Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 62-72

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI DRAMA

Riki Lesmana[1], Sun Suntini[2] Arip Hidayat[3]
[1, 2, 3] Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan
*rikilesmana2671@gmail.com, sun.suntini@uniku.ac.id, arip.hidayat@uniku.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan articulate storyline 3 pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi (potensi dan masalah) dan analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah, mengembangkan media pembelajaran berbantuan articulate storyline 3 pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah, serta mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan articulate storyline 3. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi media pembelajaran bahasa Indonesia materi drama hanya menggunakan buku teks dan video, namun frekuensi pemakaiannya terbilang jarang. Kemudian dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi drama dibutuhkan oleh Guru dan peserta didik kelas XI di MA Model Miftahul Falah. Hal ini dikuatkan dengan media pembelajaran berbantuan articulate storyline 3. Serta media pembelajaran yang dibuat dinyatakan sangat layak pada tiga jenis uji kelayakan, yaitu uji kelayakan media dengan persentase 80%, uji kelayakan materi 80%, dan uji kelayakan bahasa 80%.
KATA KUNCI: *Kondisi; analisi kebutuhan; media pembelajaran; articulate storyline 3; kelayakan; teks drama*

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ASSISTED BY ARTICULATE STORYLINE 3 ON DRAMA MATERIAL

ABSTRACT: This research is the development of interactive learning media assisted by articulate storyline 3 on drama material in class XI MA Model Miftahul Falah. This study aims to determine the conditions (potentials and problems) and analysis of the need for learning media in drama material in class XI MA Model Miftahul Falah, develop articulate story-assisted learning media 3 on drama material in class XI MA Model Miftahul Falah, and determine the feasibility of articulate-assisted learning media storyline 3. The method used is R&D with the ADDIE development model. The results of the study show that the condition of Indonesian learning media for drama material only uses textbooks and videos, but the frequency of use is relatively rare. Then in learning Indonesian, drama material is needed by teachers and students of class XI at MA Model Miftahul Falah. This is strengthened by articulate-assisted learning media storyline 3. And the learning media made was declared very feasible in three types of feasibility tests, namely the media feasibility test with a percentage of 80%, the material feasibility test of 80%, and the language feasibility test of 80%.
KEYWORDS: *Condition; need analysis; learning media; articulate storyline 3; feasibility; drama text*

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 62-72

PENDAHULUAN

Indikator keberhasilan pembelajaran adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri. Salah satu mata pelajaran yang menjadi sarana pencapaian tujuan tersebut adalah bahasa Indonesia, yang secara mendasar merupakan proses belajar berkomunikasi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa sesuai fungsinya. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia difokuskan pada penguatan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Drama merupakan salah satu materi yang dipelajari pada jenjang SMA/SMK/MA, khususnya kelas XI. Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran drama seharusnya dikemas dengan media yang kreatif dan menarik. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan sebaliknya. Berdasarkan studi pendahuluan di MA Model Miftahul Falah yang melibatkan 20 peserta didik kelas XI, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran belum dimaksimalkan oleh guru. Permasalahan ini dipertegas oleh data nilai peserta didik: 15 dari 20 peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni di rentang 65-70, sementara hanya 4 peserta didik yang telah memenuhi KKM. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi dan dominannya metode ceramah serta model konvensional dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah pemanfaatan aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Dewi dkk. (2023) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* memiliki fitur lengkap dan mudah digunakan oleh pemula karena cara kerjanya serupa dengan *Microsoft PowerPoint*, namun lebih kreatif, komprehensif, dan memiliki ragam jenis font, sehingga cocok untuk pengembangan media pembelajaran interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Yolanda dkk. (2022) dari Universitas Sebelas Maret mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar di SD Negeri 1 Sijambe, Kabupaten Pekalongan; perbedaan dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian. Nadya dkk. (2022) dari Universitas Negeri Jakarta mengembangkan media *Articulate Storyline* untuk muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan di SD Negeri Menteng 03, Jakarta Pusat, dan menyimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik; perbedaannya terletak pada subjek dan materi pembelajaran. Agustina dkk. (2022) dari Universitas Lambung Mangkurat mengembangkan media serupa untuk materi mekanisme pendengaran di SMP Negeri 31 Banjarmasin, dengan hasil validasi ahli media 83,7% dan ahli materi 82,1%; perbedaannya juga terletak pada subjek dan materi. Hidayah dkk. (2023) dari Universitas Muhammadiyah Lamongan menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa kelas V di MI Muhammadiyah 01 Payaman; perbedaannya ada pada subjek dan mata pelajaran. Terakhir, Wahyususanti (2022) dari Universitas Islam Malang mengembangkan media *Flipbook Digital* untuk teks drama kelas XI di MAN Kota Batu dan menyimpulkan bahwa media tersebut berkualitas baik; perbedaan utamanya dengan penelitian ini adalah pada aplikasi yang digunakan, yaitu *Adobe Flipbook Digital* berbanding *Articulate Storyline 3*.

