

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Teks Pidato (Mentifato) Kelas VIII SMP Negeri 25 Balikpapan Barat Tahun Ajaran 2024/2025

Indah Ika Ratnawati^{a*}, Nurliani Maulida^b, Sesi Marselina Sinambela^c

^{a,b,c}Universitas Balikpapan
email: indah.ika@uniba-bpn.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Received : 5 Juni 2026

Revised : 19 Juli 2026

Accepted : 17 Juli 2026

Keywords:

Interactive learning media, articulate storyline, R&D, ADDIE

Kata Kunci:

media pembelajaran interaktif, articulate storyline, R&D, ADDIE

DOI: 10.62335

ABSTRACT

This research is motivated by students' scores that have not yet reached the Minimum Completion Standard (KKM), which is 78 in the Indonesian language subject. Through interviews, it was found that in the learning process, teachers only use textbooks provided by the school. Teachers also have not used learning media with the use of technology. The purpose of this study is to determine the validity, effectiveness and practicality of interactive learning media based on articulate storylines on speech text material for class VIII SMP Negeri 25 Balikpapan Barat in the 2024/2025 Academic Year. This study uses the Research and Development or R&D method, with the ADDIE development model consisting of 5 stages. The instruments used in this study are validation sheets and response questionnaires. Before the field trial, the interactive learning media was validated by the validator to determine its feasibility and then revised and tested. The validation results show that the developed interactive learning media is declared "Very Valid" with an assessment of 96.2%. "Very Practical" at 95% and "Very Effective" with an effectiveness percentage of 81.3%. Thus, the interactive learning media based on articulate storyline that was developed is declared very valid, very effective and very practical and is suitable for use as an alternative learning media in the learning process in class VIII of SMP Negeri 25 West Balikpapan.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh nilai peserta didik yang belum mencapai Standar Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 78 pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Melalui wawancara diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku ajar yang disediakan oleh pihak sekolah. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi teks pidato kelas VIII SMP Negeri 25 Balikpapan Barat Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development atau R&D, dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi dan angket respon. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, media pembelajaran interaktif dilakukan validasi oleh validator untuk mengetahui kelayakannya dan selanjutnya direvisi serta dilakukan uji coba. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan "Sangat Valid" dengan perolehan penilaian sebesar 96,2%. "Sangat Praktis" sebesar 95% dan "Sangat Efektif" dengan presentase keefektifan sebesar 81,3%. Dengan demikian, media

pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat efektif dan sangat praktis serta layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 25 Balikpapan Barat.

LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan bagian utama dalam dunia pendidikan. Hal ini disebabkan pembelajaran memiliki fungsi yang sangat kuat dalam mewujudkan kualitas pendidikan setiap orang. Sehingga, seorang pendidik diharuskan mempunyai kemampuan agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Perkembangan teknologi di era kini maju sangat pesat. Teknologi merambah ke berbagai bidang, tidak terkecuali dengan bidang pendidikan. Seluruh pihak yang terlibat di dunia pendidikan didorong untuk dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi (Effendi & Wahidy, 2019).

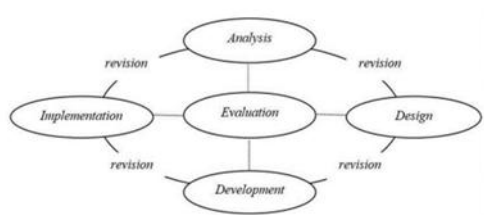
Secara khusus media pembelajaran adalah alat untuk membantu tenaga kependidikan yang berpengaruh dalam lingkungan belajar untuk menyampaikan informasi yang berisikan materi pembelajaran, sehingga menjadi solusi pendidik untuk meningkatkan perhatian peserta didik agar lebih mudah memahami isi materi dan penyampaian materi menjadi lebih mudah (Susanto et al., 2022).

