

## PENGEMBANGAN MEDIA BERANI BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENULIS NARASI KELAS V

Dea Putri Aulia<sup>1</sup>, Dadan Djuanda<sup>2</sup>, Dety Amelia Karlina<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; [deaputri30@upi.edu](mailto:deaputri30@upi.edu)

<sup>2</sup> PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; [dadandjuanda@upi.edu](mailto:dadandjuanda@upi.edu)

<sup>3</sup> PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; [dety@upi.edu](mailto:dety@upi.edu)

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received 2026-04-15

Revised 2026-05-30

Accepted 2026-06-28

---

### ABSTRAK

Keterampilan menulis narasi merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan keterampilan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. Namun, siswa kelas V masih menghadapi hambatan dalam mengembangkan ide dan menyusun alur cerita secara runtut, serta pembelajaran menulis masih menggunakan media yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media BERANI (Belajar Asyik Menulis Narasi) berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran menulis narasi kelas V, serta mengetahui kelayakan dan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket yang melibatkan guru, siswa, ahli materi, serta ahli media. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media BERANI memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata validasi sebesar 89,5% pada ahli materi dan 90,7% pada ahli media. Hasil implementasi menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase respon siswa sebesar 89,7% di sekolah A dan sebesar 88% di sekolah B, sedangkan respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dan 90%. Berdasarkan hasil tersebut, media BERANI berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran menulis narasi dan mampu mendukung keterampilan menulis siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan bertahap.

**Kata Kunci:** *Articulate Storyline 3*, media pembelajaran, menulis narasi, sekolah dasar, ADDIE

---

### ABSTRACT

*Narrative writing skills are a key aspect of developing language proficiency in elementary school students. However, fifth-grade students still face challenges in developing ideas and structuring a coherent plot, and writing instruction continues to rely on teaching materials that lack variety. This study aims to develop the BERANI (Fun Learning to Write Narratives) medium based on Articulate Storyline 3 as a narrative writing learning medium for fifth-grade students, as well as to determine the feasibility and user response to the developed medium. This study uses the Design and Development (D&D) method with the ADDIE model, which includes the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection was conducted through interviews and questionnaires*

---

---

*involving teachers, students, **Keyword** subject matter experts, and media experts. The research findings indicate that the BERANI learning tool was rated as "highly feasible," with an average validation rate of 89.5% among subject matter experts and 90.7% among media experts. The implementation results showed a "very good" rating, with student response rates of 89.7% at School A and 88% at School B, while teacher response rates were 100% and 90%, respectively. Based on these results, the BERANI learning material, developed using Articulate Storyline 3, is deemed suitable for use in teaching narrative writing and is capable of supporting students' writing skills through interactive and step-by-step learning.*

*: Articulate Storyline 3, instructional media, narrative writing, elementary school, ADDIE*

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

**Corresponding Author:**

**Dea Putri Aulia**

PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; [deaputri30@upi.edu](mailto:deaputri30@upi.edu)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Salah satu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai siswa sejak dini adalah keterampilan menulis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis narasi berperan penting dalam melatih kemampuan siswa untuk mengorganisasi ide, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan gagasan secara runtut dan bermakna (Ningsih dkk., 2025). Kemampuan tersebut juga mendukung perkembangan keterampilan literasi dan kreativitas siswa sekolah dasar (Cheung, 2023).

Kondisi keterampilan menulis siswa sekolah dasar saat ini masih belum sepenuhnya berjalan sesuai kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan Rapor Pendidikan Indonesia, kemampuan literasi siswa secara nasional masih berada pada kategori sedang, dengan persentase sebesar 71,81% (Rapor Pendidikan Indonesia, 2025). Selain itu, hasil studi internasional *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% siswa Indonesia yang mencapai kompetensi minimum literasi, yaitu pada level 2 atau lebih (PISA 2022 Results (Volume I), 2023). Rendahnya kemampuan literasi tersebut berpotensi memengaruhi keterampilan menulis siswa, khususnya dalam mengembangkan ide dan menyusun tulisan secara runtut.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran menulis narasi di sekolah dasar. Parawita dkk. (2025) menjelaskan bahwa siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide cerita serta menyusun alur narasi secara logis. Temuan tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di dua sekolah penelitian. Berdasarkan hasil wawancara, siswa masih mengalami kesulitan dalam

menentukan ide cerita dan mengembangkan alur narasi. Selain itu, beberapa siswa juga belum mampu menyusun cerita secara runtut tanpa bantuan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan literasi tidak hanya terlihat pada data nasional, tetapi juga tercermin dalam keterampilan menulis narasi di sekolah dasar.

