Edukasi: Jurnal Pendidikan, Volume 23 Nomor 2 Tahun 2025
Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline….
W Wiranty, W Dharmayanti
Halaman 475-489

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Wiendi Wiranty[1], Winna Dharmayanti[2]
[1]Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak
[2]Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak
[1]e-mail: wiendiwiranty88@gmail.com

Submitted	*Accepted*	*Published*
2025-09-24	*2025-12-23*	*2025-12-31*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran menulis puisi, menguji efektivitasnya terhadap peningkatan keterampilan menulis puisi dan motivasi belajar siswa, serta mengetahui tanggapan pengguna. Penelitian menggunakan model ADDIE meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) dengan subjek 24 siswa kelas XI SMA. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi, tes menulis puisi, dan angket motivasi serta tanggapan siswa dan guru. Analisis data yang dilakukan dengan statistif deskriptif dan statistif inferensial dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* dinilai sangat valid oleh para ahli, efektif meningkatkan kemampuan menulis puisi secara signifikan ($t(23)=11,246$; $p<0,05$), dan memperoleh tanggapan positif dari siswa (81,90%) dan guru (87,5%). Penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat menjadi alternatif pembelajaran sastra yang lebih menarik dan bermakna, mendorong inovasi guru dalam menciptakan pengalaman belajar kreatif dan meningkatkan motivasi serta keterampilan literasi siswa.

Kata Kunci: media interaktif; *Articulate Storyline*; keterampilan menulis puisi; motivasi belajar; SMA

Abstract

This study aims to describe the development process of Articulate Storyline *interactive media in poetry writing instruction, examine its effectiveness in improving students' poetry writing skills and learning motivation, and analyze user responses. The research employed the ADDIE model with 24 eleventh-grade students as participants. Research instruments included validation sheets, poetry writing tests, and questionnaires on motivation and user responses. The results indicated that the* Articulate Storyline *media was rated highly valid by experts, significantly improved students' poetry writing skills ($t(23)=11.246$; $p<0.05$), and received positive feedback from students (81.90%) and teachers (87.5%). The use of technology-based interactive media can serve as an alternative approach to poetry learning, fostering teacher innovation in creating engaging literary experiences while enhancing students' motivation, creativity, and literacy skills.*

Keywords: *interactive media; Articulate Storyline; poetry writing skills; learning motivation; high school students*

e-ISSN 2407-1803 | p-ISSN 1829-8702
Copyright (c) 2025 W Wiranty, W Dharmayanti
https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/9670
DOI 10.31571/edukasi.v21i1.9670

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di samping menyimak, membaca, dan berbicara (Susilo, 2020). Dalam ranah pembelajaran sastra, menulis puisi menjadi salah satu bentuk ekspresi bahasa yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif, peka terhadap estetika bahasa, serta penguasaan unsur-unsur puisi. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa menulis puisi masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa (Abduh, 2018; Rahayu, Rohmadi, & Andayani, 2018). Kesulitan tersebut muncul karena siswa harus mampu memahami elemen pembangun puisi, seperti diksi, rima, dan majas, yang tidak selalu mudah diidentifikasi. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran menulis puisi yang disampaikan secara konvensional dan monoton.

Rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu penyebab utama kesulitan menulis puisi. Guru umumnya berupaya mengatasinya dengan memberi dorongan motivasi, pengarahan, serta membantu siswa dalam mengidentifikasi kendala belajar (Nurbaiti, Wulan, & Wiranty, 2023). Namun, tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik, pembelajaran tetap terasa pasif. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran melalui integrasi teknologi pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Perkembangan teknologi abad ke-21 berpengaruh dalam dunia pendidikan, termasuk pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (Firmansyah & Hariyanto, 2019). Teknologi informasi berperan penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif karena memungkinkan penyajian materi secara lebih visual, interaktif, dan kontekstual (Safitri, Pasaribu, Simamora, & Lubis, 2019). Meski demikian, penggunaannya di sekolah menengah masih terbatas. Data menunjukkan bahwa hanya 7,15% penggunaan smartphone terjadi di lingkungan sekolah, sementara di rumah mencapai 80,90% (Sari & Marlena, 2022). Kondisi ini juga terjadi salah satu SMA di Pontianak, di mana guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal dan masih mengandalkan presentasi PowerPoint konvensional. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam menulis puisi.