Salah satu bahan ajar elektronik yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang memuat materi, kuis sebagai bentuk evaluasi awal (formatif) serta evaluasi akhir (sumatif). Media tersebut dilengkapi dengan audio, gambar, gambar bergerak, serta tombol-tombol yang memiliki fungsi tertentu. Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini memudahkan peserta didik untuk dapat belajar, baik melalui komputer maupun gawai. Kelebihan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dibandingkan dengan media pembelajaran cetak ialah lebih ekonomis serta praktis untuk dibawa oleh peserta didik.

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan solusi kepada guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan dapat membantu peserta didik mencapai Standar Ketuntasan Minimum (KKM) menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Teks Pidato (MENTIFATO) yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu; 1) analisis (*Analyze*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Adapun tahapan pengembangan model ADDIE apabila digambarkan sebagai berikut (Siregar, 2019):



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum, dan sumber belajar untuk merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik, yaitu Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain adalah tahap dimana dilakukan langkah menyiapkan referensi, memilih media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mendesain konten bahan ajar yang akan dibuat, serta menyusun instrument yang meliputi angket penilaian oleh dosen ahli media, ahli materi, guru sebagai praktisi serta instrumen penilaian respon peserta didik untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perolehan Pengembang Produk Awal

Penyelidikan ini dilakukan untuk menciptakan produk bahan belajar yang berformat elektronik. Produk yang dikembangkan adalah Media Pengajaran Interaktif yang berbasiskan *Articulate Storyline* untuk Topik Teks Pidato (MENTIFATO) untuk siswa kelas VIII di SMP NEGERI25 Balikpapan Barat pada Tahun Peserta didikan 2024/2025. Proses pembuatan media pengajaran interaktif tersebut akan dilakukan melalui beberapa langkah yang mengikuti model pengembangan yaitu model ADDIE. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Pada tahap Analisis, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan listrik dan sarana media membuat pembelajaran masih berbasis buku teks, sehingga siswa kesulitan memahami materi, khususnya topik Teks Pidato yang sering tidak mencapai KKM 78. Siswa juga menyatakan pembelajaran konvensional terasa membosankan dan berharap adanya media interaktif yang memuat gambar, suara, serta kuis agar belajar lebih menarik. Analisis kurikulum menunjukkan sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka, dengan capaian pembelajaran yang menekankan keterampilan membaca dan menulis teks pidato. Sumber belajar diambil dari buku Bahasa Indonesia, buku Retorika Seni Berbicara, serta jurnal relevan.



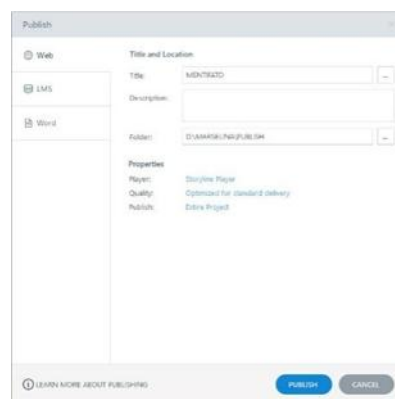
Gambar 2 Peserta didik Menulis Pada Buku Masing-Masing

Tahap Perancangan (Design) meliputi penyusunan topik, perancangan tampilan media, dan pembuatan instrumen evaluasi. Produk MENTIFATO terdiri dari beberapa menu, seperti *Petunjuk, Profil, CP & TP, Daftar Pustaka, Topik, Kuis, dan Evaluasi*. Media ini menampilkan materi teks pidato secara menarik melalui tampilan visual dan interaktif, serta menyediakan kuis otomatis dan evaluasi akhir berupa pembuatan teks pidato yang dapat dikirim melalui Google Drive.

Proses pembuatan konten dilakukan dengan mempublikasikan hasil di Articulate Storyline, mengompres file ke format ZIP, dan mengunggahnya ke *CPanel* menggunakan hosting “Rumahweb Indonesia”, sehingga media dapat diakses secara online melalui tautan: <http://pengajaraninteraktif.asia/mpi/MENTIFATO/>



Gambar 3 Halaman Awal Mentifato



Gambar 4 Publish Media Pada Articulate Storyline

Instrumen validasi media melibatkan ahli materi, ahli media, praktisi, dan peserta didik untuk menilai kelayakan dan efektivitas MENTIFATO sebagai bahan ajar digital interaktif.