Keberhasilan pembelajaran menulis sangat dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Namun, pembelajaran menulis di sekolah dasar masih menggunakan media pembelajaran yang belum bervariasi, seperti buku, teks, dan lembar kerja sederhana (Nufus dkk., 2023). Seiring perkembangan teknologi, guru memiliki peluang untuk memanfaatkan media digital dalam pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan efektif (Septianingrum dkk., 2022). Media pembelajaran interaktif juga terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif serta motivasi siswa dalam pembelajaran (Faradisa, 2024).

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini memungkinkan guru mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, serta umpan balik interaktif dalam satu media pembelajaran. Beberapa penelitian telah mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline 3* di tingkat sekolah dasar. Studi sebelumnya menyebutkan bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Syah dkk., 2023). Penelitian Ningsih dkk. (2025) mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran menulis narasi dan menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan kreativitas serta kualitas tulisan siswa. Selain itu, penelitian lainnya menyatakan bahwa media berbasis *Articulate Storyline 3* berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa (Tazkiyah & Hendrik, 2021; Muzdalifah dkk., 2025).

Meskipun penelitian sebelumnya telah mengembangkan media *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran menulis narasi, sebagian besar masih berfokus pada penyajian materi serta evaluasi hasil belajar. Belum ditemukan media yang mengintegrasikan latihan menulis bertahap serta umpan balik otomatis melalui *Apps Script*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media BERANI berbasis *Articulate Storyline 3* yang dilengkapi kegiatan menulis bertahap (level 1-4) dan integrasi *Apps Script* untuk memeriksa penggunaan kata hubung, serta mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan validasi ahli dan respon pengguna.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran, yaitu metode kualitatif melalui wawancara dan metode kuantitatif melalui angket. Pendekatan tersebut diterapkan dalam melalui metode penelitian *Design and Development (D&D)* menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, untuk menghasilkan media pembelajaran yang sistematis, fleksibel, serta memberikan pengalaman belajar dengan efektif (Adeoye dkk., 2024). Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar dengan subjek penelitian berupa guru dan siswa kelas V. Validasi produk melibatkan dua

ahli materi, yakni dosen dan guru Bahasa Indonesia sekolah dasar yang berpengalaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dua ahli media yang merupakan dosen dengan keahlian di bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Prosedur penelitian mengacu pada kerangka model ADDIE oleh Branch (2009) (dalam Setiawan, 2022), yang terdiri dari lima tahap. Tahap *analysis* dilakukan melalui wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran menulis narasi. Tahap *design* mencakup penyusunan *flowchart*, *storyboard*, dan rancangan awal media. Tahap *development* mencakup proses pembuatan media menggunakan *Articulate Storyline 3* yang diintegrasikan dengan *Apps Script*, kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli dan revisi sesuai masukan yang diberikan. Tahap *implementation* dilaksanakan dengan uji coba media kepada guru dan siswa kelas V menggunakan angket respon pengguna. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan dengan menelaah hasil dan revisi dari validasi ahli, serta hasil uji coba pengguna yang dijadikan dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan media, serta penentuan kelayakan akhir produk.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respon pengguna. Pedoman wawancara dimanfaatkan untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran menulis narasi serta pemanfaatan media dan teknologi dalam proses belajar. Lembar validasi ahli materi menilai kesesuaian materi dengan kurikulum, isi, dan bahasa, sedangkan lembar validasi ahli media meliputi aspek tampilan, konten, dan penggunaan media. Angket respon siswa mencakup aspek kebermanfaatan, kemudahan, dan kepuasan, sementara angket respon guru memuat aspek tampilan, isi dan penyajian, serta manfaat media. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan berdasarkan teknik Miles dan Huberman (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Sementara itu, data kuantitatif dari validasi ahli dan respon pengguna dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan skala likert lima tingkat. Tingkat kelayakan produk kemudian dihitung melalui persentase menggunakan rumus berikut:

