



DOI: <https://doi.org/10.38035/jpsn.v4i3.711>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Media Digital Articulate Storyline dalam Pembelajaran Cerita Rakyat sebagai Upaya Penguatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar

Alvina Giovanni¹, Dede Endang Mascita², Mudopar Mudopar³

¹Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia, alvinagiovanni303@gmail.com

²Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia, dedenmas68@gmail.com

³Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia, mudopar@ugj.ac.id

Corresponding Author: alvinagiovanni303@gmail.com¹

Abstract: Reading literacy is a fundamental skill that supports the academic success of elementary school students. However, students' reading literacy skills in Indonesia remain relatively low due to the prevalence of conventional teaching approaches and the suboptimal use of digital media in the classroom. The teaching of folk tales in elementary schools generally still relies on textbooks without interactive media, resulting in underdeveloped reading interest among students. This research purposes to develop digital media based on Articulate Storyline for teaching folk tales to strengthen the reading literacy of fifth-grade elementary school students, while also assessing its feasibility, practicality, and effectiveness. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SDN Bima in Cirebon City, involving 32 fifth-grade students selected through total sampling. Data collection was conducted via interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, as well as pretest and posttest assessments. The results showed that the learning media achieved an average feasibility percentage of 96%, categorized as "highly feasible" based on validation by subject matter experts and media experts. The practicality level, based on the student response questionnaire, reached 90%, that is "very practical" category. Furthermore, the effectiveness analysis results showed an average N-Gain Score of 0.85, which falls into the "high" category. Thus, the Articulate Storyline-based folk tale learning media has been proven to be valid, practical, and effective in supporting the strengthening of reading literacy among elementary school students.

Keyword: Articulate Storyline, Folklore, Reading Literacy, Digital Media, Elementary School.

Abstrak: Literasi membaca merupakan kapabilitas mendasar yang menunjang kesuksesan belajar para murid sekolah dasar (SD). Namun, kapabilitas literasi membaca murid di Indonesia masih termasuk rendah akibat dominasi pendekatan konvensional dan belum optimalnya

pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Pembelajaran cerita rakyat di sekolah dasar umumnya masih mengandalkan buku teks tanpa media interaktif, sehingga minat membaca siswa kurang berkembang. Tujuan dari studi ini guna mengembangkan media digital berbasis Articulate Storyline dalam pembelajaran cerita rakyat guna memperkuat literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar (SD), sekaligus mengkaji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Studi memanfaatkan metode Research and Development (R&D) melalui model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi. Studi dilaksanakan di SDN Bima Kota Cirebon dengan melibatkan 32 murid kelas V yang ditetapkan dengan teknik total sampling. Penghimpunan data dilaksanakan dengan wawancara, angket validasi ahli, angket respons para murid, tes pretest beserta posttest. Perolehan studi memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran mendapatkan rerata persentase kelayakan sejumlah 96% yang tergolong dalam kategori sangat layak mengacu pada validasi ahli materi serta ahli media. Taraf kepraktisan mengacu pada angket respons murid yang menyentuh angka 90% yang tergolong sangat praktis. Adapun hasil analisis efektivitas memperlihatkan rerata N-Gain Score sejumlah 0,85 yang tergolong dalam kategori tinggi. Maka dari itu, media pembelajaran cerita rakyat berbasis Articulate Storyline terbukti valid, praktis, serta efektif dalam mendukung penguatan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Articulate Storyline, Cerita Rakyat, Literasi Membaca, Media Digital, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Literasi membaca ialah fondasi utama pada proses pembelajaran di sekolah dasar (SD) karena menjadi dasar bagi penguasaan berbagai kompetensi akademik dan nonakademik. Kompetensi membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa berfokus pada kemampuan memperoleh informasi yang tidak hanya dimaknai sebagai keterampilan teknis dalam mengenali huruf dan kata, melainkan turut meliputi kapabilitas memahami, menelaah, melaksanakan analisis, serta merefleksikan informasi yang didapatkan dari teks (Sarumaha et al., 2025). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, literasi membaca berperan penting dalam mendukung keterampilan 4C yaitu kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kesiapan belajar sepanjang hayat (Fatmawati, 2021).

Perkembangan global yang oleh karena itu, penguatan literasi membaca sejak pendidikan dasar menjadi prasyarat krusial guna membangun kualitas sumber daya manusia (SDM) yang adaptif serta berdaya saing ditandai dengan derasnya arus informasi dan kemajuan teknologi digital semakin menegaskan pentingnya literasi membaca. Melalui literasi, seseorang bukan sekadar menaikkan kapabilitas berpikir, melainkan turut menumbuhkan beragam keterampilan penting yang dibutuhkan dalam kehidupan (Dewi, 2024). Para murid tidak lagi sekadar berhadapan dengan teks cetak, melainkan juga dengan berbagai bentuk teks digital. Kondisi ini menuntut kemampuan membaca yang bukan sekadar bersifat permukaan, melainkan juga mendalam serta reflektif. Tanpa literasi membaca yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menyaring informasi, memahami pesan yang terkandung dalam teks, serta mengambil keputusan secara rasional. Dengan demikian, literasi membaca berperan sebagai keterampilan kunci yang menetapkan kesuksesan belajar peserta didik di berbagai konteks kehidupan.

Dibandingkan dengan negara lain, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih termasuk rendah. Hal ini diperlihatkan atas perolehan *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2023 memperlihatkan Indonesia masih berada di posisi bawah. Skor literasi numerasi mencapai 366 poin, terpaut 106 poin dari rerata global, serta kapabilitas membaca murid Indonesia yang menduduki posisi ke-57 dari 65 negara (Winangun, 2025). Kapabilitas

literasi membaca murid SD masih berperan sebagai tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran di berbagai negara (Putri, et al., 2025). Banyak siswa belum mampu memahami isi bacaan secara menyeluruh, mengungkapkan kembali gagasan utama, serta mengaitkan informasi yang dibaca dengan pengalaman dan lingkungan sekitarnya (Solatiah Baiq et al., 2025). Hal ini memperlihatkan bahwasanya kegiatan membaca di sekolah sering kali masih berorientasi pada penyelesaian materi, belum sepenuhnya memberikan pengalaman membaca yang bermakna bagi siswa (Sukartiningih, 2024). Maka dari itu, pembelajaran membaca butuh direncanakan dengan lebih kontekstual, menarik, serta berpusat pada siswa supaya bisa menumbuhkan pemahaman, minat, dan keterampilan membaca secara berkelanjutan (Pramesti et al., 2024).

