

**VALIDITAS MEDIA INTERAKTIF KOBAR (KOSAKATA BARU) BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA PESERTA
DIDIK KELAS II SEKOLAH DASAR**

Nelfira Anjani¹, Elfia Sukma², M. Habibi³, Adrias Adrias⁴

^{1, 2, 3, 4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹nelfiraanjani@gmail.com, ²elfiasukma@fip.unp.ac.id, ³habibie91@fip.unp.ac.id,

⁴adrias@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Mastery of vocabulary is among the crucial aspects toward supporting the growth of elementary school students' reading skills. However, in practice, vocabulary learning in second grade of elementary school is still dominated by traditional approaches like using textbooks and lectures, which are less able to attract students' interest and learning motivation. This condition causes students to experience difficulties in understanding new vocabulary and comprehending the content of reading texts. Therefore, learning innovation is required by utilizing interactive digital media that can produce more captivating educational opportunities. This study intends to produce the Kobar (New Vocabulary) interactive media based on Articulate Storyline for reading instruction of second-grade elementary school students and to analyze its validity level. The ADDIE instructional design model, which was restricted within the phases of analysis, design, and development, was applied in this study's Research and Development (R&D) process. Observation, interviews, student needs questionnaires, and validation questionnaires, validated by three experts in material, language, and media, were used to collect data. As indicated by the results, the Kobar media received a very valid validity score, including 95% from the material expert, 95% from the language expert, and 100% from the media expert, resulting in an overall average validity of 96.87%. Therefore, the Kobar interactive media is thought to be practical for usage as a teaching tool to enhance second-grade elementary school pupils' vocabulary acquisition and reading comprehension.

Keywords: *Interactive Media, Vocabulary, Articulate Storyline*

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung pengembangan keterampilan membaca peserta didik sekolah dasar. Namun dalam praktiknya, pembelajaran kosakata di kelas II SD masih di dominasi dengan metode konvensional seperti penggunaan buku paket dan metode ceramah, sehingga kurang mampu menarik minat dan motivasi belajar peserta didik, yang kemudian menimbulkan kesulitan bagi peserta didik dalam memahami kosakata baru serta memahami isi bacaan. Maka dari itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media digital interaktif yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Adapun penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media interaktif Kobar (Kosakata baru) berbasis *Articulate Storyline* untuk pembelajaran membaca peserta didik kelas II SD serta menganalisis tingkat validitasnya. Jenis penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE

yang memfokuskan pada tahap analisis, perancangan, dan pengembangan. Pemerolehan data didapat melalui observasi, wawancara, angket kebutuhan peserta didik, serta angket validasi yang melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi, bahasa, dan media. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa media Kobar memperoleh nilai validitas dengan kriteria sangat valid yang meliputi 95% dari ahli materi, 95% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli media, sehingga didapatkan rata-rata validitas keseluruhan mencapai 96,87%. Dengan demikian, media interaktif Kobar dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran kosakata dan membaca peserta didik kelas II SD.

Kata Kunci: Media interaktif, Kosakata, *Articulate Storyline*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki peranan sentral dalam mendukung kemampuan berbahasa peserta didik. Selain berperan sebagai sarana komunikasi, kemampuan berbahasa juga digunakan sebagai alat untuk memperoleh serta menyampaikan informasi. Salah satu unsur penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah penguasaan kosakata. Kosakata diartikan sebagai landasan utama dalam proses memahami serta mempelajari suatu bahasa (Arsini & Kristiantari, 2022). Kosakata memiliki peran sentral pada berbagai aspek keterampilan berbahasa, yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Penguasaan kosakata yang luas dapat mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik, sehingga mereka mampu memahami serta

menyampaikan informasi dengan lebih jelas di berbagai situasi (Repalena et al., 2024). Sejalan dengan itu, kemampuan menguasai kosakata juga turut membantu peserta didik dalam menyampaikan pendapat, serta dalam menjelaskan maksud dan tujuan secara jelas (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Maka dari itu, semakin luas penguasaan kosakata yang dikuasai peserta didik, semakin berkembang kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengekspresikan gagasan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD, keterampilan membaca permulaan sangat bergantung pada penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata yang terbatas dapat menghambat kemampuan peserta didik dalam mengenal kata, membaca kalimat sederhana, serta memaknai isi bacaan (Siagian et al., 2025). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran

kosakata sering kali masih dilakukan secara tradisional, seperti menyalin, menghafal, atau mengerjakan latihan tertulis yang bersifat monoton, sehingga peserta didik cepat kehilangan minat dan sulit mengingat makna kata secara mendalam. Disamping itu, Mumpuni & Supriyanto (2020) menegaskan bahwa pembelajaran kosakata tanpa media yang menarik membuat peserta didik kesulitan memahami makna kata dan kehilangan motivasi belajar.

Kondisi tersebut juga diperkuat dengan data observasi dan wawancara yang telah dilakukan di beberapa SD. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa penguasaan kosakata dan keterampilan membaca peserta didik kelas II SD belum optimal. Pembelajaran kosakata masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah, sementara pemanfaatan media digital interaktif belum dilakukan secara maksimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi pendukung. Akibatnya peserta didik mudah bosan, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami bacaan.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata belum sepenuhnya mampu

menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, sehingga menuntut upaya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, salah satunya dengan mengembangkan produk media pembelajaran digital interaktif. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif memiliki kemampuan mempermudah peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Salsabillah et al., 2023). Di samping itu, perancangan pembelajaran yang melibatkan media berbasis teknologi mendorong perubahan sikap peserta didik sehingga lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar (Mukaromah, 2020).

Repalena et al. (2024) mengemukakan media interaktif berbasis teknologi dapat mendorong motivasi, penguasaan materi, serta keterlibatan aktif dalam proses belajar karena menggabungkan elemen visual dan audio. Sejalan dengan itu, penelitian Ramadhania & Yamin (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan media digital mendukung peningkatan pemahaman materi,

karena mampu membangkitkan motivasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar.

Salah satu *software* untuk merancang media pembelajaran digital interaktif adalah *Articulate Storyline*. Melalui aplikasi ini, berbagai elemen meliputi teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif dapat dikombinasikan dalam satu media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Zahara et al., 2024). Selain itu, media yang dikembangkan melalui *Articulate Storyline* dapat diakses pada berbagai perangkat seperti komputer, laptop, maupun *smartphone* sehingga fleksibilitas dalam proses pembelajaran (Firstanianta et al., 2023).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengarah pada pengembangan media interaktif Kobar (Kosakata Baru) berbasis *Articulate Storyline* untuk pembelajaran membaca siswa kelas II SD. Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis validitas media yang dikembangkan melalui penilaian para ahli, sehingga media yang dihasilkan dapat dinyatakan layak sebagai salah

satu alternatif media pembelajaran kosakata kelas II SD.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menerapkan *Research and Development* (R&D), dengan upaya mengembangkan media yang valid digunakan dalam pembelajaran kelas II SD. Model yang diterapkan menggunakan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch, yang mencakup 5 tahapan utama, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Branch, 2009). Namun pelaksanaannya dibatasi pada tiga tahapan utama yang mencakup analisis, perancangan, dan pengembangan, dengan fokus penelitian pada hasil validasi produk yang diperoleh pada tahap *development* (pengembangan).

Pengumpulan data dikumpulkan dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui wawancara, observasi, analisis dokumen, serta masukan yang diterima dari para ahli terhadap produk yang diuji validitasnya. Sementara itu, data kuantitatif

didapatkan melalui pengolahan skor penilaian yang diberikan oleh para validator ahli.

Tingkat validitas media interaktif Kobar diukur melalui hasil penilaian yang diberikan oleh ketiga validator ahli yang merupakan dosen sesuai bidang keahliannya.

Tabel 1 Ahli Validator

No	Nama	Keterangan
1.	Inggria Kharisma, M.Pd.	Dosen Bahasa Indonesia PGSD FIP UNP, sebagai ahli materi
2.	Dr. Candra, M.Pd.	Dosen Bahasa Indonesia PGSD FIP UNP, sebagai ahli bahasa
3.	Serly Safitri, M.Pd.	Dosen Kesenian PGSD FIP UNP, sebagai ahli media

Pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen angket uji validitas dengan skala 1-4 (Rahmawati et al., 2022).

