

**PENGEMBANGAN MEDIA MEMAHAMI KALIMAT (MAMAT) BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE UNTUK SISWA KELAS III PADA MUATAN  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

(Lilis Maulidiah Astuti<sup>1</sup>), (Treny Hera<sup>2</sup>), (Sonia Anisah Utami<sup>3</sup>)  
(<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang)

(<sup>123</sup>[maulidiahastutililis@gmail.com](mailto:maulidiahastutililis@gmail.com)) , (<sup>2</sup>[trenyhera19@gmail.com](mailto:trenyhera19@gmail.com))

(<sup>3</sup>[soniaanisahutami@yahoo.co.id](mailto:soniaanisahutami@yahoo.co.id))

**ABSTRACT**

*This study aims to develop MAMAT learning media based on articulate storyline in learning Indonesian Language Theme 5 Subtheme 1 Lesson 1 Effective Sentence Material that is valid and practical. The type of research used in this study is research and development (R&D) referring to the ADDIE model with stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Based on expert tests from validators covering three aspects, namely media, language, and materials, the results of this study obtained an average percentage of 88.2% with the category "very valid" then supported by the results of direct student trials (one to one) and obtained a percentage of 94% with the category "very practical", the last trial was a trial in small groups (small group) by obtaining an average percentage of 97.8% with the category "very practical". So that the development of this MAMAT media is valid and practical for use in broader learning.*

*Keywords: Development, MAMAT, Articulate Storyline, Indonesian*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MAMAT berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, Tema 5, Subtema 1, Pembelajaran 1, Materi Kalimat Efektif yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) mengacu pada model ADDIE dengan tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berdasarkan uji ahli dari validator yang mencakup tiga aspek yaitu media, bahasa, dan materi hasil penelitian ini memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,2 % dengan kategori "sangat valid" kemudian didukung dengan hasil uji coba siswa secara langsung (*one to one*) dan memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori "sangat praktis", uji coba terakhir adalah uji coba pada kelompok kecil (*small group*) dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 97,8% dikategori "sangat praktis". Sehingga pengembangan media MAMAT valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran yang lebih luas.

Kata Kunci : Pengembangan, MAMAT, *Articulate Stroryline*, Bahasa Indonesia

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa sekolah dasar. Menurut Putranto, et al. (2023, p. 15) pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, kemampuan dalam memilih kata atau kalimat saat pembelajaran secara jelas, runtun dan sesuai kaidah bahasa, termasuk indikator utama untuk meningkatkan kemahiran dalam berbahasa. Wahyuni, Purba, & Rangkuti (2023) menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk memperkaya kosakata serta membantu siswa memahami struktur bahasa yang baik dan benar, sehingga siswa dapat meningkatkan kemahiran berbahasa secara efektif.

Kemahiran berbahasa secara efektif dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyusun kalimat yang benar, untuk menyampaikan ide secara tepat. Menurut Sumiyati (2022, p. 74) kalimat merupakan satuan bahasa yang menyampaikan pikiran, gagasan, atau perasaan secara utuh,

berfungsi untuk menyatakan makna dan setidaknya terdiri dari dua unsur utama, yaitu subjek dan predikat. Kedua unsur tersebut merupakan fondasi utama dalam menyusun kalimat yang efektif. Nopita, Maftuh, & Nurani (2023) menyatakan kalimat efektif merupakan kalimat yang mengandung gagasan atau pokok pikiran yang jelas, minimal terdiri dari subjek dan predikat, serta disusun secara sadar untuk menyampaikan informasi yang dimaksud oleh pembicara, dengan memperhatikan aspek diksi, struktur, dan logika. Hal serupa juga dinyatakan oleh Widianita (2024, p. 21) kalimat efektif adalah salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang kalimat yang susunan kata, ejaan, tanda baca atau strukturnya disusun sesuai dengan kaidah-kaidah kebahasaan yang berlaku. Namun demikian, pada kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kalimat efektif.