Pada jenjang sekolah dasar, persoalan literasi membaca menjadi semakin krusial karena fase ini merupakan masa awal pembentukan kebiasaan, sikap, dan minat membaca. Berdasarkan pengalaman peneliti selama pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2, guru-guru di sekolah dasar telah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan video dan presentasi digital. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut belum diarahkan secara khusus guna melaksanakan pengembangan akan media pembelajaran cerita rakyat yang bisa mendukung penguatan literasi membaca siswa. Maka dari itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif serta selaras dengan kriteria para murid supaya dapat meningkatkan minat serta kapabilitas literasi membaca para murid.

Di Indonesia, tantangan literasi membaca masih menjadi persoalan yang kompleks (Rahmadani, 2025). Meskipun berbagai kebijakan telah dicanangkan untuk memperkuat budaya literasi, seperti Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Namun, meskipun literasi membaca telah menjadi fokus kebijakan pendidikan, praktik pembelajaran di kelas masih menghadapi berbagai kendala terutama rendahnya minat baca (Tresnawati, 2025). Pembelajaran membaca sering kali berlangsung secara konvensional, berpusat pada guru, serta terbatas pada buku teks, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan keterlibatan aktif siswa (Bella et al., 2024). Keadaan ini berpengaruh bagi minimnya motivasi membaca serta kemampuan memahami teks secara mendalam, khususnya pada jenjang SD yang merupakan tahap krusial pembentukan kebiasaan membaca.

Kondisi tersebut memperlihatkan bahwasanya penguatan literasi membaca memerlukan inovasi dalam pendekatan dan media pembelajaran. Pengembangan literasi di SD krusial, dikarenakan berperan sebagai landasan belajar sepanjang hayat dan keberhasilan akademik (Juniayanti, 2024). Pembelajaran membaca tidak cukup hanya mengajarkan keterampilan teknis membaca, tetapi juga harus dirancang untuk memberi pengalaman belajar dengan menarik, interaktif, serta selaras dengan kehidupan para murid (Zakiyah, 2025). Satu di antara pendekatan yang mempunyai potensi besar dalam mendukung tujuan tersebut ialah pemanfaatan teknologi digital melalui pengembangan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital membuka kesempatan besar dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif serta selaras dengan kebutuhan serta kriteria para murid saat ini (Saragih, 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi multimodal siswa (Kahfi et al., 2019). Peserta didik sekolah dasar merupakan generasi yang sudah terbiasa dengan teknologi digital dan cenderung menyukai media visual serta interaktif. Berbagai studi memperlihatkan bahwasanya pemakaian media digital dalam pembelajaran bisa menaikkan motivasi belajar dan membantu para murid lebih mudah memahami materi karena informasi disajikan melalui teks, gambar, suara, serta interaksi. Perihal tersebut menjadikan tahapan pembelajaran dapat lebih menarik serta selaras dengan karakter siswa saat ini (Adhwa et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran membaca, media digital berpotensi menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik perhatian siswa, bermakna serta menumbuhkan minat membaca secara berkelanjutan.

Salah satu pemilihan materi pembelajaran yang mempunyai besarnya potensi guna dikembangkan pada pembelajaran literasi membaca ialah cerita rakyat. Pemanfaatan cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia bisa menaikkan kapabilitas membaca serta pengertian akan nilai budaya lokal siswa (Saputte, 2024). Hal ini karena cerita rakyat mempunyai kandungan nilai budaya, moral, serta karakter yang selaras dengan kehidupan para murid serta berperan dalam membangun identitas dan kecintaan terhadap budaya lokal (Ginting, 2025). Melalui cerita rakyat, peserta didik dapat mempelajari nilai kejujuran, keberanian, dan ketulusan (Sabir, 2024). Penelitian memperlihatkan bahwasanya teks naratif yang dekat dengan latar budaya siswa dapat meningkatkan keterlibatan emosional, pemahaman isi bacaan, serta kemampuan siswa dalam menafsirkan makna cerita. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengintegrasikan penguatan literasi membaca dengan pendidikan karakter dan pelestarian budaya lokal (Ferando, 2025). Akan tetapi, pada praktik pembelajaran di SD, cerita rakyat masih kerap ditampilkan dengan monoton, tanpa inovasi media, sehingga belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana penguatan literasi membaca.

Media pembelajaran penting untuk mendukung komunikasi agar proses pembelajaran berlangsung efektif (Kahfi, 2019). Media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, gaya belajar, dan minat murid agar pembelajaran lebih efektif (Tamsiruddin, 2024). Melalui pemanfaatan media digital, peserta didik memiliki kesempatan untuk membaca, mengamati, serta menganalisis berbagai konten yang relevan dengan materi pembelajaran (Rosidah, 2025). Salah satu media digital yang memiliki potensi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Articulate Storyline. Articulate Storyline merupakan model pembelajaran yang mengombinasikan aktivitas interaktif menyerupai permainan dengan perangkat lunak untuk meningkatkan pengalaman belajar (Afanin, 2025). Articulate Storyline merupakan salah satu media pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan pengembangan materi pembelajaran berbasis cerita dengan integrasi teks, visual, audio, animasi, serta evaluasi interaktif. Pengembangan media ini dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme (Piaget beserta Vygotsky) yang menegaskan bahwasanya wawasan diciptakan dengan aktif oleh individu dengan pengalaman serta interaksinya dengan lingkungan belajar. Teori ini menjadi grand theory dalam penelitian ini karena melandasi prinsip bahwasanya media pembelajaran yang baik harus bisa memicu keterkaitan aktif para murid guna membangun pemahaman serta menghadirkan konteks belajar yang bermakna sesuai latar sosial-budaya siswa. Media ini memberi kesempatan untuk para murid guna berinteraksi langsung dengan materi bacaan, menjelajahi alur cerita, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Meskipun demikian, kajian yang secara khusus mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam media Articulate Storyline sebagai upaya penguatan literasi membaca siswa sekolah dasar masih relatif terbatas, terlebih berkaitan dengan perihal pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Beberapa studi sebelumnya, seperti riset (Ferando, 2025) dan (Naimah, 2024) memperlihatkan bahwasanya cerita rakyat mempunyai potensi besar sebagai media penguatan literasi bahasa Indonesia karena mampu menaikkan keterampilan membaca, menulis, penguasaan kosakata, serta penanaman nilai moral dan budaya pada peserta didik. Namun, kedua penelitian tersebut masih bersifat studi pustaka (*library research*) sehingga belum mengkaji implementasi empiris di kelas, khususnya pada jenjang sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran inovatif atau berbasis media digital. Lebih dari itu, studi sebelumnya juga belum dengan spesifik mengukur pengaruh pemanfaatan cerita rakyat bagi peningkatan literasi membaca siswa secara terukur.

