat mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Skor kepraktisan dari guru mencapai 94,55%, menempatkannya dalam kategori "sangat layak". Hal ini secara jelas menunjukkan kemudahan adopsi media di lingkungan kelas. Selain itu, analisis Smart PLS terhadap angket respons peserta didik melibatkan 12 indikator dari 38 responden menunjukkan nilai *loading factor* rata-rata di atas 0.7. Hasil ini tidak hanya mengonfirmasi validitas dan reliabilitas instrumen, tetapi juga mengindikasikan penerimaan yang positif dari peserta didik terhadap media. Kepraktisan ini krusial karena memudahkan adopsi media di kelas. Hal ini sejalan dengan Nurhayati et al. (2020) yang menyoroti keunggulan navigasi dan interaktivitas Articulate Storyline.

Kepraktisan juga penting untuk mengurangi beban kognitif yang tidak perlu, sehingga peserta didik dapat lebih fokus pada materi.

3. Keefektifan Media Audio Visual Berbasis *Articulate Storyline 3*

Keefektifan media terlihat jelas dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Uji coba skala besar menunjukkan 95% peserta didik (37 dari 38) berhasil mencapai atau melampaui nilai 75, masuk kategori "sangat baik". Peningkatan signifikan ini menunjukkan media berhasil meningkatkan pemahaman ide pokok. Ini dikaitkan dengan kemampuan media memfasilitasi pembelajaran visual-audio yang kuat, mendorong keterlibatan kognitif lebih dalam. Interaksi multi-indrawi (teks, narasi, kuis) membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih solid. Hal ini didukung oleh penelitian Putra dan Rini (2022) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, khususnya dalam pemahaman teks bacaan.

Meskipun media telah terbukti valid, praktis, dan efektif, implementasinya masih menghadapi beberapa tantangan. Di antaranya adalah ketersediaan perangkat (ponsel/laptop), koneksi internet yang stabil, serta kesiapan guru dalam mengoperasikan media interaktif. Namun demikian, keunggulan media ini memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menentukan ide pokok. Dalam jangka panjang, media ini berpotensi mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan meningkatkan keterampilan membaca. Dukungan teknis dan pelatihan guru menjadi aspek penting yang harus diperhatikan agar media ini dapat diadopsi secara lebih luas dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media audio visual berbasis *Articulate Storyline 3* yang dirancang untuk materi ide pokok pada teks bacaan terbukti sangat layak dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Kevalidan media ini sangat tinggi, terkonfirmasi oleh penilaian ahli media (89%) dan ahli materi (81%), yang secara konsisten menemukannya dalam kategori "sangat layak". Ini menunjukkan bahwa desain dan konten media telah sesuai standar dan kebutuhan peserta didik. Dari sisi kepraktisan, media ini juga menunjukkan hasil yang memuaskan; respons guru mencapai 94,55% (kategori "sangat layak"), dan analisis Smart PLS dari angket peserta

didik menunjukkan penerimaan positif, menegaskan kemudahan penggunaan media di kelas. Yang terpenting, keefektifan media ini terlihat jelas dari peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik. Sebanyak 95% peserta didik (37 dari 38 siswa) berhasil memperoleh nilai ≥ 75 , membuktikan keberhasilan media ini dalam meningkatkan pemahaman keterampilan membaca peserta didik, khususnya dalam menentukan ide pokok

Mengingat temuan positif ini, guru Bahasa Indonesia sangat dianjurkan untuk mengintegrasikan media audio visual berbasis Articulate Storyline 3 ini dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Media ini bisa menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami ide pokok teks.

Untuk pengembangan media lanjutan, disarankan agar inovasi serupa dapat diperluas. Media ini dapat disesuaikan untuk jenjang pendidikan yang berbeda (misalnya, SMP atau SMA) atau diadaptasi untuk membahas topik membaca lain, seperti menemukan informasi tersirat atau menganalisis struktur teks. Penambahan fitur-fitur interaktif yang lebih adaptif juga dapat dipertimbangkan untuk personalisasi pembelajaran di masa depan.

REFERENSI

- Afiah, N., Sulistiyo, E., Kholis, N., & Ningrum, L. E. C. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Articulate Storyline 3 pada materi komponen dasar elektronika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TAV di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(2), 171–180. <https://doi.org/10.26740/jpte.v12n02.p171-180>
- Dhari, P. W., Anggraini, H., & Nasution, M. K. (2022). Peran Guru Kelas dalam Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 12(1), 45–53.
- Fatihaturahmi, F., Irfan, D., & Effendi, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Articulate Storyline 3 berbasis gaya belajar audio visual pada materi sistem pernapasan manusia. *Jurnal Caraka*, 5(1), 55–62. Universitas Mataram.

- Kustandi, M., & Dermawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Prenadamedia Group.
- Maulininsyah, M., Zakariah, M. A., & Iqbal, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 3 sebagai media alternatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran akidah akhlak madrasah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 3(1), 25–34.
- Novi, A. U. (2022, Oktober 21). Peningkatan kemampuan menentukan gagasan pokok paragraf pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui model reading thinking activity (DRTA) berbantu media audio visual kelas IV. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 67–75.
- Nurhayati, R., Lestari, S., & Widodo, B. (2020). Desain dan interaktivitas media pembelajaran berbasis Articulate Storyline. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 50–60.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1792>
- Nurhamidah, N., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pembelajaran Sistem Pengendali Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Universitas Negeri Padang.
- Putra, F., & Dewi, K. (2025). Peningkatan keterampilan identifikasi gagasan utama melalui Articulate Storyline dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 12–21.
- Rahmat. (2018). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 144–159. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/12955>
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Slavin, R. E. (2007). *Educational research: In an age of accountability*. Pearson Education, Inc.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa, 2021.
- Yuliana, T., & Hartati, D. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif Articulate Storyline untuk peningkatan keterpahaman siswa. *Jurnal Pembelajaran dan Teknologi*, 8(3), 150–159.