Berdasarkan permasalahan dan kajian penelitian terdahulu, penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Materi Drama di Kelas XI MA Model Miftahul Falah" diperlukan untuk menghasilkan media yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan guru serta peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi drama di jenjang SMA/SMK/MA.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE mencakup lima tahap: *analyse*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dipilih karena menguraikan proses yang komprehensif dalam kegiatan desain pembelajaran, yang menjadi keunggulannya dibandingkan model lain. Namun, penelitian ini hanya berfokus pada tiga tahap awal, yaitu analisis (*analyse*), perencanaan (*design*), dan pengembangan (*development*).

Objek penelitian adalah media pembelajaran bahasa Indonesia materi drama yang digunakan di MA Model Miftahul Falah Kelas XI, Kecamatan Kramatmulya, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Jumlah subjek seluruhnya 20 orang, namun hanya 11 orang yang dijadikan sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik triangulasi yang menggabungkan tiga instrumen: observasi, angket, dan wawancara. Pengolahan data hasil validasi produk meliputi validasi ahli media, materi, dan bahasa menggunakan perhitungan persentase pencapaian dengan rumus sebagai berikut (Saski, 2021):

$$Pencapaian = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}}\right) \times 100\%$$

Kriteria interpretasi penilaian kelayakan media pembelajaran mengacu pada Tabel 1 berikut.

Interval	Kategori
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran (Saski, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan tiga tahap model pengembangan ADDIE yang diterapkan, yaitu analisis, perencanaan, dan pengembangan.

A. Analisis (*Analyse*)

1. Kondisi Media Pembelajaran yang Tersedia

Berdasarkan observasi di MA Model Miftahul Falah, kondisi media pembelajaran yang tersedia dapat diuraikan sebagai berikut. Ketersediaan media pembelajaran belum memadai karena guru cenderung mengandalkan buku teks; khusus pada materi drama, buku teks dan video digunakan sebagai pemantik belajar. Jenis media yang tersedia meliputi buku teks, *PowerPoint*, video, *Google Form*, dan *chromebook*, namun semuanya tidak mengandung unsur kebaruan karena penggunaannya terbatas pada buku teks. Dari segi tampilan, media berbasis buku teks cukup bersih dan rapi meski tampilannya masih hitam putih dan kurang menarik, sementara media berbasis video terkendala oleh resolusi yang belum optimal.

Adapun dari segi isi, media yang digunakan sudah sesuai dengan KI, KD,

dan tujuan pembelajaran; kebahasaannya pun mudah dipahami dan sesuai kaidah EYD. Petunjuk pembelajaran sudah tercantum dalam RPP, tetapi guru jarang menjelaskannya secara eksplisit dalam proses pembelajaran.