Berdasarkan penelitian terdahulu memperlihatkan bahwasanya cerita rakyat berpotensi besar guna mendukung penguatan literasi bahasa dan penanaman nilai budaya. Namun, sebagian besar kajian masih bersifat konseptual dan berbasis studi pustaka, sehingga belum

mengkaji implementasi pembelajaran cerita rakyat secara empiris di kelas, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian sebelumnya juga belum secara spesifik mengukur efektivitas penggunaan cerita rakyat berbasis media digital terhadap penguatan literasi membaca siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwasanya penguatan literasi membaca SD memerlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, layak digunakan, serta efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca para murid. Maka dari itu, studi ini memfokuskan pada proses mengembangkan media pembelajaran cerita rakyat melalui Articulate Storyline, kelayakan media mengacu pada penilaian pakar media serta pakar materi, sekaligus respons dan efektivitas media terhadap penguatan literasi membaca murid kelas V SD. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media Articulate Storyline yang mengintegrasikan cerita rakyat berbasis budaya lokal melalui prosedur Research and Development (R&D) secara sistematis dengan validasi ahli dan uji coba lapangan

METODE

Studi ini memanfaatkan R&D). Mengacu pada Sugiyono (2015), studi serta pengembangan ialah proses untuk menguji produk agar menjadi layak serta efektif dimanfaatkan, khususnya pada bidang Pendidikan (Saputra et al., 2023). Metode ini ditetapkan sebab studi mempunyai tujuan guna menghasilkan produk berupa media pembelajaran cerita rakyat berbasis Articulate Storyline, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam penguatan literasi membaca murid kelas V SD.

Model pengembangan yang dimanfaatkan ialah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch tahun 1990-an (Nur, 2023). Model ADDIE ialah model pengembangan sistematis yang terdiri atas lima tahapan utama yang saling berkesinambungan guna menciptakan produk pembelajaran yang berkualitas.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bima, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon pada bulan April tahun 2026. Subjek studi meliputi: (1) ahli media dan ahli materi sebagai validator produk; (2) guru sebagai kelas V sebagai informan dalam wawancara; (3) siswa kelas V sebagai subjek.

Objek studi ialah media pembelajaran cerita rakyat berbasis Articulate Storyline yang dilaksanakan pengembangan sebagai upaya penguatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Prosedur pengembangan dalam studi ini berpedoman pada model ADDIE yang mencakup lima tahapan ialah: (1) *Analysis* (analisis kebutuhan) pada tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran literasi membaca. Kegiatan yang dilakukan meliputi wawancara dengan guru kelas V guna menyelidiki kondisi pembelajaran, analisis kriteria para murid, serta penggunaan media pembelajaran; (2) *Design* (perencanaan) pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan; (3) *Development* (mengembangkan produk) tahap pengembangan merupakan tahap realisasi desain menjadi produk nyata. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Articulate Storyline dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks cerita rakyat, animasi. Pasca produk awal sudah tuntas dilaksanakan pengembangan, dilaksanakan tahapan validasi oleh pakar materi beserta pakar media menggunakan angket skala Likert empat tingkat. Perolehan aats validasi dimanfaatkan menjadi dasar revisi saran dan masukan dari validator hingga media dinyatakan layak untuk dimanfaatkan pada pembelajaran; (4) *Implementation* (penerapan) pada tahap ini, media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak oleh validator diimplementasikan langsung kepada semua murid kelas V SDN Bima sejumlah 32 siswa sebagai subjek uji coba lapangan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design, dimana para murid dibagikan pretest sebelum pembelajaran memanfaatkan media Articulate Storyline serta posttest pasca pembelajaran tuntas. Selain tes,

pengumpulan data juga dilakukan melalui angket respons siswa guna menyelidiki taraf kepraktisan media; (5) *Evaluation* (evaluasi) tahapan evaluasi dilaksanakan guna melaksanakan penilaian akan kualitas produk dengan menyeluruh berdasarkan data yang telah diperoleh. Evaluasi mencakup analisis perolehan validasi pakar guna menyelidiki kelayakan media, analisis respons murid guna menyelidiki kepraktisan, sekaligus analisis hasil pretest serta posttest guna menyelidiki efektivitas media. Sebagai landasan untuk melaksanakan penyempurnaan tahap akhir, hasil evaluasi dimanfaatkan sehingga diperoleh produk media pembelajaran yang sah dan efektif. Instrumen penelitian yang digunakan dalam kajian ini meliputi lembar kuesioner validasi ahli media, kuesioner validasi ahli materi, kuesioner respons siswa, panduan wawancara, serta dokumentasi. Berikut teknik analisis data yang diterapkan ialah:

Analisis Kelayakan Media

Data validasi dari pakar media beserta pakar materi dikumpulkan menggunakan angket dengan Skala Likert empat tingkat (1 = Sangat Tidak Layak, 2 = Tidak Layak, 3 = Layak, 4 = Sangat Layak).