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

Dengan  $P$  sebagai persentase,  $f$  sebagai jumlah skor yang diperoleh, dan  $N$  sebagai skor maksimum. Hasil validasi ahli diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan menurut Riduwan dalam Ningsih dkk. (2023), sedangkan respon pengguna diinterpretasikan berdasarkan kriteria menurut Kartini dalam Saputra dkk. (2022).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Tahap *Analysis*

Pada tahap analisis, diperoleh hasil bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis narasi, khususnya dalam mengembangkan ide dan menyusun alur secara runtut. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar masih belum optimal, terutama pada aspek pengorganisasian ide dan penyusunan alur cerita.

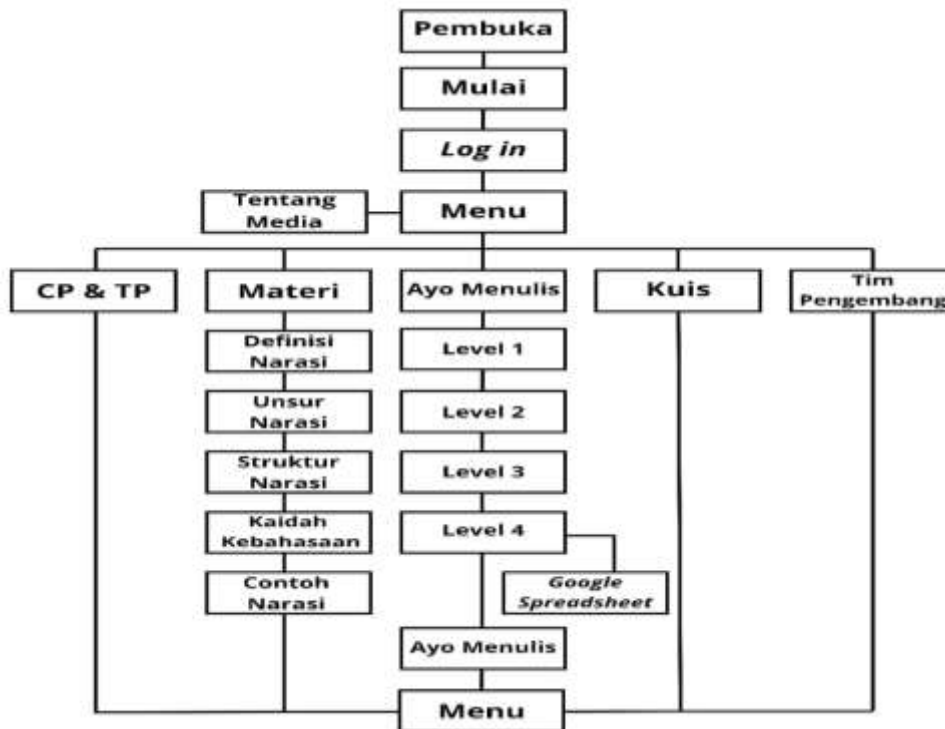
Kondisi tersebut sejalan dengan hasil studi terdahulu yang menyebutkan bahwa siswa masih mengalami hambatan dalam mengungkapkan ide dan menyusun alur narasi secara logis (Parawita dkk., 2025). Adanya kesulitan tersebut juga disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar dan kurangnya latihan menulis yang diberikan kepada siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fajriani dkk. (2017) bahwa ketika siswa kurang mendapatkan kesempatan berlatih, maka kemampuan menulisnya cenderung tidak berkembang secara optimal. Selain itu, media pembelajaran yang kurang variatif turut memengaruhi proses pembelajaran menulis. Dalam penelitian ini, guru masih cenderung menggunakan media sederhana, seperti buku dan lembar kerja, sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran belum maksimal. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi sekaligus partisipasi siswa dalam proses belajar (Wulandari & Wardhani, 2024; Kaniawati dkk., 2023).

