

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS STORYLINE
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
KELAS IV SD CERDAS BANGSA**

Aulia Putri Amhar¹, Arrini Sabrina Anshor², Sukmawati³, Sujarwo⁴
^{1,2,3,4}PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah,
¹ auliaputriamhar@umnaw.ac.id, ² arrinisabrinaanshor@umnaw.ac.id,
³ sukmawati@umnaw.ac.id, ⁴ sujarwo@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to identify the obstacles faced in implementing Storyline-based learning media in the classroom and to determine the perceptions of students and teachers towards the use of Storyline-based learning media. In this study, a qualitative approach will be applied through a case study method. The research sample was 23 people. This study was conducted in the fourth grade of the Ra Kartini Cerdas Bangsa Private Elementary School on Jl. Jati Rejo, Medan Estate, Percut Sei Tuan District, Deli Serdang Regency, North Sumatra 20371. The use of Storyline-based learning media has been shown to increase student engagement and focus in reading. Visualizing stories through images makes it easier for students to understand the learning context, increases attention, and reduces boredom during learning activities. Students' reading skills showed positive developments during the implementation of Storyline-based learning media. Students were increasingly able to identify the storyline, read short sentences with more confidence, and understand the relationship between images and text. Shared reading activities and story sequencing played a role in strengthening students' understanding of the reading content. Student participation in learning increased throughout the learning process. Adjustments made by teachers, such as simplifying the storyline, improving the quality of visuals, and adjusting the pace of material delivery, encouraged students to be more active in answering questions, discussing, and taking turns reading. Teachers find it easier to deliver reading material. Storyline media helps teachers deliver material in a structured and engaging manner. Teachers also feel that the use of visuals can clarify learning messages and make it easier for students to understand the story's content. Questionnaire and interview data show a positive response from teachers and students to the use of Storyline media. Students feel that learning becomes more interesting and easier to understand, while teachers assess the media as relevant to student characteristics and appropriate to classroom learning needs. Overall, Storyline-based learning media can be an effective alternative in improving reading skills and creating more interactive, enjoyable, and meaningful learning for fourth-grade students.

Keywords: storyline-based learning media, smart nation elementary school

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran berbasis Storyline di kelas dan mengetahui

persepsi siswa serta guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Storyline*. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif akan diterapkan melalui metode studi kasus (*case study*). Sampel penelitian sebanyak 23 orang. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Swasta Ra Kartini Cerdas Bangsa Jl. Jati Rejo, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Storyline* terbukti meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam pembelajaran membaca. Visualisasi cerita melalui gambar membuat siswa lebih mudah memahami konteks pembelajaran, meningkatkan perhatian, serta mengurangi tingkat kebosanan selama kegiatan belajar berlangsung. Kemampuan membaca siswa menunjukkan perkembangan yang positif selama penerapan media pembelajaran berbasis *Storyline*. Siswa semakin mampu mengidentifikasi alur cerita, membaca kalimat pendek dengan lebih percaya diri, serta memahami hubungan antara gambar dan teks. Kegiatan membaca bersama dan pengurutan cerita berperan dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Partisipasi siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan selama proses pembelajaran berlangsung. Penyesuaian yang dilakukan guru, seperti penyederhanaan alur cerita, peningkatan kualitas visual, serta pengaturan tempo penyampaian materi, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan membaca secara bergantian. Guru memperoleh kemudahan dalam menyampaikan materi membaca. Media *Storyline* membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur dan menarik. Guru juga merasakan bahwa penggunaan visual dapat memperjelas pesan pembelajaran dan mempermudah siswa memaknai isi cerita. Data angket dan wawancara menunjukkan respon positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan media *Storyline*. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan guru menilai media tersebut relevan dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *Storyline* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas IV.

Kata Kunci: media pembelajaran, berbasis storyline, SD cerdas bangsa

A. Pendahuluan

Pendidikan di SD, khususnya pada kelas awal, memerlukan perhatian khusus karena tahap ini merupakan fase fundamental yang akan memengaruhi prestasi belajar siswa di tingkat berikutnya. Pada tahap awal pembelajaran di sekolah dasar,

kemampuan dasar yang dikembangkan meliputi berhitung, mendengarkan, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, membaca menjadi aspek utama yang harus ditingkatkan untuk memperkuat literasi siswa. Kegiatan membaca tidak hanya

bertujuan agar siswa mampu melafalkan teks, melainkan juga agar mereka memahami isi bacaan, mampu memberi tanggapan, serta mengomunikasikannya secara lisan maupun tertulis (Aisyah et al., 2020).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensinya. Tujuan pendidikan ini adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan peraturan tersebut, pendidikan berperan sebagai sarana untuk meningkatkan dan membentuk

peserta didik agar menjadi individu yang lebih berkualitas dan berdaya saing.