Rumus yang dimanfaatkan untuk menghitung persentase kelayakan adalah (Ernawati & Sukardiyono, 2017):

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = (\text{Total Skor Didapat} / \text{Total Nilai Maksimum}) \times 100\%$$

Berikutnya skor rerata akhir validitas dari seluruh validator memanfaatkan rumus dari Ridwan serta Sunarto (2019) pada (Maivi & Erita, 2023)

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Deskripsi:

$\bar{x}$ = nilai rerata

n = total penilai

$\sum xi$ = nilai total masing-masing

Media dinyatakan layak apabila memperoleh persentase kelayakan $\geq 61\%$ dari setiap aspek yang dilaksanakan penilaian oleh pakar media ataupun pakar materi.

karakteristik kelayakan berdasarkan persentase yang diperoleh ialah:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
0 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Analisis Kepraktisan (Respons Siswa)

Data respons murid dikumpulkan menggunakan angket Skala Likert empat tingkat (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju). Rumus perhitungannya sama dengan analisis kepraktisan sebagai berikut (Riduwan, 2013):

$$P = (\sum \text{Skor Aktual} / \sum \text{Skor Ideal}) \times 100\%$$

Deskripsi:

P = persentase tingkat kepraktisan

$\sum$ Nilai Aktual = jumlah keseluruhan skor yang didapat dari responden

$\sum$ Nilai Ideal = jumlah skor maksimal apabila semua responden memilih skor tertinggi

Media dinyatakan praktis apabila respons siswa tergolong dalam kategori "Sangat Praktis", "Praktis", "Cukup Praktis" (persentase $\geq 41\%$).

Kriteria Kepraktisan Media ialah (Yupinus 2020):

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Analisis Efektivitas

Efektivitas media diukur memanfaatkan desain One Group Pretest-Posttest. Data pretest serta posttest dilaksanakan analisis memanfaatkan SPSS 27 dengan rumus N-Gain (Normalized Gain) guna mengukur eskalasi literasi membaca para murid sebelum serta pasca memanfaatkan media. Media dinyatakan efektif jika skor N-Gain rerata kelas tergolong dalam kategori "Sedang" ($g \geq 0,30$) atau "Tinggi" ($g > 0,70$). Perhitungan N-Gain dilakukan untuk setiap siswa, kemudian dirata-ratakan untuk seluruh subjek uji coba lapangan utama. Kriteria interpretasi nilai N-Gain ialah:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Selain N-Gain individu, juga dihitung N-Gain rata-rata kelas dengan menjumlahkan seluruh nilai N-Gain siswa lalu dibagi jumlah siswa yang mengikuti uji coba. Hasil ini digunakan untuk menyimpulkan apakah media yang dikembangkan efektif secara keseluruhan dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

1. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi memanfaatkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima langkah, ialah *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan Produk), *Implementation* (Implementasi), serta *Evaluation* (Evaluasi). Berikut disajikan hasil sekaligus pembahasan dari setiap tahapan pengembangan.

1) Proses Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Articulate Storyline

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Dalam tahapan ini, peneliti menemukan keperluan pembelajaran literasi membaca. Kegiatan yang dilakukan meliputi wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta penggunaan media pembelajaran. Hasil Wawancara ditampilkan oleh Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
Aspek Kondisi Pembelajaran	
Apakah siswa sering membaca cerita rakyat	Pembelajaran cerita rakyat di kelas tidak berlangsung secara rutin setiap hari. Materi cerita rakyat hanya diajarkan ketika memasuki bab yang memuat teks non-fiksi dalam buku ajar. Selain itu, kegiatan membaca cerita rakyat juga dilakukan dalam program literasi sekolah. Beberapa siswa yang memiliki kebiasaan membaca mandiri di rumah terbukti membaca novel, cerpen, atau jenis bacaan fiksi lainnya.
Materi apa yang dipelajari dalam bab cerita rakyat?	Dalam pembelajaran cerita rakyat, siswa mempelajari teks non-fiksi beserta unsur-unsur intrinsiknya. Unsur yang dipelajari mencakup

	alur cerita, tokoh serta penokohan, latar, tema, amanat. Pembelajaran diarahkan pada pemahaman struktur dan isi cerita secara komprehensif sesuai capaian kompetensi kelas 5.
Aspek Analisis Karakteristik Siswa	
Bagaimana motivasi siswa selama pembelajaran membaca?	Motivasi siswa dalam membaca secara umum lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar matematika atau berhitung, karena kegiatan membaca dianggap lebih mudah dan menyenangkan. Namun, jika dibandingkan dengan era sebelumnya, minat baca siswa saat ini mengalami penurunan akibat godaan teknologi seperti game online dan media digital. Siswa lebih tertarik pada aktivitas digital daripada membaca teks konvensional.
Siswa lebih suka membaca dalam format digital atau fisik (cetak)?	Siswa di sekolah ini lebih sering dan lebih terbiasa membaca dalam format fisik (buku cetak). Meskipun media digital tersedia di sekolah, penggunaannya masih sangat terbatas dan belum optimal. Media digital biasanya hanya digunakan secara kolektif menggunakan proyektor, bukan secara individual. Hal ini memperlihatkan adanya peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik serta mudah diakses secara personal oleh para murid.
Aspek Analisis Penggunaan Media Pembelajaran	
Media apa yang kerap ibu manfaatkan pada pembelajaran literasi?	Media yang tersedia dan digunakan di sekolah antara lain proyektor, laptop, dan layar presentasi. Media ini digunakan secara klasikal untuk kegiatan membaca bersama, menonton video, dan melihat gambar atau teks yang ditampilkan. Penggunaan media masih bersifat satu arah dan belum interaktif. Belum ada media digital khusus yang dirancang untuk pembelajaran cerita rakyat secara mandiri dan menarik bagi siswa.
Apa kendala yang dihadapi saat menggunakan media tersebut?	Kendala utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan literasi digital guru dalam menemukan dan memilih sumber bacaan yang tepat dan berkualitas untuk pembelajaran. Guru belum banyak mengetahui platform atau situs web yang menyediakan konten cerita rakyat yang layak dijadikan rujukan. Meskipun telah diperkenalkan aplikasi seperti "Let's Read" yang menyediakan cerita anak-anak, referensi dan tautan sumber bacaan digital lainnya masih sangat terbatas, sehingga menghambat variasi konten pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwasanya pembelajaran cerita rakyat masih berlangsung secara konvensional dengan keterbatasan media interaktif. Minat baca siswa mengalami penurunan akibat dominasi aktivitas digital seperti game online. Temuan ini menjadi landasan empiris guna mengembangkan media pembelajaran digital melalui Articulate Storyline yang interaktif, menarik, serta mudah dilaksanakan akses oleh siswa secara mandiri.

b. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang kerangka, konten, dan tampilan media pembelajaran secara menyeluruh. Pemilihan cerita rakyat berbasis budaya lokal didasarkan pada pertimbangan bahwasanya konten yang dekat dengan konteks kehidupan siswa akan lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat baca mereka, selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya keterkaitan materi dengan pengalaman siswa.