B. Perolehan Uji Coba Produk

Setelah media pengajaran interaktif berbasis Articulate Storyline selesai dibuat, dilakukan tahap uji coba untuk menilai kesesuaian, kepraktisan, dan keefektifannya. Penilaian dilakukan oleh ahli media, ahli topik, praktisi pengajaran, serta peserta didik melalui beberapa instrumen angket.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori “sangat sesuai” dari ahli media dengan rata-rata 96,1%, “sangat sesuai” dari ahli topik dengan rata-rata 98,6%, dan “sangat praktis” dari praktisi dengan nilai 91,6%. Rata-rata keseluruhan hasil validasi mencapai 96,2%. Setelah itu, dilakukan revisi berdasarkan saran para validator yang sebagian besar hanya bersifat penyempurnaan kecil.

Tabel 1 Hasil Validasi

Aspek Penilaian	Sub-Aspek / Segi Penilaian	Ahli I	Ahli II	Jumlah Skor / Presentase	Standar
Ahli Media	Tampilan	34	36	98 / 94,2%	Sangat Sesuai
	Pemrograman	25	26		
	Kelayakan Penyajian	19	20		
	Kebahasaan	20	20		
Rata-rata Ahli Media				96,1%	
Ahli Topik	Kelayakan Isi	31	32	70 / 97,2% (I), 72 / 100% (II)	Sangat Sesuai
	Kelayakan Penyajian	27	28		
	Kebahasaan	12	12		
Rata-rata Ahli Topik				98,6%	
Praktisi Pengajaran	Tampilan	8	-	44 / 91,6%	Sangat Praktis
	Isi	17	-		
	Penggunaan	19	-		
Rata-rata Keseluruhan				96,2%	

Uji coba kelas kecil dilakukan pada enam peserta didik kelas VIII-C SMPN 25 Balikpapan dengan hasil 95,5% (sangat praktis). Selanjutnya, uji coba kelas besar diikuti oleh 32 peserta didik dengan hasil 94,3% (sangat praktis). Rata-rata kepraktisan dari kedua tahap uji coba tersebut mencapai 95%.

Tabel 2 Penilaian Uji Coba Kelas Kecil

No	Nama Peserta Didik	Skor	Presentase	Standar
1.	MSD	57	95%	Sangat Praktis
2.	DNA	58	96,6%	Sangat Praktis
3.	RA	56	93,3%	Sangat Praktis
4.	AI	58	96,6%	Sangat Praktis
5.	MTCM	58	96,6%	Sangat Praktis
6.	AH	57	95%	Sangat Praktis
Jumlah Skor			344	
Presentase			95,5%	
Standar			Sangat Praktis	

Peserta didik menilai media ini menarik, mudah digunakan, serta membantu pemahaman terhadap topik teks pidato. Mereka juga menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran. Dari hasil ujian evaluasi, sebagian besar peserta didik berhasil mencapai hasil belajar yang baik, sehingga media pengajaran interaktif dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Perolehan Revisi Produk

Revisi produk dilakukan pada tahap pengembangan (development) setelah media pengajaran interaktif dinilai oleh para validator. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kekurangan agar media lebih layak digunakan dalam pembelajaran.

1. Saran dari Ahli Media

Ahli media I (Ganjar Susilo, M.Pd.) memberikan dua saran utama:

- a. Menambahkan NPM pada profil pengembang. Sebelumnya hanya mencantumkan nama, prodi, universitas, dan email. Setelah revisi, ditambahkan NPM agar identitas pengembang lebih lengkap.



Gambar 5 Revisi Profil Pengembang

- b. Menambahkan instruksi pada bagian evaluasi. Sebelumnya hanya terdapat soal dan tautan KBBI serta Google Drive. Setelah revisi, ditambahkan instruksi agar peserta didik mengunggah foto hasil tugas sesuai nomor absen atau nama file yang jelas, sehingga memudahkan guru dalam koreksi.