2. Kebutuhan Media Pembelajaran

a. Kebutuhan Guru

Berdasarkan angket kepada guru bahasa Indonesia MA Model Miftahul Falah, diperoleh gambaran sebagai berikut. Media pembelajaran di sekolah dinilai tidak memadai karena fasilitas kurang mendukung. Guru menggunakan buku teks sebagai media berbasis teks dan video sebagai media audio visual dalam pembelajaran materi drama. Guru belum pernah menggunakan *Articulate Storyline 3* dan sebelumnya tidak mengetahui aplikasi tersebut. Namun, setelah diperkenalkan oleh peneliti, guru menyatakan tertarik karena media tersebut dinilai dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Kebutuhan Peserta Didik

Angket kebutuhan peserta didik mencakup tiga aspek. Pada aspek pengetahuan dan kebutuhan awal media pembelajaran, dari 13 butir pernyataan diperoleh 67% jawaban ya, yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang media pembelajaran dan membutuhkan media berbantuan *Articulate Storyline 3*. Butir dengan respons tertinggi adalah pengetahuan media pembelajaran, penggunaan media dalam belajar drama, penggunaan media berbasis teks, dan ketertarikan terhadap *Articulate Storyline 3*, masing-masing memperoleh 13 jawaban ya. Hasil selengkapnya disajikan pada Tabel 2.

No	Aspek	Ya	Tidak
1	Media pembelajaran	13	0
2	Ketersediaan media pembelajaran	10	3
3	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran	13	0
4	Tampilan media menarik	9	4
5	Peningkatan motivasi belajar	9	4
6	Media pembelajaran berbasis teks	13	0
7	Media pembelajaran berbasis audio	8	5
8	Media pembelajaran berbasis audio visual	6	7
9	Peningkatan motivasi belajar dengan media berbasis audio visual	11	2
10	Pengetahuan media berbantuan *Articulate Storyline 3*	0	13
11	Penggunaan media berbantuan *Articulate Storyline 3*	0	13
12	Ketertarikan terhadap media berbantuan *Articulate Storyline 3*	13	0
Total		**105**	**51**
Presentase (%)		**67%**	**33%**

Tabel 2. Aspek Pengetahuan dan Kebutuhan Awal Media Pembelajaran

Pada aspek pembelajaran materi drama, diperoleh 75% jawaban ya dengan butir tertinggi adalah kebutuhan KI dan KD (11 jawaban ya), sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

No	Aspek	Ya	Tidak
1	KI dan KD	11	2

No	Aspek	Ya	Tidak
2	Instruksi atau petunjuk belajar	10	3
3	Latihan soal	8	5
4	Media pembelajaran yang beragam	10	3
Total		**39**	**13**
Presentase (%)		**75%**	**25%**

Tabel 3. Aspek Pembelajaran pada Materi Drama

Pada aspek penggunaan aplikasi, diperoleh 81% jawaban ya dengan butir tertinggi adalah kemudahan penggunaan aplikasi (13 jawaban ya), sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

No	Aspek	Ya	Tidak
1	Tampilan halaman pembuka	10	3
2	Petunjuk penggunaan	12	1
3	Kemudahan penggunaan	13	0
4	Latar suara (*backsound* dan *sound effect*)	10	3
5	Verbalisasi teks materi	7	6
6	Tantangan dan pencapaian	11	2
Total		**63**	**15**
Persentase (%)		**81%**	**19%**

Tabel 4. Aspek Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Materi Drama

B. Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan menghasilkan rancangan tampilan media yang terdiri dari sembilan halaman utama. Setiap halaman dirancang dengan fitur navigasi yang konsisten meliputi tombol membesarkan/mengecilkan musik, tombol keluar, dan tombol menu utama.

1. Halaman Pembuka. Halaman ini menampilkan video pendek tentang drama berdurasi sekitar 48 detik, disusul ucapan selamat datang, judul pembelajaran, dan kolom isian nama serta asal sekolah. Jika kolom tidak diisi, sistem menampilkan halaman peringatan secara otomatis. Tampilan halaman pembuka disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Halaman Pembuka Media Pembelajaran

2. Halaman Menu Utama. Terdapat empat tombol navigasi utama: "informasi", "kompetensi", "menu belajar", dan "profil". Nama dan asal sekolah yang diisikan di halaman pembuka ditampilkan pada setiap halaman berikutnya. Tampilan halaman menu utama disajikan pada Gambar 2.



