

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA  
PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 7 LANGSA**

Ardhini Aprilianty<sup>1</sup>, Ronald Fransyaigu<sup>2</sup>, Juliati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Samudra

<sup>1</sup>[ardhiniaprilianty@gmail.com](mailto:ardhiniaprilianty@gmail.com), <sup>2</sup>[ronaldfransyaigu@unsam.ac.id](mailto:ronaldfransyaigu@unsam.ac.id),

<sup>3</sup>[juliati@unsam.ac.id](mailto:juliati@unsam.ac.id)

**ABSTRACT**

*This problem is caused by the difficulty of fourth-grade students at SD Negeri 7 Langsa in understanding reading materials because the learning process still focuses on the use of printed books without the help of technology-based interactive learning media, and reading activities are carried out in turns. This study aims to determine the validity, feasibility, and effectiveness of the developed product. This study used the ADDIE Research and Development (R&D) model with data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires, and tests. The validity of the subject matter experts was 82%, the measuring instruments was 94%, the language experts was 84%, and the media experts was 97.5% with the criteria 'Very Appropriate'. The response rate from learning practitioners was 96.92% and from students was 83%, with a criterion of 'Very Practical'. The effectiveness of Articulate Storyline-based interactive learning media was analysed using normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain tests. The normality test results showed a pre-test value of 0.622 and a post-test value of 0.064, indicating that the data was normally distributed. The average score increased from 56.36 in the pre-test to 84.54 in the post-test with Sig. 2-tailed < 0.001, indicating a significant difference. The N-Gain score was 0.68, classified as 'Moderate,' and the percentage was 68%, classified as 'Quite Effective.' Based on the results described above, the Articulate Storyline-based interactive learning media is valid, practical, and effective in improving the reading comprehension skills of fourth-grade students.*

*Keyword: Articulate Storyline, Reading Comprehension Skills, Interactive Learning Media*

**ABSTRAK**

Permasalahan dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Langsa dalam memahami isi bacaan dikarenakan pembelajaran masih berfokus pada penggunaan buku cetak tanpa bantuan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi serta kegiatan membaca yang dilakukan secara bergiliran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan tes. Perolehan validasi ahli materi 82%, instrumen soal

94%, ahli bahasa 84%, ahli media 97,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Angket respon praktisi pembelajaran 96,92% dan respon peserta didik 83% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji *N-Gain*. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai *pretest* 0,622 dan *posttest* 0,064, sehingga data berdistribusi normal. Nilai rata-rata meningkat dari 56,36 pada *pretest* menjadi 84,54 pada *posttest* dengan Sig. 2-tailed < 0,001 menunjukkan perbedaan yang signifikan. Perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,68 kriteria “Sedang” dan persentase 68% kriteria “Cukup Efektif”. Berdasarkan hasil yang telah dijabarkan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV.

*Kata Kunci: Articulate Storyline, Keterampilan Membaca Pemahaman, Media Pembelajaran Interaktif*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam pengembangan mutu sumber daya manusia. Melalui pengelolaan pendidikan yang berkualitas, mampu menghasilkan pribadi yang kompeten, mandiri, dan adaptif terhadap lingkungan sekitar (Juliati, 2018). Pendidikan pada hakikatnya ialah proses yang memfasilitasi perubahan sikap dan perilaku individu menuju kedewasaan melalui aktivitas pembelajaran (Sari, 2022).

Pendidikan di Indonesia diselenggarakan melalui tiga jenjang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, salah satunya pendidikan formal. Pendidikan formal menurut Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 ialah sistem

pendidikan terstruktur yang mencakup pendidikan dasar, pendidikan menengah, serta pendidikan tinggi. Jenjang pertama pada pendidikan formal yakni jenjang pendidikan dasar yang mencakup tingkat Sekolah Dasar.

Mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 mengenai Pendidikan Dasar, Sekolah Dasar didefinisikan sebagai lembaga pendidikan bagi anak rentang usia 7-13 tahun yang diselaraskan dengan karakteristik satuan pendidikan, potensi daerah, serta aspek sosial budaya. Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan, pengetahuan, karakter, serta keterampilan sehingga siap menempuh jenjang pendidikan berikutnya (Mudli'ah, 2023).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar diatur melalui kurikulum yang berlaku, di mana saat ini kurikulum yang diimplementasikan yakni Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka menerapkan pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan kemampuan dan kebutuhan peserta didik, sekaligus menjamin kesempatan yang sama bagi semua peserta didik untuk berkembang tanpa memandang kemampuan ataupun kondisi mereka (Tuerah, 2023). Kurikulum Merdeka tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dari kurikulum sebelumnya.

Adapun karakteristik dari Kurikulum Merdeka yaitu pembelajaran berbasis proyek guna menunjang pengembangan *soft skill* yang selaras dengan profil pelajar pancasila, berfokus pada materi esensial sehingga peserta didik dapat mendalami kompetensi literasi dan numerasi, serta pemberian keleluasaan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Nafi'ah, 2023).

Karakteristik peserta didik Sekolah Dasar ditandai dengan kegembiraan bermain, aktivitas fisik, serta kecenderungan bekerja secara

berkelompok dan belajar melalui pengalaman langsung. Pada tahap ini, mereka mulai menggunakan logikanya untuk memahami berbagai hal dan berada pada fase operasional konkret yang mana pembelajaran lebih banyak melibatkan objek konkret untuk membantu proses berpikir peserta didik (Aminah, 2022).

Merujuk pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia Sekolah Dasar berada di tahap operasional konkret, dimana kemampuan berpikir logis mulai berkembang dan pemahaman terhadap lingkungan menjadi lebih terstruktur. Salah satu mata pelajaran yang dapat membantu dalam pembentukan dan pengembangan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar adalah Bahasa Indonesia (Harlina, 2020).

Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik secara menyeluruh baik lisan maupun tulisan (Sari, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Erawati,

2024). Salah satu dari empat aspek keterampilan dalam kegiatan berbahasa yakni keterampilan dalam membaca.

Pembelajaran membaca di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan membaca peserta didik yang meliputi cara berbahasa yang baik dan benar. Membaca merupakan suatu kegiatan yang tidak pernah lepas dari kehidupan manusia karena umumnya informasi yang didapat manusia diberikan melalui bahasa tulis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fransyaigu, 2023) yang menjelaskan bahwa banyaknya bahan bacaan yang dibaca oleh peserta didik dapat memperkaya kosakata serta ide-ide yang diperoleh dari bahan bacaan yang kemudian dituangkan ke dalam tulisan. Keterampilan membaca tidak akan lepas dari keterampilan dalam memahami bacaan.

Keterampilan membaca pemahaman ialah suatu kegiatan untuk memperoleh informasi dari bahan bacaan, baik tersurat maupun tersirat yang melibatkan pemahaman dan kemampuan seseorang dalam memahami pesan yang terkandung dari teks yang dibaca (Daulay, 2021). Adapun indikator dalam keterampilan

membaca pemahaman meliputi kemampuan peserta didik dalam menangkap isi bacaan secara umum, meringkas isi bacaan, menjawab pertanyaan sesuai isi bacaan, dan kemampuan menceritakan kembali isi bacaan dengan menggunakan pemahaman sendiri (Sartika, 2023).

Perkembangan teknologi yang cukup pesat membuat peserta didik yang sudah tergolong dalam Generasi Alpha khususnya di Sekolah Dasar menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman secara maksimal. Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir mulai tahun 2010 hingga tahun 2025 termasuk generasi pertama yang tumbuh di era teknologi modern sehingga mereka menjadi terbiasa dengan penggunaan teknologi. Sejak usia dini, mereka sudah mengenal teknologi sehingga membuat Generasi Alpha cenderung lebih cepat dalam menyerap berbagai informasi (Nadhifah, 2024). Oleh karena itu, untuk membantu Generasi Alpha dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman agar menjadi lebih efektif maka dibutuhkan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif ialah suatu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi melalui komunikasi dua arah antara peserta didik dan teknologi melalui aplikasi dan perangkat elektronik (Amatullah, 2022). Media pembelajaran interaktif dirancang untuk menggabungkan berbagai elemen visual, *audio*, animasi, kuis dan umpan balik secara langsung yang membantu dalam mengukur pemahaman peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu solusi terhadap permasalahan dalam membaca pemahaman peserta didik yakni media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak *E-Learning* yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara interaktif, di mana peserta didik dapat terlibat langsung melalui fitur-fitur seperti kuis, tombol navigasi, umpan balik, serta dapat mengintegrasikan teks, gambar, *audio*, animasi gambar, serta video dalam satu kesatuan yang saling mendukung (’Azza, 2024).