Kesulitan dalam memahami kalimat efektif terjadi karena siswa mengikuti pembelajaran hanya untuk memenuhi kewajiban, tanpa didasari oleh minat atau keinginan pribadi. Menurut Yunitasari & Hanifah (2020)

minat belajar merupakan kesediaan siswa yang ditandai oleh rasa tertarik dan senang dalam belajar, berpartisipasi aktif, perhatian tinggi serta kemampuan konsentrasi yang baik, minat belajar juga mencakup sikap positif, semangat yang terus berkembang dan adanya rasa nyaman saat pembelajaran. Sebagai seorang guru, berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Fitriyah, Hera, & Prasrihamni (2022) belajar merupakan suatu proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di SD Negeri 66 Palembang pada tanggal 21 Oktober 2024 bersama wali kelas III A Ibu Nurmala Dewi, S.Pd dan III B Ibu Enggi Pebriyani, S.Pd ditemukan adanya permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa belum terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar saat menulis kalimat dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru belum memanfaatkan teknologi

sepenuhnya, sehingga minimnya ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif membuat pembelajaran cenderung kurang menarik, dan media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran seperti buku tematik, buku kemendikbud, youtube dan papan literasi.

Pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif diduga dapat menjadi solusi untuk membangkitkan minat belajar siswa, seperti media berbasis *articulate storyline*, dengan harapan siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Menurut Kustandi & Darmawan (2020, p. 6) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hal serupa juga dinyatakan oleh Supanto, Wahidy, & Utami (2025) media pembelajaran adalah alata tau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas, Dalam pemilihan dan pembuatan media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru. Wulandari, et

al. (2023) mengungkapkan bahwa dalam pemilihan media ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru diantaranya 1) melihat tujuan penggunaan, 2) sasaran penggunaan media (untuk siapa media dibuat), 3) mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan pada media yang akan digunakan, 4) mempertimbangkan waktu yang sesuai, 5) mempertimbangkan biaya yang tersedia, 6) melihat ketersediaan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, media yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media digital memahami kalimat (MAMAT) sebagai salah satu inovasi yang nantinya diduga dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada di SD Negeri 66 Palembang khususnya pada kelas III, mata pelajaran Bahasa Indonesia, Tema 5, Subtema 1, Pembelajaran 1. Adanya media memahami kalimat (MAMAT) diharapkan terciptanya suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas siswa dalam segi kognif dan efektif. Media ini berbasis *sowftware articulate storyline* dilengkapi dengan animasi, video, kuis

dan juga materi pembelajaran. Menurut Assabilah & Murni (2023) *articulate storyline* merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan sangat bermanfaat bagi guru dalam merancang pembelajaran, baik untuk pemula maupun yang sudah berpengalaman, media ini juga dilengkapi dengan beberapa fitur, yang menarik dibandingkan *software* lainnya.

Pembaharuan dalam penelitian ini yaitu adanya pengembangan media yang sebelumnya berbasis tradisional menjadi digital melalui pengembangan media memahami kalimat (MAMAT). Didalam media ini nantinya akan di jelaskan mengenai pengertian kalimat, kalimat efektif, struktur kalimat efektif, ciri-ciri kalimat efektif, syarat kalimat efektif, contoh kalimat efektif dan latihan soal bagaimana cara mebuat kalimat efektif yang baik dan benar agar tidak menimbulkan makna yang berbeda ketika disampaikan. Media ini juga dilengkapi dengan animasi yang menarik, interaktif sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian ini juga didukung dengan beberapa jurnal yang relevan.

Penelitian yang dilakukan oleh Widianita (2024) yang berjudul pengembangan multimedia interaktif berbasis *contextual teaching and learning* materi kalimat efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes soal pilihan ganda, dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) yang berjudul pengembangan media *lift the flap book* menulis kalimat efektif menggunakan model *complete sentence* untuk siswa kelas III SDN Tambangan 01. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan borg and gall, tujuan dari penelitian untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa serta keterampilan menulis kalimat efektif. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Reinita (2022) yang berjudul pengembangan media *articulate storyline* 3 berbasis saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD, dengan tujuan penelitian mendeskripsikan penerapan dan

peningkatan keterampilan menulis kalimat efektif melalui model TTW. Kemudian, penelitian dari Sari, Fuadiah, & Surmilasari (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas III Sekolah Dasar”. Dengan tujuan penelitian 1) menghasilkan media pembelajaran berbasis *articulate stoyline* materi pecahan sederhana dikelas 3 yang valid, 2) menghasilkan media pembelajaran berbasis *articulate stoyline* materi pecahan sederhana dikelas 3 yang praktis 3) mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *articulate stoyline* materi pecahan sederhana dikelas 3.