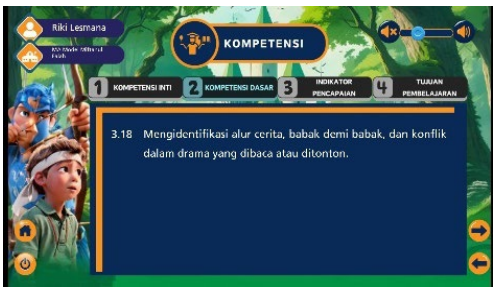
Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Utama

3. Halaman Informasi. Memuat tiga tombol: "petunjuk pembelajaran", "petunjuk tombol", dan "daftar pustaka". Tampilan halaman informasi disajikan pada Gambar 3.



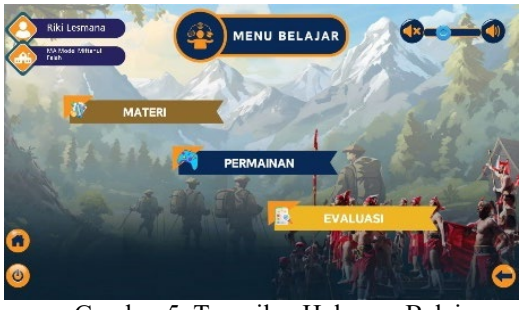
Gambar 3. Tampilan Halaman Informasi

4. Halaman Kompetensi. Memuat empat tombol: "kompetensi inti", "kompetensi dasar", "indikator pencapaian", dan "tujuan pembelajaran". Tampilan halaman kompetensi disajikan pada Gambar 4.



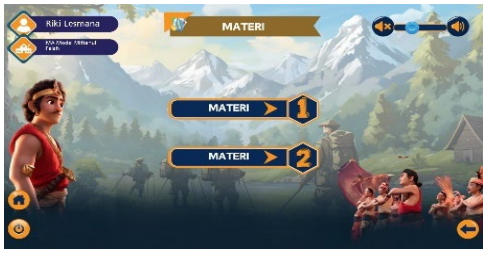
Gambar 4. Tampilan Halaman Kompetensi

5. Halaman Belajar. Memuat tiga tombol: "materi", "permainan", dan "evaluasi". Tampilan halaman belajar disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Belajar

6. Halaman Materi. Memuat dua tombol, yaitu "materi 1" dan "materi 2", serta fitur "kata sandi permainan" dan "kata sandi evaluasi" yang tersembunyi dalam tiga kotak rahasia. Tampilan halaman materi disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Materi

7. Halaman Permainan. Menampilkan tombol "petunjuk" dan "mulai", kolom isian nama lengkap dan kata sandi permainan, serta umpan balik berupa jawaban benar, jawaban salah, dan hasil permainan. Tampilan halaman permainan disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Permainan

8. Halaman Evaluasi. Serupa dengan halaman permainan, namun dilengkapi sertifikat ketuntasan yang dapat dicetak bagi peserta didik yang berhasil melampaui nilai KKM. Tampilan halaman evaluasi disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Halaman Evaluasi

9. Halaman Profil. Memuat empat tombol: "pengembang", "pembimbing", "validator", dan "guru pamong". Tampilan halaman profil disajikan pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Halaman Profil

C. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan melalui uji kelayakan teoritis (validasi) oleh para ahli yang mencakup tiga aspek: media, materi, dan bahasa.

1. Uji Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Tifani Kautsar, M.Pd. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 5.

Aspek	Indikator	Skor
Rekayasa Perangkat Lunak	Efektivitas, kehandalan, kemudahan pengelolaan, kesederhanaan, ketepatan pengembangan, kompatibilitas lintas sistem operasi, kelengkapan program, dan kemampuan digunakan kembali (8 indikator)	32
Komunikasi Visual	Komunikatif, kreatif, sederhana dan memikat, mengandung audio, visual menarik, animasi menarik, dan *layout* interaktif (7 indikator)	28
Jumlah Skor		**60**
Persentase rata-rata		**80%**

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Media

Jumlah skor yang diperoleh adalah 60 dari total skor 75, sehingga persentase rata-rata mencapai 80%. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak (valid) dari aspek media.

2. Uji Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dr. Ifah Hanifah, M.Pd. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 6.