Kondisi ideal keterampilan membaca pemahaman di kelas

ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses membaca, memahami, dan menganalisis teks dengan bimbingan guru. Guru tidak hanya meminta peserta didik untuk membaca teks saja, akan tetapi membantu peserta didik dalam memahami isi cerita melalui diskusi, mengajukan pertanyaan pemantik, dan menggunakan media visual atau digital. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih efektif jika didukung dengan media interaktif, seperti animasi, simulasi, maupun kuis interaktif yang membuat peserta didik lebih tertarik dan fokus dalam memahami teks. Peserta didik juga didorong untuk berpikir kritis, seperti menyimpulkan isi bacaan, mengidentifikasi gagasan utama, serta mengaitkan cerita dengan nilai moral sehari-hari (Sari, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 7 Langsa, diperoleh bahwa proses pembelajaran membaca masih berfokus pada penggunaan buku cetak tanpa bantuan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Selama kegiatan membaca, peserta didik diminta untuk membaca teks secara bergiliran sehingga fokus mereka lebih tertuju pada giliran

membaca daripada proses membangun pemahaman isi bacaan secara mendalam, seperti menyimpulkan isi bacaan atau menangkap pesan moral cerita.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam kegiatan membaca pemahaman belum optimal ditandai dengan perhatian peserta didik yang belum sepenuhnya terarah pada isi bacaan disertai kesulitan dalam merespons pertanyaan terkait isi bacaan. Hal ini diperkuat oleh hasil angket awal yang menunjukkan bahwa dari 11 peserta didik, hanya 3 peserta didik yang mampu memahami isi bacaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik ditemukan adanya kesulitan dalam menceritakan kembali isi bacaan secara runtut dan menjawab pertanyaan terkait unsur cerita yang mana disebabkan oleh kegiatan membaca pemahaman yang masih terfokus pada giliran membaca daripada proses memahami dan mengaitkan informasi dalam teks bacaan.

Sementara itu hasil wawancara bersama wali kelas IV SD Negeri 7 Langsa yakni ibu Idawati, S.Pd menjelaskan bahwa penggunaan

media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran membaca pemahaman belum diterapkan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu serta kurangnya keterampilan dalam mengoperasikan teknologi, sehingga menjadi kendala dalam merancang dan mempersiapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dipilih sebagai solusi dikarenakan melibatkan interaksi langsung peserta didik dengan media pembelajaran melalui navigasi materi, latihan soal, serta umpan balik otomatis yang dikombinasikan dengan teks, gambar, *audio*, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, sehingga sangat relevan untuk mengembangkan keterampilan membaca pemahaman (Norsidi, 2024). Pemilihan media ini juga didasari oleh karakteristik peserta didik kelas IV yang merupakan Generasi Alpha, generasi yang tumbuh di lingkungan digital dan lebih antusias belajar menggunakan media interaktif yang bersifat visual dan kontekstual (Hendri, 2025). Selain itu, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pemanfaatan teknologi

digital untuk mengoptimalkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik yang difasilitasi melalui fitur interaktif dalam *Articulate Storyline*. Media ini juga menyediakan fasilitas akses secara *online* maupun *offline*, sehingga mendukung pembelajaran di berbagai kondisi dan mengefektifkan waktu belajar. Oleh karena itu, *Articulate Storyline* dipandang media yang tepat dan relevan untuk mengoptimalkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik sesuai tuntutan kurikulum dan karakteristik generasi peserta didik (Andriansah, 2024).