Peneliti memilih Articulate Storyline 3 sebagai platform utama pengembangan media. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada kemampuannya menghasilkan media berbasis web interaktif yang bisa diakses dengan sejumlah perangkat tanpa membutuhkan instalasi tambahan.

Sebelum konten diintegrasikan ke dalam Articulate Storyline 3, peneliti terlebih dahulu merancang seluruh elemen visual menggunakan aplikasi Canva. Elemen visual yang dirancang meliputi latar belakang slide, ilustrasi cerita rakyat, ikon navigasi, dan tata letak konten pada setiap halaman. Pendekatan ini selaras dengan prinsip desain media pembelajaran yang menitikberatkan bahwasanya tampilan visual yang menarik dan proporsional dapat meningkatkan motivasi serta perhatian siswa terhadap materi yang disajikan.

Dalam proses pengintegrasian ke dalam Articulate Storyline 3, peneliti memanfaatkan berbagai fitur interaktif, seperti sistem *trigger* untuk mengatur navigasi mandiri siswa antarhalaman, *slide layers* untuk menyajikan informasi secara bertahap tanpa membebani tampilan slide, serta fitur *Graded Question* untuk membuat soal evaluasi pilihan ganda yang disertai umpan balik dan penskoran otomatis. Pemanfaatan fitur-fitur ini mempunyai tujuan guna mewujudkan pengalaman belajar yang aktif dan interaktif. Perihal tersebut selaras dengan teori konstruktivisme yang menitikberatkan bahwasanya pembelajaran yang berarti, terjadi pada saat murid berperan aktif guna menciptakan wawasannya sendiri dengan interaksi pada lingkungan belajar yang direncanakan dengan tepat.

2) Kelayakan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Articulate Storyline

a. Validasi Ahli Materi

Validasi pakar materi dilaksanakan sebagai langkah pertama dalam proses penilaian produk. Validator pakar materi pada studi ini ialah guru sekolah dasar yang mempunyai kompetensi dan pengalaman langsung dalam mengajarkan materi teks narasi cerita rakyat kepada peserta didik.

Instrumen penilaian yang digunakan dalam validasi ahli materi disusun mengacu pada aspek-aspek penilaian kelayakan materi yang diadopsi dari instrumen penilaian akan kelayakan materi yang sudah dimanfaatkan pada sejumlah studi pengembangan media pembelajaran sebelumnya. Aspek dan indikator penilaian tersebut tidak disusun secara mandiri oleh peneliti, melainkan diadaptasi dan disesuaikan redaksinya agar relevan dengan konteks media digital berbasis cerita rakyat yang dilaksanakan pengembangan.

Penilaian meliputi empat aspek utama, yaitu cakupan materi, jelasnya penyajian, kebahasaan, dan pemahaman. Aspek indikator penilaian ahli materi ini berdasarkan (Nurfaridah, 2023). Berikut hasil penilaian atas kedua validator pakar materi yang ditampilkan pada tabel 5.

Tabel 5. Penilaian Hasil Validator Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
1	Cakupan Materi	95%	Sangat Layak
2	Kejelasan Penyajian	100%	Sangat Layak
3	Kebahasaan	87%	Sangat Layak
4	Pemahaman	93%	Sangat Layak
	Rerata	93%	Sangat Layak

Hasil perhitungan memperlihatkan bahwasanya rerata persentase kelayakan media dari kedua validator ahli materi ialah sejumlah 93%. Berdasarkan karakteristik kelayakan yang

telah ditetapkan, nilai tersebut tergolong dalam kisaran 81 sampai 100% yang menjadikan tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Validator memberikan saran perbaikan pada tiga bagian cerita rakyat, yaitu: (1) perbaikan pada bagian orientasi yang belum memuat keterangan latar waktu secara jelas sehingga pembaca kesulitan memahami kapan peristiwa dalam cerita berlangsung; (2) perbaikan pada bagian peristiwa yang belum sepenuhnya memperlihatkan hubungan sebab-akibat secara eksplisit sehingga alur cerita terasa kurang logis dan runtut; serta (3) perbaikan pada bagian resolusi yang masih singkat, khususnya percakapan antara tokoh Sultan dan Pangeran, yang belum disertai penggambaran perasaan dan sikap kedua tokoh secara memadai.

b. Validasi Ahli Media

Validasi pakar media bertujuan guna melaksanakan penilaian akan kualitas produk dari sisi tampilan visual, kualitas teknis, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media. Validator pakar media pada studi ini ialah dosen yang mempunyai keahlian serta pengalaman di sektor pengembangan media pembelajaran. Serupa dengan instrumen validasi ahli materi, aspek dan indikator penilaian pada lembar validasi ahli media juga tidak disusun dengan sendirinya oleh para peneliti, tetapi mengadaptasi dari instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran yang sudah dilaksanakan pengembangan serta dimanfaatkan pada sejumlah studi terdahulu. Adaptasi dilakukan dengan menyesuaikan indikator-indikator tersebut agar relevan dengan karakteristik media berbasis web interaktif yang dikembangkan menggunakan Articulate Storyline.

Penilaian mencakup empat aspek utama, yaitu tampilan visual, kualitas media, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Aspek indikator penilaian ahli media ini berdasarkan (Nisrina et al., 2022). Berikut perolehan atas penilaian dari kedua validator ahli media:

Tabel 6. Penilaian Hasil Validator Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Tampilan Visual	100%	Sangat Layak
Kualitas Media	87%	Sangat Layak
Interaktivitas	100%	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	100%	Sangat Layak
Rerata	96%	Sangat Layak

Berpedoman dari perhitungan menggunakan rumus Ridwan dan Sunarto (2019), didapatkan rerata persentase kelayakan media dari kedua validator ahli media sejumlah 98% yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak", menjadikan media pembelajaran terbukti layak untuk dimanfaatkan pada tahapan pembelajaran tanpa revisi.