Aspek	Indikator	Skor
Pendahuluan	Petunjuk belajar, KI dan KD, indikator pencapaian (3 indikator)	12
Isi	Kesesuaian materi, pengertian drama, ciri-ciri, tujuan, manfaat, jenis, struktur, unsur, hal yang perlu diperhatikan, teknik bermain, dan metode menanggapi pementasan (11 indikator)	44
Evaluasi	Petunjuk pengerjaan, runtutan soal, tingkat kesulitan, kesesuaian latihan dengan KI/KD, dan sertifikat ketuntasan (5 indikator)	20
Jumlah Skor		**76**
Persentase rata-rata		**80%**

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Materi

Jumlah skor yang diperoleh adalah 76 dari total skor 95, dengan persentase rata-rata 80%. Media dinyatakan layak (valid) dari aspek materi.

3. Uji Validasi Bahasa

Validasi bahasa juga dilakukan oleh Ibu Dr. Ifah Hanifah, M.Pd. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 7.

Aspek	Indikator	Skor
Kelugasan	Kalimat sederhana, kesesuaian istilah, dan mengacu pada KBBI serta PUEBI (3 indikator)	12
Penggunaan Bahasa yang Dialogis Interaktif	Bersifat dua arah dan mampu merangsang pertanyaan peserta didik (2 indikator)	8
Kesesuaian Tingkat Perkembangan Peserta Didik	Sesuai tingkat intelektual dan kematangan sosial emosional (2 indikator)	8
Keruntutan dan Keterpaduan	Penyampaian antarsubbab dan antarkalimat yang logis (2 indikator)	8
Jumlah Skor		**36**
Persentase rata-rata		**80%**

Tabel 7. Hasil Uji Validasi Bahasa

Jumlah skor yang diperoleh adalah 36 dari total skor 45, dengan persentase rata-rata 80%. Media dinyatakan layak (valid) dari aspek bahasa.

4. Model Pengembangan Pascavalidasi

Setelah validasi, dilakukan revisi berdasarkan catatan ahli. Hasil dan tindak lanjut revisi disajikan pada Tabel 8.

No	Uji Kelayakan	Hasil	Keterangan
1	Media	Sangat Layak	*Backsound* dibuat lebih variatif; warna setiap menu dibuat lebih beragam; audio diubah dari suara AI ke suara manusia
2	Materi	Sangat Layak	Kompetensi Dasar yang digunakan dipilih satu saja
3	Bahasa	Sangat Layak	Tanpa revisi

Tabel 8. Hasil Uji Kelayakan dan Revisi Pascavalidasi

Revisi aspek media dilakukan dengan menggabungkan beberapa *backsound* menjadi satu rangkaian agar pengguna tidak bosan, dilengkapi tombol untuk memperbesarkan, memperkecilkan, dan mematikan musik sesuai kenyamanan pengguna. Warna antarmuka juga diperkaya dan suara AI diubah menjadi suara manusia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan tiga hal berikut:

Pertama, kondisi media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI MA Model Miftahul Falah masih terbatas pada buku teks dan video dengan frekuensi penggunaan yang jarang. Ketersediaan media secara keseluruhan kurang memadai; meskipun media yang ada sudah sesuai dengan KI/KD, kebahasaannya sudah baik, dan dilengkapi petunjuk pembelajaran, tampilannya

belum menarik dan pemanfaatan teknologi belum optimal.

Kedua, guru dan peserta didik kelas XI MA Model Miftahul Falah membutuhkan media pembelajaran baru yang lebih beragam dan berbasis teknologi, khususnya untuk materi drama. Kebutuhan ini dikonfirmasi melalui angket dan wawancara, sehingga media interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* dinyatakan dibutuhkan.

Ketiga, media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* berhasil dikembangkan dengan dua halaman pokok: halaman pembuka yang memuat identitas pengguna dan halaman menu utama yang memuat empat pokok pembahasan (informasi, kompetensi, menu belajar, dan profil). Konsep yang diusung bertemakan kerajaan dengan ilustrasi karikatur. Media ini dinyatakan sangat layak oleh tiga ahli, yaitu uji kelayakan media oleh Bapak Tifani Kautsar, M.Pd. (80%), uji kelayakan materi oleh Ibu Dr. Ifah Hanifah, M.Pd. (80%), dan uji kelayakan bahasa oleh Ibu Dr. Ifah Hanifah, M.Pd. (80%).