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk berlatih menulis narasi secara bertahap dan memperoleh umpan balik selama proses pembelajaran. Kebutuhan tersebut sejalan dengan pendapat Karlina (2016) yang menyatakan bahwa kegiatan menulis berlangsung secara berkesinambungan, dari hal yang sederhana berlanjut ke tingkat yang lebih kompleks. Oleh karena itu, dikembangkan media BERANI (Belajar Asyik Menulis Narasi) yang dirancang dengan aktivitas menulis yang disusun secara bertingkat sehingga proses belajar siswa menjadi lebih terarah sesuai dengan perkembangan kemampuannya. Perancangan tersebut juga menjadi bentuk solusi atas keterbatasan media yang ditemukan pada tahap analisis, yaitu media yang sebelumnya masih berfokus pada penyampaian materi dan belum memfasilitasi siswa untuk berlatih menulis secara bertahap.

Selain analisis kebutuhan melalui wawancara, analisis juga dilakukan dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar, khususnya pada capaian pembelajaran fase C kelas V pada elemen menulis. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan selaras dengan kurikulum serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran menulis narasi. Hasil analisis kurikulum juga menjadi dasar dalam menentukan isi media, penyusunan materi, serta aktivitas pembelajaran pada setiap fitur yang dikembangkan. Oleh karena itu, seluruh komponen media BERANI tidak hanya disusun berdasarkan kebutuhan pengguna di lapangan, tetapi juga berlandaskan pada capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka sehingga materi yang diberikan tetap relevan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

### **Tahap Design**

Pada tahap ini, dilakukan perancangan desain media BERANI yang meliputi penyusunan *flowchart* sebagai alur media, penyusunan *storyboard* yang berisi gambaran tampilan dan alur isi media, dan pembuatan desain awal menggunakan Canva. Berikut alur dan rancangan media yang dikembangkan pada tahap ini ditampilkan melalui *flowchart* pada Gambar 1 dan *storyboard* pada Tabel 1.



Gambar 1. *Flowchart* Media BERANI

Tabel 1. *Storyboard* Media BERANI

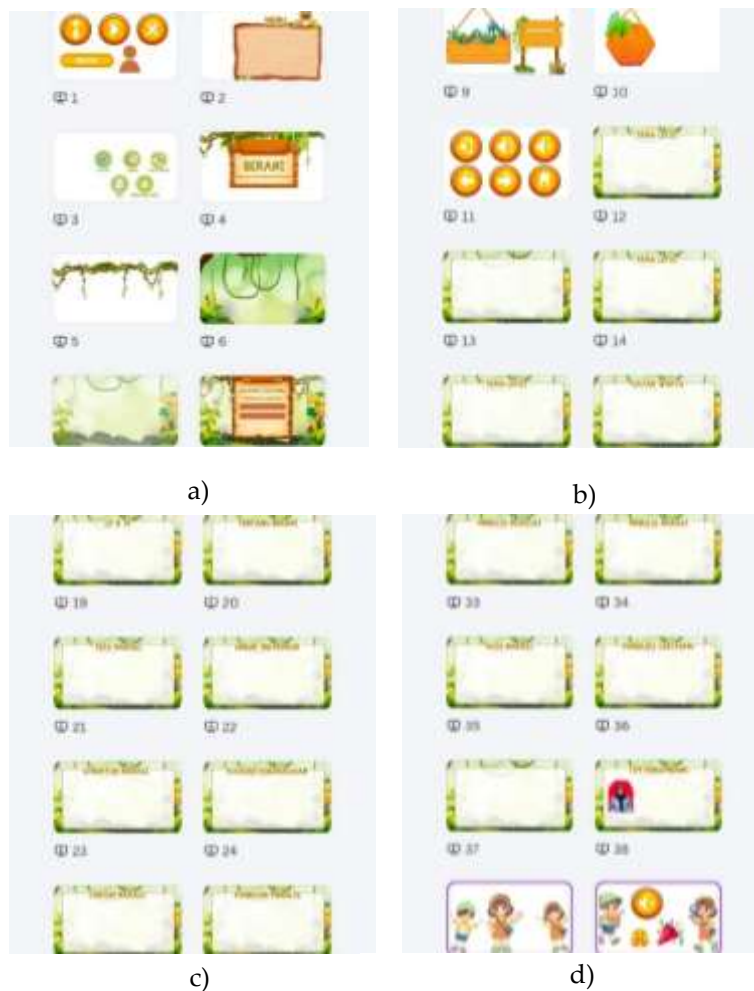
No.	Halaman/Slide	Isi	Keterangan
1.	Halaman Pembuka	Ucapan “Selamat Datang”	Tampilan dilengkapi dengan warna yang cerah dan terdapat ilustrasi buku, serta tombol menuju halaman
2.	Halaman Mulai	Judul media “BERANI” dan tombol mulai	Tampilan dilengkapi dengan warna latar yang ceria dan terdapat tombol “Mulai” yang mengarah ke halaman <i>Log In</i> .
3.	Halaman <i>Log In</i>	Input nama dan sekolah siswa	Terdapat kolom input nama dan sekolah disertai tombol “Masuk” dan tombol <i>previous</i> untuk kembali ke halaman mulai.
4.	Menu Utama	Informasi tentang media dan pilihan menu yang meliputi: CP dan TP, Materi, Ayo Menulis, Kuis, dan Tim Pengembang	Tampilan berisi ikon dan navigasi pada setiap menu.