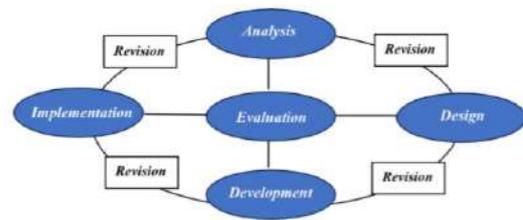
Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti akan membuat media pendidikan dengan judul **“Pengembangan Media Memahami Kalimat (MAMAT) Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Siswa Kelas III Pada Muatan Pelajaran**

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*.

Menurut Judijanto, et al. (2024, p. 11) *Research and Development* merupakan sebuah proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur. Selain itu, Rozikin, Heldayani, & Rahman (2024) menjelaskan *Research and Development* adalah proses bertahap untuk menghasilkan sebuah produk yang valid dan efektif, dengan mencakup analisis kebutuhan untuk menentukan spesifikasi produk, diikuti dengan pengujian guna memastikan validitas dan efektivitasnya sehingga produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media memahami kalimat (MAMAT) mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi kalimat efektif, kelas 3 sekolah dasar.

Model penelitian dan pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. Robert Maribe Brach dalam (Sugiyono, 2021, p. 765) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan perpanjangan dari *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.



**Gambar 1. Model ADDIE**  
**(Sugiyono, 2021)**

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

### **1. Tahap *Analysis***

Tahap *analysis* (analisis) merupakan kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis permasalahan pada media MAMAT dan kekurangan lainnya yang dapat diperbaiki atau dikembangkan oleh peneliti.

#### **a) Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di sekolah serta menilai pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran. Ditemukannya beberapa permasalahan diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa belum terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar saat menulis kalimat dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menerapkan metode ceramah dalam mengajar, minimnya ketersediaan

---

4.3. Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

---

Dengan menuliskan pokok-pokok informasi dari teks, siswa dapat menggunakan kosakata baku mengenai keadaan cuaca dalam kalimat yang efektif.

Tema 5, Subtema 1, Pembelajaran 1, materi kalimat efektif.

**Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran**

Sumber : (Buku Guru Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013)

c) Analisis Materi

Peneliti menganalisis materi yang diperlukan untuk mengembangkan media MAMAT. Materi yang akan digunakan peneliti dalam mengembangkan media MAMAT adalah pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 Sekolah Dasar, Tema 5, Subtema 1, Pembelajaran 1, materi kalimat efektif.

media pembelajaran yang kreatif dan inovatif membuat pembelajaran cenderung monoton dan media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran seperti buku tematik, buku kemendikbud dan papan literasi. Sehingga peneliti bermaksud untuk mengembangkan media MAMAT berbasis *articulate storyline* guna meningkatkan minat belajar siswa pada materi kalimat efektif dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

b) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dalam penelitian ini mencakup pengkajian terhadap fakta, konsep, prinsip, serta prosedur yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengembangkan materi yang relevan dan sesuai, sehingga dapat diperoleh materi utama yang menjadi dasar dalam penelitian pengembangan. Berdasarkan data kurikulum yang digunakan dalam penelitian adalah kurikulum 2013 (K13) pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar,

**2. Tahap *Design* (Desain)**

Tahap desain merupakan tahap perancangan atau membuat gambaran media pembelajaran yang akan dihasilkan valid dan praktis untuk proses belajar mengajar. Prosedur yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Menetapkan tujuan pengembangan
- b) Mengidentifikasi KI, KD, dan tujuan pembelajaran
- c) Menyusun desain media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif, diantaranya sebagai berikut :  
Desain menggunakan aplikasi

*articulate storyline*, Desain animasi menggunakan aplikasi canva, T beberapa komponen media MAMAT yaitu: tampilan awal, biodata siswa, beranda, petunjuk penggunaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kreator, sasaran media, materi pembelajaran, *quiz*, rangkuman, referensi.