Tabel 2 Penskoran Validasi

Rentang	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Perhitungan nilai akhir didasarkan dengan rumus berikut.

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validasi para ahli selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori kevalidan sebagai berikut.

Tabel 3 Kategori Validitas

Persentase (%)	Kriteria
85% < x	Sangat Valid
70% < x ≤ 85%	Valid
55% < x ≤ 70%	Cukup Valid
40% < x ≤ 55%	Kurang Valid
x < 40%	Tidak Valid

(Rahmawati et al., 2022)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

Pelaksanaan tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pembelajaran sebagai dasar dalam mengembangkan produk melalui proses observasi, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket peserta didik di beberapa SD. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu penguasaan kosakata dan keterampilan membaca peserta didik kelas II SD belum optimal. Hal ini terbukti adanya peserta didik yang membaca terbata-bata, kesulitan memahami kosakata baru dalam teks, serta belum mampu menjelaskan kembali isi bacaan dengan baik. Situasi ini diakibatkan karena proses pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah,

penggunaan buku paket, dan LKS sehingga pembelajaran cenderung kurang interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga belum optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung. Maka dari itu, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas II SD yang dalam tahap operasional konkret, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif melalui penyajian materi secara visual dan interaktif, yang berpotensi meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap ini, dilakukan perancangan media pembelajaran Kobar sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan. Adapun langkah dalam merancang media Kobar sebagai berikut:

- 1) Menyusun pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD, khususnya pada materi kosakata baru.



Gambar 1 Tampilan Utama Media

- 2) Menentukan struktur dan alur navigasi media interaktif Kobar berbasis *Articulate Storyline* yang terdiri atas beberapa menu utama, yaitu menu petunjuk penggunaan, menu pendahuluan yang memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, menu penyajian materi, menu evaluasi, dan menu informasi pengembang. Struktur menu ini dirancang agar media mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta memiliki alur penggunaan yang jelas.



Gambar 2 Tampilan Menu Utama

- 3) Menyusun materi kosakata baru yang difokuskan pada tiga pokok bahasan, yaitu kosakata tempat umum, kosakata jenis pekerjaan, dan kosakata jenis hobi. Setiap materi dirancang dengan mengintegrasikan teks, gambar, dan audio pelafalan kosakata untuk membantu peserta didik mengenali dan memahami makna kata secara lebih konkret.



Gambar 3 Materi Media Kobar

- 4) Penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik kelas II SD, agar kosakata yang disajikan mudah dipahami dan tidak menimbulkan kesalahpahaman makna.
- 5) Merancang tampilan visual media dengan memperhatikan aspek kemenarikan, pemilihan warna, ilustrasi gambar, tata letak, serta ikon navigasi yang ramah bagi peserta didik. Desain

visual yang atraktif yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran.

- 6) Membuat soal evaluasi pembelajaran interaktif yang disusun secara terpisah pada setiap materi kosakata, yaitu kosakata tempat umum, kosakata jenis pekerjaan, dan kosakata hobi. Setiap evaluasi dirancang dalam bentuk soal interaktif yang dilengkapi dengan umpan balik langsung berupa suara dan tampilan visual untuk menandai jawaban benar dan salah. Selain itu, media menampilkan hasil nilai yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan evaluasi, disertai informasi soal yang dijawab dengan benar dan salah, serta menyediakan fitur untuk mengerjakan ulang soal sebagai sarana penguatan pemahaman kosakata.



Gambar 4 Tampilan Evaluasi Media

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, proses uji validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dilakukan guna memastikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran. Berikut tabel hasil penilaian validitas oleh validator ahli.

Tabel 4 Hasil Validitas Aspek Materi

Validator	Skor	Skor maksimal
Ahli Materi	38	40

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = 95\%$$

Hasil di atas menunjukkan bahwa media Kobar memenuhi kriteria sangat valid dari aspek materi. Hal ini menandai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, akurasi konsep, serta karakteristik peserta didik kelas II SD.