Media pembelajaran interaktif menjadi solusi potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut (Tafonao, Saputra, & Suryaningwidi, 2020). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *Articulate Storyline*, sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan media presentasi interaktif baik secara daring maupun luring (Kholifah & Santosa, 2016). Aplikasi ini dapat diakses melalui komputer, tablet, atau ponsel pintar, dan mampu menghadirkan materi secara dinamis dan menarik (Rohmah, 2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa (Octavia, Surjanti, & Suratman, 2021) serta mendorong efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar (Indriani, Artika, & Dwi, 2021; Jais & Amri, 2021). Selain itu, perbedaan hasil belajar setelah penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran cerpen (Ajmadewi et al., 2024), serta media interaktif melalui aplikasi *Articulate Storyline* 3 sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran menarik dan inovatif (Sari et al., 2024).

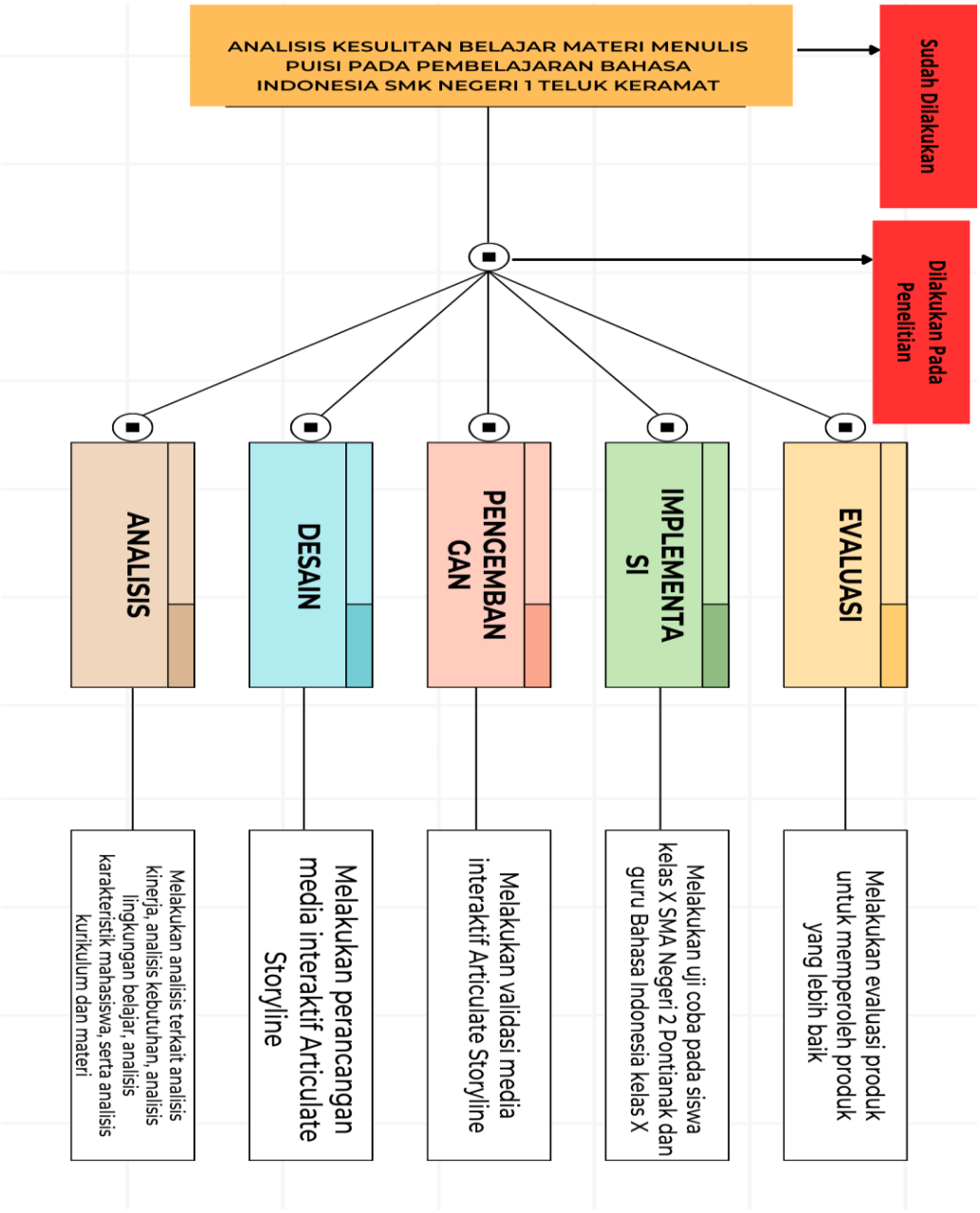
Dari penelitian-penelitian sebelumnya belum ada fokus penelitian mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline* khususnya untuk keterampilan menulis puisi. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media interaktif *Articulate Storyline*, bertujuan untuk mendukung keterampilan abad 21, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi dan motivasi siswa. Meskipun pemanfaatan *Articulate Storyline* telah banyak dilakukan di berbagai pelajaran, belum ada yang secara khusus menyoroti pengaruhnya terhadap keterampilan menulis puisi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi dan keterampilan menulis puisi secara kreatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi dan motivasi belajar siswa.