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan dan pengujian produk pembelajaran. Pada tahap ini, media MAMAT berbasis *articulate storyline* dikembangkan, yang menghasilkan draft awal media interaktif yang siap untuk divalidasi. Tahap pengembangan terdiri dari 2 tahapan sebagai berikut :

#### a) Pembuatan produk *prototype*

*Prototype* merupakan desain awal media MAMAT yang memuat materi kalimat efektif. Pada tahap ini, *Prototype* dirancang menggunakan perangkat lunak yang telah ditentukan, dengan mengumpulkan bahan pendukung seperti materi, gambar, template, dan lainnya, kemudian dikembangkan dengan konsep interaktif.

### Media Pembelajaran



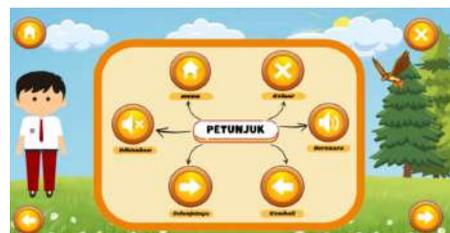
**Gambar 2. Homepage (Halaman awal)**



**Gambar 3. Biodata siswa**



**Gambar 4. Halaman Menu**



**Gambar 5. Petunjuk penggunaan**



**Gambar 6. Tujuan Pembelajaran**



Gambar 7. Sasaran media



Gambar 8. Kreator media



Gambar 9. Materi



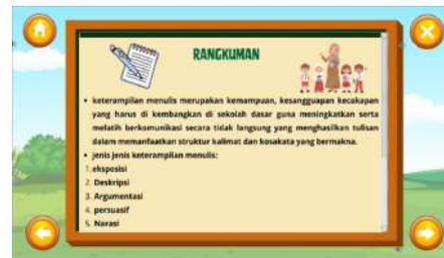
Gambar 10. Kuis interaktif



Gambar 11. Pilihan ganda



Gambar 12. Esai



Gambar 13. Rangkuman



Gambar 14. Referensi

## b) Validasi

Setelah *prototype* MAMAT selesai disusun, tahap selanjutnya adalah validasi dengan memberikan lembar validasi kepada validator ahli media, materi dan bahasa. Media ini divalidasi oleh dua dosen Universitas PGRI Palembang serta satu ahli materi yang merupakan guru SD Negeri 66 Palembang.

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media MAMAT**

Skor	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

Sumber : (Sugiyono, 2021)

$$\text{kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah dilakukannya validasi oleh tiga para ahli, *prototype* mengalami revisi berdasarkan masukan berupa kritik dan saran, sehingga menghasilkan *prototype* MAMAT yang siap untuk dilakukan uji coba.

Berdasarkan data penilaian dari para validator kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data dengan kriteria kelayakan analisis rata-rata sebagai berikut :

**Tabel 3. Kriteria Kevalidan**

Skor	Kriteria
20% – 35 %	Sangat Kurang Valid
36% – 51 %	Kurang Valid
52% – 67 %	Cukup Valid
68% – 83 %	Valid
84% – 100 %	Sangat Valid

Sumber: (Srimarsono & Supriyono, 2020) dimodifikasi

**Tabel 4. Total Keseluruhan Hasil Validasi Media, Bahasa, dan Materi**

Aspek Penilaian	Hasil Presentasi Angket Validasi	Keterangan
Ahli Media	84,7%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	85%	Sangat Valid
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Rata-rata Presentasi Keseluruhan		88,2%

(Sumber : olah data primer, 2025)

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi *prototype* yang telah melalui tahapan validasi dan revisi dari para ahli akan diterapkan terhadap media yang telah dikembangkan kepada siswa kelas 3 sekolah dasar untuk melihat kepraktisan produk yang dibuat. Dalam implementasi terdapat dua tahapan yang harus dilakukan yaitu : uji coba satu-satu (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*), sebagai berikut :

**Tabel 5. Kriteria Kepraktisan Media MAMAT**

Skor	Keterangan
1	Tidak Praktis
2	Kurang Praktis
3	Cukup Praktis
4	Praktis
5	Sangat Praktis

Sumber : (Sugiyono, 2021)

$$\text{praktis} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 6. Kriteria Kepraktisan**

Skor	Kriteria
20% – 35 %	Sangat Kurang Praktis
36% – 51 %	Kurang Praktis
52% – 67 %	Cukup Praktis
68% – 83 %	Praktis
84% – 100 %	Sangat Praktis