Setelah seluruh proses validasi selesai dilaksanakan, berikut disajikan rekapitulasi hasil penilaian dari kedua kelompok validator:

Tabel 7. Rekapitulasi Validator

Validator	Persentase	Kategori
Pakar Materi	93%	Sangat Layak
Pakar Media	96%	Sangat Layak
Rerata	94%	Sangat Layak

Berpedoman pada rekapitulasi sebelumnya, media pembelajaran cerita rakyat berbasis Articulate Storyline memperoleh rerata total sejumlah 94% tergolong dalam kategori "Sangat Layak." Hasil validasi ini memperlihatkan bahwasanya media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari sisi materi maupun media.

3) Efektivitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran

a. Implementasi (Implementation)

Pasca terbukti layak oleh para pakar serta melewati tahapan revisi, media diimplementasikan kepada 32 siswa kelas V menggunakan desain One Group Pretest-Posttest. Pada sesi pertama, peserta didik mengerjakan soal pretest sebelum menggunakan media. Pada tahap ini, penyajian materi cerita rakyat belum didukung media digital, sehingga terlihat beberapa peserta didik kurang antusias.

Selanjutnya pada sesi pembelajaran inti, peserta didik diarahkan untuk mengakses media pembelajaran berbasis web melalui perangkat seluler masing-masing. Setelah menggunakan media digital tersebut, terjadi peningkatan antusiasme belajar siswa. Peserta didik terlihat lebih tertarik dan aktif membaca cerita rakyat yang disajikan secara digital dan interaktif dibandingkan ketika membaca teks secara konvensional. Pada sesi terakhir, peserta didik mengerjakan soal posttest secara digital melalui perangkat seluler.

Data perolehan atas pretest serta posttest selanjutnya dilaksanakan analisis memanfaatkan perhitungan *N-Gain Score* guna menentukan kategori peningkatan hasil belajar. Berikut ialah rekapitulasi perolehan atas kalkulasi *N-Gain Score* dari 32 peserta didik.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan tabel di atas, rerata skor pretest para murid sebelum memanfaatkan media ialah 74,38, sementara setelah menggunakan media rerata skor posttest meningkat signifikan menjadi 94,06. Perolehan atas kalkulasi memperlihatkan rerata *N-Gain Score* sejumlah 0,8536 atau sama dengan persentase 85,36%. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain* mengacu pada Hake (1999), skor tersebut tergolong dalam rentang $g \geq 0,70$ sehingga tergolong dalam kategori "Tinggi".

Dari 32 peserta didik, nilai *N-Gain Score* terendah adalah 0,40 (40,00%) dan tertinggi mencapai 1,00 (100,00%), dengan standar deviasi sebesar 0,217. Nilai standar deviasi yang relatif sedang mengindikasikan adanya variasi dalam kecepatan dan tingkat peningkatan di antara siswa, yang dapat disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal masing-masing

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	32	.40	1.00	.8536	.21688
Ngain_Persen	32	40.00	100.00	85.3646	21.68830
Valid N (listwise)	32				

individu.

Secara konstruktivistik, media berbasis Articulate Storyline berhasil menciptakan pengalaman belajar yang aktif di mana siswa tidak hanya membaca teks, melainkan berinteraksi langsung dengan konten cerita rakyat melalui navigasi mandiri, pertanyaan interaktif. Proses ini mendorong terjadinya asimilasi dan akomodasi pengetahuan (Piaget), sekaligus memberikan scaffolding digital yang membantu siswa mencapai potensi literasi membaca mereka yang lebih tinggi dalam Zone of Proximal Development (Vygotsky). Perolehan ini membuktikan bahwasanya media pembelajaran cerita rakyat melalui Articulate Storyline efektif dalam mendukung penguatan kemampuan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar.

b. Kepraktisan Media (Angket Respon Siswa)

Kepraktisan media diukur menggunakan angket yang meliputi 20 item pernyataan yang mempunyai empat aspek penilaian, ialah: (1) tampilan media, (2) kemudahan menggunakan media, (3) kemampuan memahami isi cerita rakyat, dan (4) semangat dan kesenangan belajar. Angket diberikan kepada 32 siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran. Berikut rekapitulasi hasilnya.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
Tampilan media	575	640	90%	Sangat Praktis
Kemudahan penggunaan	585	640	91%	Sangat Praktis
Memahami isi cerita rakyat	566	640	88%	Sangat Praktis
Semangat dan kesenangan	577	640	90%	Sangat Praktis

Total Keseluruhan	2303	2560	90%	Sangat Praktis
-------------------	------	------	-----	----------------

Hasil angket memperlihatkan bahwasanya keempat aspek penilaian tergolong dalam kategori "Sangat Praktis". Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase tertinggi sebesar 91%, yang mengindikasikan bahwasanya antarmuka media dirancang dengan baik sehingga siswa dapat mengoperasikannya secara mandiri tanpa hambatan yang berarti. Perihal tersebut selaras dengan prinsip desain media pembelajaran yang menitikberatkan pentingnya kemudahan akses serta navigasi agar murid bisa fokus akan konten pembelajaran tanpa terdistraksi oleh kerumitan teknis penggunaan media. Kemudahan operasional yang tinggi ini tidak terlepas dari pemanfaatan fitur navigasi berbasis trigger dalam Articulate Storyline 3 yang memungkinkan siswa berpindah antarhalaman secara intuitif hanya dengan menekan tombol yang tersedia.

Aspek tampilan media memperoleh persentase sebesar 90%, memperlihatkan bahwasanya desain visual yang dikembangkan berhasil menarik perhatian serta minat para murid. Tampilan yang menarik ialah faktor krusial pada media pembelajaran digital karena secara langsung memengaruhi motivasi awal siswa untuk mulai dan melanjutkan kegiatan membaca.

Aspek semangat dan kesenangan belajar memperoleh persentase sebesar 90%, yang mengindikasikan bahwasanya media berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk membaca cerita rakyat. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme Vygotsky bahwasanya *scaffolding* yang tepat melalui media interaktif dapat membantu siswa mencapai kemampuan membaca yang lebih tinggi dari kemampuan awal mereka. Motivasi yang tumbuh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan merupakan indikator penting keberhasilan penguatan literasi membaca dalam jangka panjang, karena siswa yang menikmati kegiatan membaca cenderung lebih sering melakukannya secara sukarela di luar konteks pembelajaran formal.