No.	Halaman/Slide	Isi	Keterangan
4.	Tentang Media	Penjelasan tentang media BERANI	Pada halaman ini, berisi kolom teks serta tombol kembali yang menghubungkan ke halaman menu.
5.	CP dan TP	Penjabaran Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada media	Tampilan berupa teks serta tombol kembali yang mengarahkan ke halaman menu.
6.	Materi	Pengertian, tujuan, unsur intrinsik, struktur, kaidah kebahasaan, dan contoh teks narasi	Materi ditampilkan dalam bentuk teks dengan navigasi berupa tombol <i>next</i> dan <i>previous</i> .
7.	Ayo Menulis	Kegiatan menulis secara bertahap level 1-4	Kegiatan menulis terdiri dari level 1 (menuliskan kembali teks yang sudah ada), level 2 (menulis sesuai unsur intrinsik yang dipilih), level 3 (menulis berdasarkan tema sendiri), dan level 4 (menulis secara mandiri). Di bagian ini terdapat web cek kata hubung di tiap levelnya.
8.	Kuis	Soal pilihan ganda mengenai teks narasi	Pada halaman ini, terdapat skor siswa serta review jawaban yang telah diisi siswa. Tujuannya untuk mengukur pemahaman siswa.
9.	Tim Pengembang	Profil pengembang peneliti dan dosen yang membimbing	Tampilan berupa teks dan foto yang memaparkan mengenai profil pengembang media BERANI.

Berdasarkan Gambar 1 dan Tabel 1, penyusunan *flowchart* dan *storyboard* menunjukkan bahwa media BERANI dirancang secara sistematis, mulai dari penyajian materi hingga praktik menulis. Desain tersebut sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses kreatif dan reflektif berdasarkan pengalaman belajar siswa yang bermakna (Azzahra dkk., 2025). Selain itu, penyusunan aktivitas menulis pada fitur “Ayo Menulis” mencerminkan penerapan konsep *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan secara bertahap untuk membantu siswa mencapai kemandirian dalam belajar (Azis dkk., 2025).

Setelah menyusun *storyboard*, dilakukan pembuatan desain awal media menggunakan Canva dengan layout *landscape* berukuran 1920 x 1080 piksel. Desain ini meliputi penyusunan latar belakang, ikon, dan tata letak halaman sebagai acuan pengembangan media pada tahap berikutnya. Pembuatan desain awal disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar

agar tampilan media lebih menarik serta mudah dipahami. Berikut merupakan tampilan desain awal pada Canva yang disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 2. Tampilan Desain Awal pada Canva**

### **Tahap Development**

Pada tahap pengembangan, dilakukan penyempurnaan desain menggunakan *Articulate Storyline 3* agar menjadi media pembelajaran sesuai dengan perancangan sebelumnya. Aset visual yang telah dibuat sebelumnya diintegrasikan ke dalam media dan disusun menjadi tampilan pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media interaktif ini sejalan dengan pendapat Silahuddin (2022) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan mempermudah pemahaman yang abstrak menjadi bentuk yang lebih jelas dan nyata. Selain itu, integrasi *Apps Script* untuk fitur pengecekan dan perbaikan kata hubung dalam tulisan siswa menunjukkan kesesuaian dengan konsep *scaffolding* dan fungsi media pembelajaran. Kesesuaian tersebut meliputi perolehan umpan balik langsung sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan dalam menulis secara mandiri (Fadilah & Kanya, 2023). Berikut merupakan tampilan hasil pengembangan media yang ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Pengembangan Media**

No.	Tampilan Media	Keterangan
1.		Tampilan pembuka, utama, <i>log in</i> , dan menu utama
2.		Tampilan tentang media serta CP dan TP
3.		Tampilan materi
4.		Tampilan Ayo Menulis
5.		Tampilan kuis dan tim pengembang.