Sumber: (Srimarsono & Supriyono, 2020) dimodifikasi



Gambar 15. Uji Coba *One to One* Media Pembelajaran MAMAT

**Tabel 8. Hasil Uji Coba *One to One***

No	Nama	Pertanyaan										Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	M. Maliki Kurniawan	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47	50	94%
2.	Anninditha Kaizha	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96%
3.	Safira Mey Safitri	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	46	50	92%
Persentasi keseluruhan = 94% (Sangat Praktis)														

(Sumber : olah data primer, 2025)

**a) *One to one***

Setelah uji coba *prototype* MAMAT, selanjutnya adalah tahap *one to one*. Pada tahap ini melakukan uji coba kepada tiga siswa kelas 3 yang mewakili kelompok belajar dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Setiap siswa diberikan lembar angket untuk memberikan tanggapan mengenai media MAMAT.

**Tabel 7. Kritik dan Saran Siswa *One to One***

Nama Siswa	Kritik/Saran
M. Maliki Kurniawan	Media ini sangat bagus
Anninditha Kaizha	Saya sangat suka dengan media MAMAT.
Safira Mey Safitri	Media seru dan menarik

(Sumber : olah data primer, 2025)

Berdasarkan tanggapan siswa dalam uji coba tersebut, dilakukan revisi untuk memvalidasi *prototype*, sehingga menghasilkan *prototype* MAMAT yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil uji coba *one to one* yang dilakukan oleh 3 siswa menunjukkan rata-rata hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran MAMAT sebesar 94% yang mengkriterikan media “**sangat praktis**” untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, materi kalimat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MAMAT sudah cukup baik diuji cobakan dalam kelas tanpa revisi.

**b) *Small group***

Berdasarkan hasil revisi dari uji coba *one to one*, maka dilakukan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang melibatkan 10 siswa. Setiap siswa diberikan lembar angket untuk

memberikan tanggapan terhadap media MAMAT dan menilai kepraktisan dari *prototype* tersebut.

**Tabel 9. kritik dan Saran Siswa *Small Group***

Nama Siswa	Kritik/Saran
Achmad Raffli	Media sangat mudah untuk digunakan
Anninditha Kaizha	Saya sangat suka dengan media MAMAT.
Kirana Aulia Putri	Media seru dan menarik
Keysah Faezah Aqilah	Media ini sangat bagus
M. Maliki Kurniawan	Media ini sangat bagus
M. Jastino Farellio	Saya sangat suka dengan media MAMAT.
Muhammad Alkhafi	Saya sangat suka dengan media MAMAT.
Razka Oktavia	Saya sangat suka dengan media MAMAT.
Safira Mey Safitri	Media seru dan menarik
Savira Azahra	Saya sangat suka dengan media MAMAT.

(Sumber : olah data primer, 2025)



Gambar 16. Uji Coba *Small Group* Media Pembelajaran MAMAT

**Tabel 10. Hasil Uji Coba *Small Group***

No	Nama	Pertanyaan										Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Achmad Raffli	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	48	50	96%
2.	Anninditha Kaizha	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96%
3.	Kirana Aulia Putri	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98%
4.	Keysah Faezah Aqilah	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
5.	M. Maliki Kurniawan	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50	98%
6.	M. Jastino Farellio	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
7.	Muhammad Alkhafi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
8.	Razka Oktavia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
9.	Safira Mey Safitri	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	46	50	92%
10.	Savira Azahra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
Persentasi Rata-rata Keseluruhan = 97,8% (Sangat Praktis)														

(Sumber : olah data primer, 2025)

Berdasarkan hasil uji coba *small group* yang dilakukan oleh 10 siswa menunjukkan rata-rata hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media sebesar 97,8% sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran MAMAT yang peneliti kembangkan masuk kedalam kategori “**sangat praktis**”.

### E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran MAMAT berbasis *articulate storyline* pada muatan Bahasa Indonesia, Tema 5, Subtema 1, Pembelajaran 1, materi kalimat efektif pada siswa kelas III SD Negeri 66 Palembang, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran MAMAT pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Hasil dari validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi memperoleh nilai rata-rata 88,2% yang berarti media MAMAT berbasis *articulate storyline* termasuk pada kategori “**sangat valid**” sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran.