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode *Research and Development* (R&D) yang difokuskan pada pengembangan serta penyempurnaan suatu produk (Zakariah, 2020). Model yang dipergunakan ialah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Data didapatkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, lembar pedoman wawancara, angket, dan lembar tes. Angket diberikan

kepada validator ahli, praktisi, serta 11 peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Langsa sebagai subjek uji coba lapangan. Data dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada validator ahli, praktisi guru, dan peserta didik untuk menilai validitas dan praktikalitas, sedangkan efektivitas media dilihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji *N-Gain*.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Analisis:**

Hasil telaah kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 7 Langsa ialah Kurikulum Merdeka, hasil telaah materi yang dipergunakan ialah teks narasi yang selaras dengan kebijakan capaian pembelajaran dan Kurikulum Merdeka, kemudian hasil telaah kebutuhan di kelas IV SD Negeri 7 Langsa diketahui pembelajaran

membaca pemahaman masih didominasi oleh penggunaan buku cetak tanpa bantuan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Selama kegiatan membaca, peserta didik diminta untuk membaca teks secara bergiliran, sehingga fokus mereka lebih tertuju pada giliran membaca daripada proses membangun pemahaman isi bacaan secara mendalam, seperti menyimpulkan isi bacaan atau menangkap pesan moral cerita.

Kondisi ini berpengaruh kepada peserta didik yang belum sepenuhnya terarah pada isi bacaan disertai kesulitan dalam merespons pertanyaan terkait isi bacaan.

Oleh karena itu berdasarkan telaah kurikulum, materi, dan kebutuhan diperoleh bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi di kelas IV masih memerlukan inovasi media agar lebih menarik dan interaktif. Kurikulum merdeka menekankan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang mana sejalan dengan karakter Generasi Alpha yang akrab dengan penggunaan teknologi digital. Maka dari itu, penelitian ini mengembangkan media

pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang memadukan teks, gambar, audio, dan kuis yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan dan mengoptimalkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

## **2. Perancangan:**

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan media pembelajaran guna menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV serta mendukung ketercapaian pembelajaran yang sudah ditetapkan. Perancangan meliputi desain tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam bentuk *storyboard*, merancang pembuatan angket validator ahli, praktisi pembelajaran, serta peserta didik, dan perancangan instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik.

## **3. Pengembangan**

Tahap ini dilaksanakan proses pembuatan produk dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Setelah pembuatan media selesai, maka dilakukan validasi guna mengetahui praktikalitas media yang



dikembangkan oleh para validator ahli. Berikut link akses dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* <https://mediapembelajaranatubelah.netlify.app/>.



Gambar 1. Tampilan Produk

Setelah produk selesai dibuat, maka selanjutnya akan dilakukan validasi terlebih dahulu oleh validator ahli guna memperoleh saran dan masukan. Berikut disajikan perolehan skor dari masing-masing validator ahli.

**Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Validator**

Validasi	F	N	%	Kategori
----------	---	---	---	----------

Materi	29	35	82%	Sangat Layak
Instrumen Soal	33	35	94%	Sangat Layak
Bahasa	38	45	84%	Sangat Layak
Media	39	40	97,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4, perolehan persentase dari ahli materi 82%, ahli instrumen soal 94%, ahli bahasa 84%, dan ahli media 97,5% dengan total keseluruhan kriteria "Sangat Layak".

#### 4. Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi media dengan memberikan lembar angket kepada praktisi pembelajaran dan peserta didik. Pelaksanaan dilakukan di kelas IV SD Negeri 7 Langsa dengan melibatkan 11 peserta didik dan wali kelas IV untuk menilai kepraktisan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Berikut disajikan hasil respon praktisi dan peserta didik.