Media BERANI terdiri atas beberapa fitur utama, yaitu menu tentang media, CP dan TP, materi narasi, kegiatan “Ayo Menulis” level 1-4, kuis interaktif, dan tim pengembang. Fitur “Ayo Menulis” dirancang secara bertahap mulai dari menuliskan kembali teks, menulis berdasarkan unsur intrinsik, mengembangkan tema sendiri, hingga menulis narasi secara mandiri. Sementara itu, integrasi *Apps Script* memberikan umpan balik secara langsung

terhadap penggunaan kata hubung sehingga siswa dapat memperbaiki hasil tulisannya secara mandiri. Untuk memastikan kualitas media yang dihasilkan, dilakukan validasi melalui penilaian ahli materi dan ahli media. Proses validasi tidak hanya bertujuan menilai kelayakan isi, tampilan, dan interaktivitas media, tetapi juga memperoleh masukan sebagai acuan penyempurnaan produk. Setelah melakukan perbaikan, diperoleh hasil akhir validasi ahli materi dan ahli media sebagaimana disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli 1	Ahli 2
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum	24	22
2.	Isi	47	41
3.	Bahasa	22	23
<b>Total Skor yang diperoleh</b>		<b>93</b>	<b>86</b>
<b>Total Skor Maksimal</b>		<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>93%</b>	<b>86%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>89,5%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>	

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli 1	Ahli 2
1.	Tampilan	19	17
2.	Konten (isi)	20	19
3.	Penggunaan Media	26	26
<b>Total Skor yang diperoleh</b>		<b>65</b>	<b>62</b>
<b>Total Skor Maksimal</b>		<b>70</b>	<b>70</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>92,8%</b>	<b>88,6%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>90,7%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>	

Hasil validasi menunjukkan bahwa media BERANI memperoleh kategori sangat layak dengan persentase 89,5% pada ahli materi dan 90,7% pada ahli media. Penilaian tersebut mengindikasikan bahwa media BERANI telah memenuhi aspek kesesuaian materi, bahasa, isi, tampilan, serta kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran menulis narasi. Temuan ini memperkuat penelitian Ningsih dkk. (2025) mengenai pemanfaatan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran menulis narasi. Kontribusi media BERANI terletak pada integrasi latihan menulis bertahap dan umpan balik berbasis *Apps Script* yang mendukung proses revisi tulisan siswa secara mandiri.

### Tahap Implementation

Pada tahap implementasi, media BERANI diujicobakan kepada siswa kelas V di dua sekolah dasar, yaitu 14 siswa di SD A dan 25 siswa di SD B. Uji coba dilakukan guna mengetahui keterlaksanaan penggunaan media serta memperoleh respon siswa dan guru sebagai pengguna. Selama proses pembelajaran, siswa menggunakan media secara langsung sesuai dengan alur yang telah dirancang. Setelah uji coba selesai, dilakukan pengumpulan data melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Hasil angket tersebut dianalisis untuk memberikan gambaran mengenai respon pengguna terhadap media BERANI. Hasil dari angket respon pengguna disajikan pada Tabel 5 dan Tabel 6 berikut.

**Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa**

Sekolah	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
A	Kebermanfaatan	184	210
	Kemudahan	255	280
	Kepuasan	189	210
<b>Total Skor</b>		<b>628</b>	<b>700</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>89,7%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	
B	Kebermanfaatan	321	375
	Kemudahan	442	500
	Kepuasan	338	375
<b>Total Skor</b>		<b>1101</b>	<b>1250</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>88%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	

**Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru**

Sekolah	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
A	Tampilan	20	20
	Isi Materi	30	30
	Manfaat	20	20
<b>Total Skor</b>		<b>70</b>	<b>70</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>100%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	
B	Tampilan	17	20
	Isi Materi	26	30
	Manfaat	20	20
<b>Total Skor</b>		<b>63</b>	<b>70</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>90%</b>	

Sekolah	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Kategori			Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket respon pengguna pada Tabel 5 dan Tabel 6, media BERANI mendapatkan kategori yang sangat baik dari siswa maupun guru di kedua sekolah. Persentase respon siswa mencapai 89,7% di SD A dan 88% di SD B, sedangkan respon guru memperoleh persentase 100% di SD A dan 90% di SD B. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media berhasil diterima dengan baik oleh pengguna pada dua sekolah yang berbeda.

Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa media BERANI mudah digunakan serta mampu membantu siswa mengikuti proses pembelajaran narasi secara lebih terarah. Hal tersebut didukung oleh penyajian materi yang sistematis, latihan menulis bertahap, serta umpan balik melalui *Apps Script* yang memudahkan siswa mengenali kesalahan penggunaan kata hubung pada tulisannya. Dari sisi guru, media dinilai membantu penyampaian materi karena seluruh tahapan pembelajaran telah tersusun dalam satu media yang terintegrasi. Temuan ini memperkuat pendapat Fadilah & Kanya (2023) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang efektif menumbuhkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung temuan Lubis dkk. (2023) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

### **Tahap Evaluation**

Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian guna mengetahui tingkat kualitas media BERANI berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan mampu mencapai tujuan pembelajaran menulis narasi di kelas. Tahap ini bertujuan untuk menentukan kelayakan akhir media sekaligus mengidentifikasi aspek yang masih perlu diperhatikan berdasarkan hasil validasi, respon pengguna, dan temuan selama pelaksanaan uji coba media BERANI. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siregar dan Rhamayanti (2025) bahwa evaluasi dalam model ADDIE berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan terhadap kelayakan dan keberlanjutan penggunaan media.

Berdasarkan keseluruhan proses pengembangan, media BERANI telah sesuai aspek isi, tampilan, dan penggunaan sehingga layak diterapkan sebagai media pembelajaran menulis narasi. Kelayakan tersebut tidak hanya ditunjukkan melalui penilaian para ahli, tetapi juga diperkuat oleh respon dari guru dan siswa selama uji coba. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media BERANI mampu digunakan sesuai dengan tujuan pengembangannya, yaitu membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus memberikan pengalaman belajar menulis yang lebih terarah bagi siswa.

Meskipun demikian, evaluasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital masih dipengaruhi oleh faktor teknis, terutama kestabilan jaringan internet ketika mengakses fitur yang terintegrasi dengan *Apps Script*. Kondisi tersebut merupakan aspek penting yang harus diperhatikan pada penerapan media di sekolah dengan fasilitas teknologi yang

berbeda. Temuan ini memperkuat pendapat Chandramani dan Handoyo (2024) yang menyebutkan bahwa salah satu kelemahan media berbasis teknologi adalah ketergantungan terhadap perangkat dan jaringan yang memadai. Oleh karena itu, kesiapan sarana dan prasarana menjadi faktor penting agar media dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, telah dikembangkan media BERANI berbasis *Articulate Storyline 3* melalui model ADDIE sebagai media pembelajaran menulis narasi bagi siswa kelas V. Media ini memadukan latihan menulis bertahap dan umpan balik berbasis *Apps Script* melalui fitur "Ayo Menulis" level 1-4 untuk mendukung proses revisi tulisan siswa. Pengembangan tersebut menjadi kontribusi penelitian dalam menyediakan media yang mendukung proses latihan, revisi, dan pembelajaran menulis secara lebih terstruktur. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi latihan menulis bertahap (level 1-4) dan fitur umpan balik otomatis berbasis *Apps Script* yang belum ditemukan pada penelitian sebelumnya, sehingga media tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, melainkan juga memfasilitasi siswa dalam berlatih dan memperbaiki tulisan secara mandiri.

Hasil validasi ahli dan respon pengguna menunjukkan bahwa media BERANI memenuhi kriteria kelayakan serta memperoleh respon yang sangat baik dari guru dan siswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran digital yang mendukung guru dalam menyelenggarakan pembelajaran menulis secara lebih interaktif sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih sistematis bagi siswa. Implikasi praktisnya, media BERANI dapat dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran menulis narasi baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun sebagai sarana latihan mandiri.

Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media dan uji coba secara terbatas serta bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang memadai. Oleh karena itu, penelitian lanjutan direkomendasikan dengan menggunakan pendekatan eksperimen guna menguji efektivitas media dengan jumlah subjek yang lebih luas. Selain itu, pengembangan berikutnya dapat difokuskan pada penyempurnaan fitur interaktif serta optimalisasi integrasi teknologi sehingga media dapat diterapkan secara adaptif pada berbagai kondisi pembelajaran.

#### REFERENSI

- Adeoye, M. A., Adrian, K., Indra, S., Satya, M. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 202–209.
- Amelia Karlina, D. (2016). Menulis Buku Diari Dalam Keseharian Siswa Untuk Meningkatkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sd. 3(2), 145–156. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4254>
- Azis, A., Hilmi, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi Media Dalam Pembelajaran: Pendekatan Dea Putri Aulia, Dadan Djuanda, Dety Amelia Karlina/Pengembangan Media Berani Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Menulis Narasi Kelas V

Konstruktivisme Vygotsky. *Anterior Jurnal*, 24(III), 1–7.

Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>

Chandramani, D., & Handoyo, B. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi lingkungan dan penduduk di Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan Indonesia (JKPI)*, 1(2), 72–80. <https://doi.org/10.62947/jkpi.v1i2.11>

Cheung, Y. L. (2023). Cohesion , Coherence , and Children Narrative Writing Quality : Topical Structure Analysis. *Journal of English and Applied Linguistics*, 2(1).

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.

Fajriani, R., Djuanda, D., & Sudin, A. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Melalui Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Dengan Permainan Detective Sherlock Holmes and the Adventure Book. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 161–170.

Faradisa, Z. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar*. 12, 645–656.

Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.

Lubis, L. H., Febriani, B., Yana, R. F., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The use of learning media and its effect on improving the quality of student learning outcomes. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(2), 7–14.

Muzdalifah, S. Q., Suryandari, S., & Rahayu, M. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(5), 40–52.

Ningsih, S., Murtadlo, & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Jambura *Journal of Educational Management*. *Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 108–122.

Ningsih, Y. W., Suriani, A., & Azima, N. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Keterampilan Menulis Teks Narasi Menggunakan Articulate Storyline 3 Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Edu Research*, 6(2), 84–93.

Nufus, H., Rokhman, F., & Pristiwati, R. (2023). Literasi Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V SD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(9), 6695–6699.

Parawita, D., Muammar, & Desmawanti, R. (2025). Analisis Tingkat Kesulitan Siswa dalam Menulis Narasi pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDIT Ibnu Mas’ud Islamic School. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 1943–1952.

*PISA 2022 Results (Volume I)*. (2023). OECD. [https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i\\_53f23881-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en.html)

Qomaruddin, & Sa’diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam

Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.

Rapor Pendidikan Indonesia. (2025). Kemendikdasmen. <https://data.kemendikdasmen.go.id/dataset/p/rapor-pendidikan-indonesia-bvkdld/data-rapor-pendidikan-indonesia-2025-indonesia>

Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(1).

Septianingrum, A. D., Suhandi, A. M., Putri, F. S., & Prihantini. (2022). Peningkatan Kompetensi Pendidik dalam Literasi Digital untuk Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(7), 137–145. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6555502>

Setiawan, S. R. (2022). Pengembangan Media Budisi (Buku Audio Puisi) pada Materi Puisi Kelas IV UPT SDN137 Gresik. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 6(1), 248–261.

Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.

Syah, S., Ifrianti, S., Sari, I. P., & Asiah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Belajar Mandiri Peserta Didik Kelas IV SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 10(1), 101–114.

Tazkiyah, A., & Hendrik, M. (2021). Pengembangan Media Interaktif Cerita Fabel Mentilin Yang Cerdik Menggunakan Articulate Storyline 3 Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Interactive Media Development of Clever Horsfield ' s Tarsier ( Mentilin ) Fable Story Using Articulate Storyline 3 for F. *Sirok Bastra*, 9(2), 113–124.

Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).