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R., & Irhasyuarna, Y. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP (Vol. 1, Issue 3).

Agustini. R. M. (2023). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) dalam Pembelajaran Menyimak di Kelas X Smk Negeri 3 Kuningan. Universitas Kuningan.

Andrizal (2021). Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran. Hal. 2.

Ariani, S., Fatirul, A., & Atiqoh, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tanpa Koding di Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran.

Arsyad (2014). Teori Penggunaan Media Pembelajaran Menurut Edgar Dale.

Branch, R. M. (2009). Instructional Design: the ADDIE Approach. London: Springer Science+Business Media.

Darman. R. A. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Padang: Guepedia.

Failasufa, F., & Nuryatin, A. (2022). Problematika Bahasa Indonesia yang Kurang Diminati oleh Peserta Didik.

Fathoni, dkk. (2019). Kurikulum dan Pembelajaran. Depok: Rajawali Pers.

Festiawan. R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jendral Soedirman.

Hamdani, A. R. (2021). Aplikasi Articulate Storyline 3. https://bit.ly/materiaccept.

Hidayah, dkk. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.

Husna, M. (2022). Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Pembelajaran di SD. Jurnal Ilmiah Multidisiplin.

Ibrahimi, dkk. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Islam. Vol.4.

Jenahut, dkk. (2023). Articulate Storyline-Based Learning Media Loaded with Local Wisdom Values in Historical Narrative Text Material for Elementary School Students. Universitas San Pedro.

Kozma, R. B. (1991). Learning With Media (Vol. 61, Issue 2).

Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pem belajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Jurnal Pendidikan Indonesia.

Marantika, J. E. R. (2014). Drama dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra.

Maulidiyah, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp Kelas Vii pada Materi Pencemaran Lingkungan. Jurnal Pendidikan IPA.

May. D, A. (2019) Model-Model Penelitian dan Pengembangan.

Mulyaningtyas, R., & Khasanah, U. (2021). Media Cici Drama Pembelajaran Tekas Kelas VIII. Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Nadya, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. Educational Technology Journal) |, 2(1), 22–33. https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj

Putri. A. (2023). Pengembangan Media Articulate Storyline untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora.

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. Jurnal Basicedu.

Rahayu, T. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Gerak Dasar Pencak Silat Kelas IV SD. Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahmawati. D. P. (2022). Rancangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat dengan Format Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal. Universitas Kuningan.

Raisya. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Gamifaction dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi pada Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kuningan. Universitas Kuningan

Risanti, dkk. (2023). Perbandingan Articulate dan Power Point Interaktif sebagai Teknologi Penunjang TPACK untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Materi Sistem Saraf.

Rohmah, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. Jurnal Pendidikan dan Ekonomi.

Safitri, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP. Universitas Islam Riau.

Silahuddin, dkk. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. Jurnal Prodi MPI. Vol.4.

Siregar, dkk. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Modul 01 Edisi 3.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suherli, dkk. (2017). Bahasa Indonesia Kelas XI. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sukenti, D. (2021). Buku AJar: Penilaian Pembelajaran dalam Bahasa Indonesia. Kota Baru, Kubung.

Sumami, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 62-72

Sutianah. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Pasuruan: Qiara Media.

Wahyususanti. L. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital pada Materi Teks Drama Kelas XI MAN Kota Batu sebagai Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi. Universitas Islam Malang.

Yolanda, S., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2022). The New Way Improve Learners' Speaking Skills: Picture and Picture Learning Media Based on Articulate Storyline. Journal of Education Technology, 6(1), 173–181. https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.4

Zafirah, dkk. (2020). Model-Model Pengembangan dan Prosedur Penelitian Pengembangan. Universitas Negeri Padang.

Zamroni, dkk. (2023). Interactive Media Development Of Articulate Storyline Application For Mts Level Arabic Learning. Jurnal Pendidikan Glasser.