Pendidikan dalam arti luas diartikan sebagai kehidupan itu sendiri, yang mencakup seluruh proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat di berbagai tempat dan situasi yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan individu. Secara harfiah, pendidikan berarti proses mendidik yang dilakukan oleh seorang pengajar kepada peserta didik. Dalam hal ini, orang dewasa memiliki peran dalam memberikan teladan, pembelajaran, bimbingan, serta meningkatkan etika dan moral anak-anak, sekaligus membantu mereka dalam menggali ilmu pengetahuan. Pendidikan yang diterima oleh peserta didik tidak hanya berasal dari pendidikan formal yang dikelola oleh pemerintah, tetapi juga dipengaruhi oleh peran keluarga dan

masyarakat. Kedua elemen ini memiliki fungsi penting sebagai wadah pembinaan yang mendukung pertumbuhan serta pengembangan wawasan dan pemahaman individu. (Marisyah, 2019).

Menurut Antoro (dalam Salma dan Mudzanatun, 2019: 122), membaca merupakan bagian dari aktivitas literasi yang berperan penting dalam kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari nilai akademik yang tinggi, tetapi juga dari banyaknya anak yang memiliki kebiasaan membaca. Membaca sendiri merupakan aktivitas esensial dalam kehidupan, karena dapat memperluas wawasan, mengembangkan ide, dan meningkatkan kreativitas siswa. Untuk mencapai hal tersebut, minat baca perlu terus ditingkatkan. Menurut Darmadi (dalam Faizah dan Sya'bani, 2020: 210), minat baca adalah perasaan yang mencerminkan kesenangan dan ketertarikan terhadap aktivitas membaca,

yang dilakukan secara mandiri tanpa paksaan dari orang lain, melainkan didorong oleh motivasi dan keinginan pribadi yang disertai rasa senang. Saat ini, Indonesia menghadapi permasalahan rendahnya minat baca di kalangan siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru, sehingga membantu mereka lebih mudah memahami dan menyerap informasi. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, siswa juga dapat menjadi sumber motivasi bagi teman-temannya dalam proses belajar. Pengelolaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam institusi pendidikan formal, karena berfungsi sebagai alat pendukung dalam kegiatan belajar-mengajar. Melalui keterlibatan materi pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih terstimulasi dalam proses

belajar mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran agar siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan membaca permulaan. Selain itu, guru juga perlu mengoptimalkan minat belajar siswa sehingga mereka terdorong untuk belajar membaca secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar karena dapat berfungsi sebagai sumber belajar sekaligus sarana bagi guru untuk memperluas pengetahuan siswa. Variasi media pembelajaran memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien (Hidayah et al., 2023).

Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat meningkatkan perhatian, perasaan, pikiran, serta keterampilan siswa dalam mendukung proses belajar. Salah satu media yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas satu adalah media animasi, yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Storyline adalah perangkat lunak yang menyediakan berbagai fitur, seperti video, gambar, animasi, foto, audio, dan elemen lainnya. Dengan konsep e-learning yang serupa dengan Microsoft PowerPoint, perangkat ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hasil dari penyusunan materi menggunakan *Storyline* dapat berupa situs web, CD, file berformat .swf, serta HTML5. Selain menawarkan fitur yang mudah digunakan, perangkat ini juga mengintegrasikan elemen audio,

visual, dan audiovisual untuk menciptakan pengalaman multimedia yang interaktif. Selain itu, tersedia ikon animasi yang dapat disesuaikan dengan preferensi siswa (Juhaeni et al., 2021:157).

Storyline mendukung proses pembelajaran dengan menawarkan berbagai manfaat, termasuk kemudahan penggunaan bagi semua pengguna, baik yang berpengalaman maupun pemula. Perangkat ini memungkinkan integrasi berbagai jenis file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan lainnya. Selain itu, tersedia fitur untuk membuat kuis tanpa perlu mengunggah file dari internet, serta konten interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Articulate Storyline* juga mendukung penggunaan elemen audio dan visual, memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Indriani et al., 2021:28).