Gambar 6 Revisi Narasi Evaluasi

2. Saran dari Ahli Topik

Ahli topik I (Eka Dewi Lukmanasari, M.Pd.) menyarankan agar beberapa judul topik disatukan menjadi satu judul besar “Kaidah Kebahasaan.” Sebelumnya terdapat dua judul terpisah, yaitu “Fakta, Data, Kata-Kata Ilmiah dalam Teks Pidato” dan “Kalimat Persuasif dan Ungkapan Rasa Peduli.” Penggabungan dilakukan agar struktur materi lebih efisien dan mudah dipahami peserta didik.



Gambar 7 Revisi Mengubah Judul

3. Saran dari Praktisi

Praktisi menilai media sudah interaktif dan sesuai kebutuhan, namun menyarankan penambahan materi pada PDF kumpulan topik lengkap. Tambahan meliputi:

- Satu paragraf penjelasan tentang kalimat persuasif.
- Subjudul baru “Menentukan Tujuan” setelah bagian “Menentukan Topik/ Tema Pidato,” agar peserta didik memahami pentingnya tujuan dalam menyusun pidato yang persuasif.



Gambar 8 Revisi Menambahkan Topik Kalimat Persuasif

D. Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pengajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dengan topik *teks pidato* yang diberi nama MENTIFATO. Media ini dirancang untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Balikpapan Barat pada tahun ajaran 2024/2025 dan berfungsi sebagai sarana pembelajaran inovatif berbasis teknologi. MENTIFATO dikembangkan dalam bentuk website yang dapat diakses melalui berbagai peramban seperti Chrome, Google, maupun Safari, baik di perangkat Android maupun iPhone, selama tersedia koneksi internet yang stabil. Kemudahan akses ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel di mana

saja dan kapan saja, sehingga sejalan dengan perkembangan pembelajaran digital masa kini yang menekankan kemandirian serta interaktivitas peserta didik.

Tujuan utama dari pengembangan media pengajaran interaktif ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan (kevalidan), kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dihasilkan dalam mendukung pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks pidato. Berdasarkan hasil uji kelayakan, media ini telah dinilai oleh lima orang validator yang terdiri dari dua ahli media, dua ahli topik, dan satu praktisi pendidikan. Dari hasil penilaian tersebut, diperoleh rata-rata tingkat kelayakan sebesar 96,2%, dengan kategori “sangat layak”. Rincian hasil menunjukkan bahwa dua ahli media memberikan penilaian sebesar 94,2% dan 98%, sedangkan dua ahli topik memberikan penilaian sebesar 97,2% dan 100%. Sementara itu, praktisi pendidikan memberikan nilai sebesar 91,6%. Hasil ini menandakan bahwa media pengajaran interaktif MENTIFATO telah memenuhi kriteria desain pembelajaran, konten, dan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di lapangan.

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan juga menunjukkan nilai yang sangat baik. Penilaian dilakukan oleh 33 siswa kelas VIII-C melalui dua tahap, yaitu uji coba kelas kecil dan kelas besar. Sebelum tahap tersebut, dilakukan terlebih dahulu validasi dari praktisi pengajaran untuk memastikan bahwa media dapat digunakan secara efektif di lingkungan sekolah. Hasil dari uji coba kelas kecil menunjukkan nilai kepraktisan sebesar 95,5%, sedangkan uji coba kelas besar memperoleh nilai 94,3%. Setelah dihitung rata-rata, tingkat kepraktisan media mencapai 95%, yang dikategorikan sebagai “sangat praktis”. Hal ini berarti bahwa siswa merasa mudah dalam menggunakan media, dapat memahami instruksi dengan jelas, serta merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar menggunakan MENTIFATO.