Aspek memahami isi cerita rakyat memperoleh persentase sebesar 88%, yang memperlihatkan bahwasanya sebagian besar siswa merasa media ini membantu mereka memahami cerita rakyat dengan lebih baik. Meskipun persentase aspek ini sedikit lebih rendah daripada aspek lain, nilai 88% tetap tergolong dalam kategori "Sangat Praktis" dan mencerminkan bahwasanya penyajian cerita rakyat secara digital dan interaktif bisa menaikkan keterkaitan kognitif para murid guna mengerti akan isi teks narasi dengan lebih mendetail dibandingkan pembacaan teks secara konvensional.

Secara keseluruhan, total skor aktual angket respons siswa mencapai 2.303 dari skor ideal 2.560, dengan persentase 90% dan masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Perolehan ini memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran berbasis Articulate Storyline yang dilaksanakan pengembangan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang mudah digunakan, menarik, serta menyenangkan untuk para murid kelas V SD. Kepraktisan media yang tinggi ini memiliki peran yang signifikan dalam konteks penguatan literasi membaca, dikarenakan media yang mudah dimanfaatkan serta menyenangkan mendorong siswa untuk lebih sering dan lebih lama berinteraksi dengan teks cerita rakyat, sehingga secara tidak langsung meningkatkan intensitas dan kualitas kegiatan membaca siswa secara keseluruhan. Perolehan ini selaras dengan penelitian yang memperlihatkan bahwasanya penggunaan media digital interaktif dapat menaikkan motivasi belajar serta pemahaman para murid akan materi yang disajikan (Adhwa et al., 2025).

4) Evaluasi

Evaluasi formatif dilaksanakan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Dalam tahapan analisis, evaluasi dilaksanakan dengan memverifikasi temuan kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk memastikan bahwasanya permasalahan yang diidentifikasi benar-benar relevan dengan kondisi pembelajaran di lapangan. Dalam tahapan desain, evaluasi dilaksanakan dengan mengawasi kembali kesesuaian rencana media terhadap

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam tahapan pengembangan, evaluasi formatif dilaksanakan dengan tahapan validasi oleh pakar materi beserta pakar media yang menghasilkan rerata persentase kelayakan sejumlah 96% dengan kategori "Sangat Layak", serta revisi produk berdasarkan saran validator untuk memastikan kualitas media sebelum diimplementasikan.

Evaluasi sumatif dilakukan setelah tahap implementasi selesai, dengan menganalisis data pretest serta posttest memanfaatkan N-Gain Score serta data angket respons siswa. Hasil evaluasi sumatif memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran cerita rakyat berbasis Articulate Storyline terbukti efektif menaikkan kemampuan literasi membaca siswa dengan rerata N-Gain Score sejumlah 0,8536 atau 85,36% yang tergolong dalam kategori "Tinggi". Selain itu, respons siswa terhadap media memperlihatkan persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Praktis", yang mengindikasikan bahwasanya media mudah dimanfaatkan, menarik, serta bisa menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para murid.

Evaluasi juga mengidentifikasi dua kendala yang ditemukan selama pelaksanaan implementasi di lapangan. Pertama, koneksi internet yang tidak stabil di beberapa titik sempat menghambat kelancaran akses media berbasis web. Kedua, sebagian siswa tidak membawa perangkat seluler sehingga berpotensi menghambat partisipasi mereka dalam pembelajaran digital. Kedua kendala tersebut diatasi dengan menyediakan laptop sekolah sebagai perangkat cadangan sehingga seluruh siswa tetap dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kendala-kendala ini menjadi catatan penting untuk pengembangan media selanjutnya, khususnya terkait perlunya mempertimbangkan pengembangan versi *offline* dan memastikan kesiapan infrastruktur teknologi sebelum pelaksanaan pembelajaran berbasis digital.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil evaluasi yang mencakup kelayakan (96% — Sangat Layak), efektivitas (N-Gain 0,8536 — Tinggi), dan kepraktisan (90% — Sangat Praktis), media pembelajaran cerita rakyat berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi seluruh kriteria keberhasilan pengembangan media pembelajaran yang valid, efektif, serta praktis, sehingga layak dimanfaatkan menjadi media pembelajaran literasi membaca di SD.

Secara implikatif, temuan penelitian ini memberikan dua kontribusi penting. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat argumen bahwasanya pendekatan konstruktivistik yang diwujudkan melalui media digital interaktif relevan serta efektif berkaitan dengan perihal pembelajaran literasi membaca di SD. Secara praktis, studi ini memperlihatkan bahwasanya pengajar dan pengembang media bisa menggunakan Articulate Storyline menjadi alternatif media pembelajaran literasi layak, praktis serta efektif termasuk pada keterbatasan sumber daya.

KESIMPULAN

Studi ini berhasil melaksanakan pengembangan akan media pembelajaran cerita rakyat melalui *Articulate Storyline* yang valid, praktis, serta efektif guna memperkuat literasi membaca murid kelas V SD. Berpedoman atas validasi ahli materi beserta ahli media, media dinyatakan sangat layak dimanfaatkan. Tingkat kepraktisan yang tinggi ditunjukkan melalui respons positif para murid akan kemudahan pemanfaatan serta daya tarik media. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui eskalasi capaian hasil belajar pasca pemakaian media. Kebaruan studi ada pada integrasi cerita rakyat berbasis budaya lokal ke dalam media digital interaktif yang dikembangkan secara sistematis dan diuji secara empiris di kelas. Namun, studi ini masih terbatas pada satu sekolah yang nantinya dibutuhkan studi lanjutan pada ruang lingkup yang lebih luas guna memperkuat generalisasi temuan.