**Tabel 2. Hasil Praktisi dan Respon Siswa**

Angket	F	N	%	Kategori
Praktisi Pembelajaran	63	65	96,92 %	Sangat Praktis
Peserta Didik	913	40	83%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa perolehan persentase dari praktisi yakni 96,92%, dan hasil respon peserta didik memperoleh 83%

dengan keseluruhan kriteria “Sangat Praktis”.

### **5. Evaluasi**

Peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji *N-Gain*.

Berdasarkan hasil uji *Shapiro Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,622 dan *posttest* sebesar 0,064 yang mana nilai keduanya lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 56,36, sedangkan *posttest* meningkat sebesar 84,54. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $< 0,001$  yang lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Sedangkan hasil perhitungan uji *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,68 dengan kriteria “Sedang” dan persentase *N-gain* yang diperoleh sebesar 68% kriteria “Cukup Efektif”.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 7 Langsa yang telah peneliti kembangkan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Berdasarkan penjabaran di atas, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV.

### **D. Kesimpulan**

Produk yang dikembangkan dengan model ADDIE berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Perolehan tingkat kevalidan produk dari ahli materi 82%, ahli instrumen soal 94%, ahli bahasa 84%, dan ahli media 97,5% dengan total keseluruhan kriteria “Sangat Layak”. Perolehan persentase dari praktisi yakni 96,92%, dan hasil respon peserta didik memperoleh 83% dengan keseluruhan kriteria “Sangat Praktis”. Lebih lanjut, Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*

dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji *N-Gain*. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai *pretest* 0,622 dan *posttest* 0,064, sehingga data berdistribusi normal. Nilai rata-rata meningkat dari 56,36 pada *pretest* menjadi 84,54 pada *posttest* dengan Sig. 2-tailed < 0,001 menunjukkan perbedaan yang signifikan. Perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,68 kriteria “Sedang” dan persentase 68% kriteria “Cukup Efektif”. Berdasarkan hasil yang telah dijabarkan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 'Azza, F., & Djamilah, W. I. F. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarling: Journal of Language Education*, 8(2), 283–298.
- Amatullah, D. C., & AB, J. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 243–250.
- <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471.  
<https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Daulay, M. I., & Nurminalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34.  
<https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Erawati, T., & Sukma, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Konjungsi Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 499–515.
- Fransyaigu, R., Mulyahati, B., & Asnawi. (2023). Gerakan Bengkel Literasi Melalui Pendampingan Pembuatan E-Popup Bagi Guru Sekolah Dasar. *Communnity Development Journal*, 4(1), 413–417.
- Harlina, & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68.  
<http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>
- Hendri, L. M., Az zahra, M., Zulianda, D. P., Safitri, A., Karimah, S.,

- Mustika, D., & Mustika, D. (2025). Tematik Digital: Transformasi Pembelajaran Tematik di Era Generasi Alpha. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 271–277.
- Juliati, & Syafriansyah. (2018). Upaya Peningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Sainstifik Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Gampong Jawa. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 13–21.
- Mudli'ah, V. K., & Manik, Y. M. (2023). Analisis Permasalahan Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 156–161. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2383>
- Nadhifah, S., Rahmawati, Z., Ramadhan, M. I. H., & Kurniawan, R. (2024). Peran Moderasi Beragama Dalam Pembentukan Akhlak Generasi Alpha Di Era Digital. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 6(01), 1–16. <https://doi.org/10.32665/alaufa.v6i01.3185>
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2023). Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–12. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Norsidi, & Suwarno, A. (2024). Efektivitas dan Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 32–40. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>
- Sari, A. K., & Janattaka, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo. *Journal on Education*, 07(01), 2032–2038.
- Sari, N. P. D. P., & Pratiwi, D. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Model Semoga dan Tebak Kata di SDN Benua Anyar 8. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 11822–11829.
- Sari, N. Y., & Sinthiya, I. A. P. A. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di SMA Negeri 2 Gadingrejo. *JMPA (Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Multazam)*, 4(2), 50–59. <https://doi.org/10.54892/jmpa.v4i2.141>
- Sartika, C. D. (2023). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. *Jotika Journal in Education*, 3(1), 1–15.
- Tuerah, R. M. S., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 979–988. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903>