Aspek terakhir yang dinilai adalah keefektifan media pengajaran. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui hasil evaluasi belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 25 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 5 siswa lainnya belum mencapai nilai tersebut. Secara keseluruhan, tingkat keefektifan media mencapai 81,3%, dengan kategori “sangat layak”. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media pengajaran interaktif MENTIFATO mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Guru bahasa Indonesia yang terlibat juga memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mempermudah guru dalam proses evaluasi pembelajaran.

Menariknya, selama proses uji coba berlangsung, beberapa guru dari mata pelajaran lain turut mencoba mengakses MENTIFATO dan memberikan tanggapan yang positif. Mereka menilai media tersebut memiliki desain yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan, serta relevan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain dengan sedikit penyesuaian. Bahkan, beberapa di antara mereka menyatakan minat untuk mengembangkan media serupa di bidang studi masing-masing. Saat uji coba dilaksanakan bertepatan dengan akhir semester, sejumlah guru juga menyarankan agar pelaksanaan remedial di kelas VIII-C menggunakan MENTIFATO sebagai sarana belajar tambahan, dengan penilaian diambil dari hasil pengerjaan evaluasi di dalam media tersebut. Langkah ini dinilai efektif karena lebih dari separuh siswa tidak tuntas pada ujian akhir semester bahasa Indonesia, dan media interaktif ini terbukti dapat membantu mereka memahami kembali materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis secara menyeluruh, dapat disimpulkan bahwa MENTIFATO merupakan media pengajaran interaktif yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam

pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks pidato. Media ini tidak hanya dapat diterapkan dalam pembelajaran daring, tetapi juga dapat digunakan dalam pembelajaran luring di kelas. Melalui pendekatan visual, interaktif, dan komunikatif yang ditawarkan, diharapkan peserta didik mampu memahami struktur, kaidah kebahasaan, serta teknik penyusunan teks pidato dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga menjadi contoh nyata bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada topik teks pidato kelas VIII SMP Negeri 25 Balikpapan Barat Tahun Pelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah terbukti layak, praktis, dan efektif. Dari hasil uji kelayakan yang melibatkan dua ahli media, dua ahli topik, dan satu praktisi, diperoleh persentase kelayakan sebesar **96,2%** dengan kategori *sangat layak*. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan yang melibatkan 30 siswa kelas VIII-C menunjukkan persentase sebesar **95%** dengan kategori *sangat praktis*, yang diperoleh dari rata-rata hasil uji coba kelas kecil dan besar. Sedangkan dari segi keefektifan, berdasarkan nilai evaluasi yang dikerjakan oleh siswa melalui media, diperoleh persentase sebesar **81,3%** dengan kategori *sangat efektif*. Dengan demikian, media pengajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks pidato.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang telah diperoleh, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, media pembelajaran interaktif pada topik teks pidato yang telah dinyatakan layak dan efektif dapat diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran guna membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Kedua, karena media ini masih terbatas pada topik teks pidato, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk topik-topik lain dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar cakupan materi semakin luas. Ketiga, penelitian ini hanya melibatkan satu praktisi pengajaran dalam proses validasi, sehingga pada penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah jumlah praktisi agar hasil penilaian menjadi lebih representatif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, W. (2023). *Pengembangan E-Modul Dengan Memanfaatkan Sigil Software Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Koordinat Kartesius*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Ilmu terapan Terpadu*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- Buyung, B., & Zulyadaini, Z. (2021). Pengembangan Bahan Belajar Media Pembelajaran Matematika Dan Ilmu terapan Informasi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(2), 536. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i2.1492>
- Chatrin Pratiwi. (2021). *Rethorika Seni Berbicara, Berpidato & MC* (1st ed.). Griya Pustaka

Utama.