REFERENSI

- Afanin, A., Baharudin, B., Hijriyah, U., Fitriani, F., Bahri, S., & Azizah, N. (2025). Learning Motivation: How Effective Is The Game-Based Learning Model Assisted By Articulate Storyline? *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 72–80. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V8i1.6519>
- Alfitriana Purba, & Alkausar Saragih. (2023). The Role Of Technology In Transforming Indonesian Language Education In The Digital Era. *Alfitriana Purba; Alkausar Saragih Afosj-Las*, 3(3), 43. <https://doi.org/10.58939/Afosj-Las.V3i3.454>
- Ananda Rizki, Syafputri, Aprilia, R. P., Maiyolanda, A., & Rahmadani, S. (2025). Literasi Pendidikan Dasar (Sekolah Dasar) Dan Permasalahannya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 565–577. <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i02.24674>
- Ananda Rizki, Syafputri, Aprilia Rudini Putri, Maiyolanda Agnita, & Rahmadani Suci. (2025). Literasi Pendidikan Dasar (Sekolah Dasar) Dan Permasalahannya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 565–577. <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i02.24674>
- Bella, B. E. P., Siti Nur Hazizah, Kavita Febian, Dede Endang Mascita, & Mudopar. (2024). Digital Comics Based On Numeracy Literacy To Increase Reading Interest In Primary School High Grades. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(3), 640–651. <https://doi.org/10.23887/Jpiundiksha.V13i3.77013>
- Dewi, C. A. (2024). *Rancangan Strategis Pemantapan Literasi Membaca Di Sekolah Di Era Digital* (Vol. 4, Number 2). <https://doi.org/10.62388/Jpdp.V4i2.469>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. <https://doi.org/10.21831/Elinvo.V2i2.17315>
- Fatmawati, N. (2021). Urgensi Literasi Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Dasar: Kajian Literatur Dan Strategi Implementasi. *Social, Humanities, And Education Studies (Shes): Conference Series*, 32(3), 167–186. <https://doi.org/10.20961/Shes.V8i3.107405>
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Kristianus, Y., Mayeli, F. R., Rada, M. M., Mude5, M. R., Selviana, P. N. P., & Bolor Du'a. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3, 301–316. <https://doi.org/10.61132/Fonologi.V3i1.1486>
- Ginting, M. I. (2025). *Cerita Rakyat Interaktif: Media Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Untuk Anak Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.29407/Z6ax8003>
- Janani, Z., & Nur, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Materi Faktorisasi Bentuk Aljabar Melalui Pemanfaatan Aplikasi Instagram Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/Bppp.V5i1.22940>
- Kahfi, M., Setiawati, W., Ratnawati, Y., & Saepuloh, A. (2019). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.58258/Jime.V7i1.1636>
- Maivi, C., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 1188–1198. <https://j-innovative.org/index.php/innovative>

- Maria Florida Ferando, Yeremias Bardi, Yohanes Kristianus Firman Raja Mayeli, Maria Mea Rada, Maria Risanti Mude, & Paulinus Ngasu Penu Selviana Du'a Bolor. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(1), 301–316. <https://doi.org/10.61132/Fonologi.V3i1.1486>
- Naimah, Muhammad Fauzan Muttaqin, & Meilina. (2024). Implementasi Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/Jippg.V7i1.75992>
- Nayla Adhwa, Nurul Faeza, Nur Azmi Alwi, & Salmainsi Safitri Syam. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 329–339. <https://doi.org/10.61132/Semantik.V3i2.1723>
- Nisrina, N., Rahmawati, I., & Hikmah, F. N. (2022). Pengembangan Instrumen Validasi Produk Multimedia Pembelajaran Fisika. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 10(1), 32. <https://doi.org/10.33394/J-Lkf.V10i1.5278>
- Nugraha, D. M. D. P., & Juniayanti, D. (2024). Penguatan Literasi Siswa Di Sekolah Dasar Dalam Era Kurikulum Merdeka Belajar: A Systematic Literature Review. *Journal Of Instructional And Development Researches*, 4(6), 499–509. <https://doi.org/10.53621/Jider.V4i6.407>
- Nurfardiah, M. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Keselamatan Kebakaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas Ix Smp Bps&K Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Teknik Dan Vokasional*, 5(2), 126–134. <https://doi.org/10.21009/Jptv.5.2.126>
- Pramessti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294. <https://doi.org/10.23887/Jmt.V4i2.80447>
- Ramadhani, E. N. F., & Rosidah, C. T. (2025). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 5(2), 693–701. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V5i2.1414>
- Sabir, A., Yanti, M., & Helida Pitra, D. (2024). Integrasi Nilai Karakter Dalam Cerita Rakyat Bungo Untuk Pembelajaran Sejarah Di Sma. In *Journal Of Education Research* (Vol. 5, Number 4). <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i4.908>
- Saputra, A., Cahyati, L., & Khairita, M. N. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Konversi Satuan Panjang Muatan Matematika Kelas Iii Sd. *Jp2m (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 252–264. <https://doi.org/10.29100/Jp2m.V9i2.4259>
- Saputri, D. A., & Sukartiningsih, W. (2024). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Dalam Konteks Implementasi Program Literasi Sekolah. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59609/46192>
- Saputte Viona, S. E. (2024). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2021), 14342–14349.

- Sarumaha, S. M., Pardede, O. B., Franstevan, R., Sembiring, D. P., & Togatorop, J. B. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Oleh Siswa Melalui Penerapan Media Poster Di Sd Negeri 060819 Medan. *Jurnal Basataka (Jbt)*, 8(1), 169–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/Basataka.V8i1.723>
- Selma Halimatul Zakiyah, Rita Anjelita, Najwa Maulida Khaeriah, Saptin Khoirunnisa, & Dine Trio Ratnasari. (2025). Transformasi Pembelajaran Membacadi Sekolah Dasar Dari Buku Teks Ke Literasi Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/Jp.V10i4.37817>
- Solatiah Baiq, Siregar Deni M, & Hamdi Zufadli. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Kemampuan Memahami Isi Bacaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 1 Paremas Kecamatan Jerowaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 218–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/Jp.V10i03.34515>
- Syafira, J. R. R., & Tresnawati, N. (2025). Problematika Dan Upaya Dalam Mendorong Budaya Literasi Membaca Pada Siswa Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 396–412. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/Jp.V10i02.25742>
- Tamsiruddin, T. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Menganalisis Struktur Dan Kebahasaan Teks Prosedur. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(2), 533–558. <https://doi.org/https://doi.org/10.26811/Didaktika.V8i2.1280>
- Winangun. (2025). Inovasi Literasi Membaca Melalui Media Konidin (Komik Unik Digital Interaktif). *Http://Jiip.Stkipyapisdompu.Ac.Idjiip*, 3, 195–201. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/Jiip.V8i1.6579>
- Yupinus, L., Ichsan, I., & Ardiawan, Y. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Tabung Untuk Smp Negeri 2 Nanga Taman Kelas Ix. *Square : Journal Of Mathematics And Mathematics Education*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.21580/Square.2020.2.1.5380>