Tabel 5 Hasil Validitas Aspek Bahasa

Validator	Skor	Skor maksimal
Ahli Bahasa	19	20

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = 95\%$$

Berdasarkan hasil perolehan nilai dari validator ahli bahasa menunjukkan tingkat validitas sebesar 95%, sehingga media yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid dari aspek bahasa. Hal ini memperjelas bahwa penggunaan bahasa pada media sesuai dengan kaidah kebahasaan serta mudah dipahami peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 6 Validitas Aspek Media

Validator	Skor	Skor maksimal
Ahli Media	36	36

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = \frac{36}{36} \times 100\%$$

$$\text{Validitas} = 100\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli media menunjukkan tingkat validitas 100% dan dalam kriteria sangat valid. Hal ini membuktikan bahwa tampilan media telah tersusun dengan baik dan menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil analisis validitas media Kobar secara keseluruhan diperoleh dengan menjumlahkan nilai akhir ahli dari ketiganya.

Selanjutnya, data dianalisis melalui rumus berikut.

$$Vt = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$Vt = \frac{38 + 19 + 36}{40 + 20 + 36} \times 100\%$$

$$Vt = \frac{93}{96} \times 100\%$$

$$Vt = 96,87\%$$

Tabel 7 Rekapitulasi Validitas

Validator	Rata-rata Skor (%)	Kriteria
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	95%	Sangat Valid
Ahli Media	100%	Sangat Valid
Rata-rata Total	96,87%	Sangat Valid

Kevalidan media Kobar dapat dilihat dari hasil penilaian oleh ketiga validator ahli, yaitu ahli materi 95% pada kriteria sangat valid, ahli bahasa 95% pada kriteria sangat valid, ahli materi 100% pada kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil perhitungan ketiga validator tersebut, diperoleh nilai validitas rata-rata sebesar 96,87% pada kriteria sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif Kobar layak digunakan untuk mendukung pembelajaran kosakata pada siswa kelas II SD.

Dengan pemerolehan hasil tersebut, maka media Kobar sudah memadai dan layak digunakan dalam

proses pembelajaran kelas II SD, dari aspek materi, bahasa, dan media yang hasil penilaiannya dinyatakan sangat valid. Hal ini selaras dengan pernyataan Putri et al. (2023) bahwa suatu media pembelajaran yang telah melalui tahap validasi oleh para ahli, serta memperoleh kriteria sangat valid, layak digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media interaktif Kobar (Kosakata Baru) berbasis *Articulate Storyline* untuk pembelajaran membaca peserta didik kelas II SD menerapkan model ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Tahap analisis melibatkan kegiatan observasi, wawancara dengan guru, serta analisis kebutuhan peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran kosakata dan membaca. Tahap perancangan dilakukan dengan merancang struktur media, menyusun materi kosakata, serta merancang tampilan navigasi, visual, dan penyesuaian evaluasi dengan karakteristik peserta didik kelas II SD. Tahap pengembangan

melibatkan uji validasi oleh tiga validator ahli yang mencakup ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Analisis uji validitas menegaskan bahwa media interaktif Kobar memperoleh nilai validitas sebesar 95% dari ahli materi, 95% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli media, dengan rata-rata validitas keseluruhan sebesar 96,87% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media interaktif Kobar berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan untuk mendukung pembelajaran kosakata dan keterampilan membaca peserta didik kelas II SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Firstanianta, H., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Ijemar: Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 4. <http://www.yourdictionary.com/library/reference/word-definitions/definition-of-technology.html>.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
- Putri, M., Murjainah, & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*.
- Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Ysh, A. Y. S. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Ramadhania, S., & Yamin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

- Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Repalena, A., Arni, Y., Ranti, & Melinda, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif pada Materi Bahasa Indonesia Kosakata Kelas Tiga di Sekolah Dasar. *Alacrity: Journal Of Education*, 4, 2775–4138.
- Salsabillah, F., Zahro, A. M., Ramadhani, R., & Mirzaq, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di SD Negeri 02 Wonorejo. *Semai: Seminar Nasional PGMI*.
<http://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai>
- Siagian, K., Iskandar, D., & Hasniyati. (2025). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kandang Cut Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., Winara, & Aulia, S. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*.