- Citra Sanjaya, O., Hiras Habisukan, U., Aini, K., & Hapida, Y. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI PADA MATERI Eubacteria DI SMA/MA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 198–204. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Ilmu terapan Dalam Tahap Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Pidato . *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Gunawan, R., Sudarman, S., & Astuti, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Memanfaatkan Articulate Storyline Pada Mata Pembelajaran Ips Kelas Viii Di SMP Negeri34 Samarinda. *Educational Studies: Conference Series*, 2(1), 54–62. <https://doi.org/10.30872/escs.v2i1.1196>
- Gusfitri, M. L. E. D. (2021). Bahasa Indonesia SMP KELAS VIII. In *Jurnal Keperawatan Malang* (Vol. 1, Issue 1). <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Bahasa-Indonesia-BS-KLS-VIII.pdf>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belbelajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Husni, M. (2023). STKIP Usman Safri Kutacane. *STKIP Usman Safri Kutacane*, 2(2), 3. <http://www.stkip-us.ac.id>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring-Design of Development of Online-Based Learning Assessment Instruments. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47.
- Ita, R. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Dalam Menyampaikan Pidato Persuasif Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas Ix.10 Smp Negeri 11 Palembang*. 2507(February), 1–9.
- Jatiningrum, W., Suyoto, & Budiawan, R. Y. S. (2022). Tindak Tutur Ilokusi dalam Pidato Naskah Presiden Jokowi Mengenai Covid-19 di Media Youtube sebagai Bahan Belajar Pembelajaran Teks Pidato Kelas IX SMP. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(2), 248–253. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaloka/index>
- Khair, S. N., Iskandar, R. S. F., & Sukmawati, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Siujian pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT*, 22, 201–209.
- Laila Faza Naimah, Rizky Aprilia, Fitriani Nuraisah, Mei Purweni, Asep Purwo Yudi Utomo, & Didi Pramono. (2023). Analisis Kalimat Fakta dan Opini dalam Teks Artikel pada Buku IPS Kelas X SMA Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(2), 157–172. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i2.294>
- Lubis, M. S. (2020). Struktur Penulisan Teks Pidato Mahasiswa Semester III Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Institut pendidikan Tapanuli Selatan : Kajian Retorika. *Jurnal Education and Development*, 4(2), 66–71. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/365/183>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.

- <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Muhlis, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA Negeri 11 Pangkep. *UNM Journal of Biological Education*, 5(2), 75. <https://doi.org/10.35580/ujbe.v5i2.34183>
- Muzdalifah, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Reproduksi Pada SMP Muhammadiyah Mamuju Pendahuluan didik dengan lingkungannya , sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang guru dalam menyampaikan informasi ataupun keterbatasan*. 1(1), 86–97.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>
- Patta, A. H. (2022). *Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445–451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Belajar Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Saleh, R., Nusantara, E., & Lamondo, D. (2020). *Uji Sesiuitas Perangkat Pembelajaran Assessment*. 215–224.
- Sari, A. P., & Marlana, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Memanfaatkan Articulate Storyline pada Mata Pembelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4102–4115. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belbelajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Siregar, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Addie Untuk Meningkatkan Perolehan Belbelajar Akuntansi Siswa Pada SMK PABA Binjai. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penyelidikan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (2nd ed.). ALFA BETA.
- Susanto, A., Priono Leksono, I., & Danu Rusmawati, R. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Dengan Memanfaatkan Articulate Storyline Terintegrasi Rumah Belbelajar Berbasis Android Pada Mata Pembelajaran Fisika Kelas X SMK Negeri 2 Lamongan. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(2), 1–12. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Suwarto. (2022). Karakteristik Ujian Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penyelidikan kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 160–166.
- Tamara, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Memanfaatkan Smart Apps Creator 3 pada Materi Unsur-Unsur Pembangun Cerita Pendek Kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim*. 7(2), 30–36.
- Tyas, I. C., Mutiah, A., & Rahman, A. A. (2024). Analisis Aspek Kebahasaan dan Penyajian Materi pada Elemen Menulis Teks Pidato dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VIII Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(2), 217–236. <https://doi.org/10.30651/st.v17i2.22884>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penyelidikan dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Winsley, W. W., & Deli, D. D. (2024). Perancangan Dan Implementasi Photostock Di Sekolah Smp Charitas Batam Dengan Penerapan Metode 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2).

<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4242>