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif akan diterapkan melalui metode studi kasus (*case study*). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan serta menjelaskan secara rinci dan mendalam suatu kondisi atau situasi yang terjadi di lapangan (Nugrahani, 2014:92). observasi dan wawancara.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Swasta Ra Kartini Cerdas Bangsa Jl. Jati Rejo, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Barat 20371. Kelas yang dijadikan sampel adalah kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan kebutuhan penelitian, salah satunya adalah karena kemampuan membaca siswa di kelas IV masih tergolong rendah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran berbasis Storyline terbukti meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam pembelajaran membaca. Visualisasi cerita melalui gambar membuat siswa lebih mudah memahami konteks pembelajaran, meningkatkan perhatian, serta mengurangi tingkat kebosanan selama kegiatan belajar berlangsung.

Kemampuan membaca siswa menunjukkan perkembangan yang positif selama penerapan media pembelajaran berbasis Storyline. Siswa semakin mampu mengidentifikasi alur cerita, membaca kalimat pendek dengan lebih percaya diri, serta memahami hubungan antara gambar dan teks. Kegiatan membaca bersama dan pengurutan cerita berperan dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan selama proses pembelajaran berlangsung. Penyesuaian yang dilakukan guru, seperti penyederhanaan alur cerita, peningkatan kualitas visual, serta

pengaturan tempo penyampaian materi, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan membaca secara bergantian.

Guru memperoleh kemudahan dalam menyampaikan materi membaca. Media Storyline membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur dan menarik. Guru juga merasakan bahwa penggunaan visual dapat memperjelas pesan pembelajaran dan mempermudah siswa memaknai isi cerita.

Data angket dan wawancara menunjukkan respon positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan media Storyline. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan guru menilai media tersebut relevan dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis Storyline dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif,

menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. L. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Struktural Analitik Sintetik (SAS) Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Al-Zahra Indonesia. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayarullah Jakarta.
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Aisyah, S., Yarmi, G., Sumantri, M. S., & Iasha, V. (2020). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 637–643.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.393>
- Alpian, Yayan. 2019. “ Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia”. *Jurnal Buana Pengabdian*, Vol. II No. III Februari.
- Ansari, I. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih Dan Sehat Kelas II SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 4(2), 273-289.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azmi, N. (2019). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di MI Negeri Kota Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. *Universitas Tarbiyah Dan Keguruan*.
- Chumairah, L., & Nurmainira, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Bagi Siswa SD. *Cybernetics: Journal*

- Educational Research and Social Studies*, 1-10.
- Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 3296–3307
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda di Sekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 14-21.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Medan: Wal Asri Publishing.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/137>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei).
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.526>
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Dan Kesulitan Yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar.

- Juhaeni, J., Safajuruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Lestari, D. D., & Fadlan, M. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 Sdn 104245 Tumpatan. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 2(3), 893-902.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of Text Illustrations: A Review of Research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- Marisyah, Firman, R. 2019. Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. 3, 2-3.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press
- Monica, E., Raharjo, T. J., Yuwono, A., Avrilianda, D., & Subali, B. (2025). Penggunaan Media Animasi Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 629-638.
- Moshinsky, M. (2020). Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.

- <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford: Oxford University Press.
- Pradana, Fransiska Ayuka Putri. 2020. *Pengaruh Budaya Literasi Sekolah melalui Pemanfaatan Sudut Baca terhadap Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 1(2): 94-104.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo Tanaka Ahmad,dkk. 2023. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Selat Media.
- Randa, N. L., & Anshor, A. S. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Membaca Pada Kelas V SD Negeri 101933 Perbaungan. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 87-97.
- Rangkuti, Y. M., Al Idrus, S. I., Dewi, I., Manurung, N., Taufik, I., Landong, A., & Fadlan, M. N. (2024). Pelatihan dan Pembimbingan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniah. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 329-337.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Salma, Aini & Mudzanatun. 2019. *Analisis Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Siswa Siswa Sekolah Dasar*. *Mimbar PGSD Undiksha*. 7(2): 122.

Sandu, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Wright, A. (2010). *Pictures for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.