- c. Hasil respon siswa untuk menentukan kepraktisan media yang diperoleh melalui penyebaran angket pada media MAMAT uji *one to one* mendapat skor rata-rata 94% dengan kategori “**sangat praktis**” dan *small group* mendapat skor rata-rata 97,8% dengan kategori “**sangat praktis**”, hal ini menunjukkan bahwa siswa senang dan antusias terhadap media yang telah peneliti kembangkan.

### **Saran**

Saran yang peneliti berikan mengenai pengembangan media MAMAT berbasis *articulate storyline* kepada kepala sekolah, guru, siswa, dan peneliti selanjutnya agar penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media yang lebih kreatif dan inovatif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, T. S., & Reinita. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*. <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/20819>
- Assabilah, A. D., & Murni, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengalaman

Nilai-Nilai Pancasila Dalam Krhidupan Sehari-hari Kelas V SDN Symokali Candi. *Nusantara Educational Riview*. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/article/view/996>

- Fitriyah, R., Hera, T., & Prasrihamni, M. (2022). Hubungan Minat Baca Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 6(4), 94. <https://pdfs.semanticscholar.org/1cc8/1bedf0fbde2ce13d6511efd0249dc0a26a9e.pdf>

- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://books.google.com/books/about/Metodologi\\_Research\\_and\\_Development\\_Teor.html?hl=id&id=y3INEQAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Metodologi_Research_and_Development_Teor.html?hl=id&id=y3INEQAAQBAJ)

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013) Buku Guru dan Buku Siswa Kurikulum 2013. Jakarta : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kustandi, c., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. [https://books.google.com/books/about/Pengembangan\\_Media\\_Pembelajaran.html?hl=id&id=cCTyDwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Pengembangan_Media_Pembelajaran.html?hl=id&id=cCTyDwAAQBAJ)

- Mufliva, R. (2023). *Pengmbangan Media Pembelajaran ABELUBADAR Untuk Meningkatkan Pemahaman*

- Konsep Matematis Siswa Fase C Sekolah Dasar.* Jawa Barat.
- Nopita, N., Maftuh, A., & Nurani, R. Z. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk. *Pustaka : Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 180-195. <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/pustaka/article/view/510>.
- Putranto, R. A., Inayati, D., Mahardika, P. A., & Safira, R. A. (2023). *Terampil Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia.* Semarang: Cahya Ghani Recovery. [https://books.google.com/books/about/TERAMPIL\\_MEMBACA\\_DAN\\_MENULIS\\_BAHASA\\_INDONESIA.html?hl=id&id=1OnPEAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/TERAMPIL_MEMBACA_DAN_MENULIS_BAHASA_INDONESIA.html?hl=id&id=1OnPEAAQBAJ)
- Rozikin, F., Heldayani, E., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Educational Game Berbasis Multimedia untuk Muatan Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Siswa SD N 14 Banyuasin 1. *Journal Of Social Science Research*. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/12507>.
- Sari, D. R., Fuadiah, N. F., & Surmilasari, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/4404>
- Sari, I. P. (2020). Pengembangan Media *Lift The Flap Book* Menulis Kalimat Efektif Menggunakan Model Complete Sentence Untuk Siswa Kelas III sdn Tambangan 01. <https://journal.unnes.ac.id/sju/ij/article/view/41836>.
- Sari, K. P., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift The Flap Berbasis Masalah pada Perkembangan Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. <https://jurnal-ip2m.umnaw.ac.id/index.php/JPPT/article/view/1309>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan.* Jawa Barat: Alfabeta, Bandung.
- Sumiyati. (2022). *Buku Ajar Bahasa Indonesia.* (A. Abbas, & R. Iye, Eds.) Malang: Rena Cipta Mandiri.
- Supanto, E., Wahidy, A., & Utami, S. A. (2025). Pengembangan Media Kartu Huruf Dan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sd Negeri 19 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, 5(1), 131-141. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/2505>
- Srimarsono, E. A., & Supriyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping

Tema Cuaca Kelas III Sekolah Dasar. *Penelitian PGSD*, 5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35874>.

Wahyuni, A. P., Purba, A. A., & Rangkuti, H. F. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Anak di MI Al-Hasanah Medan. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 70-79.

Widianita, N. K. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching And Learning Materi Kalimat Efektif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Sesetan, Denpasar*. Bali. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/19231>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. <https://core.ac.uk/download/pdf/553283010.pdf>