e-ISSN 2407-1803 | p-ISSN 1829-8702
Copyright (c) 2025 W Wiranty, W Dharmayanti
https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/9670
DOI 10.31571/edukasi.v21i1.9670

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena dianggap sistematis, fleksibel, serta sesuai untuk pengembangan produk pembelajaran berbasis media digital (Molenda, 2015). Diagram Alir penelitian yang dilakukan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram Alir Penelitian

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal mencakup analisis kebutuhan dan kondisi pembelajaran menulis puisi di SMA Negeri 2 Pontianak. Kegiatan meliputi: 1) Analisis kinerja dan kebutuhan, dilakukan melalui observasi kelas serta wawancara dengan guru sebanyak 2 orang dan siswa sebanyak 3 orang untuk mengidentifikasi kesulitan dan kebutuhan media pembelajaran. 2) Analisis lingkungan belajar, untuk mengetahui fasilitas dan kesiapan sekolah dalam menerapkan media berbasis teknologi. 3) Analisis karakteristik siswa, melalui observasi terhadap gaya belajar, minat, serta kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital. 4) Analisis kurikulum dan materi, dengan meninjau Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia terkait menulis puisi serta mengidentifikasi aspek yang sulit dipahami siswa. Hasil analisis menjadi dasar perancangan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan struktur media interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Desain dikembangkan selama dua bulan dengan memperhatikan prinsip multimedia dan interaktivitas. Selain merancang media, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian meliputi: lembar validasi ahli (materi, media, dan kebahasaan), lembar observasi aktivitas siswa, tes keterampilan menulis puisi, angket motivasi belajar, serta angket respon siswa dan guru. Draf awal media dan instrumen kemudian dievaluasi oleh tim ahli sebelum dikembangkan lebih lanjut.

Tahap Pengembangan dan Implementasi (*Development & Implementation*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat versi awal produk (draf 1), kemudian divalidasi oleh para ahli. Tiga ahli media berasal dari bidang Pendidikan Teknologi Informasi, sedangkan tiga ahli kebahasaan dan tiga ahli materi berasal dari bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil validasi digunakan untuk merevisi produk hingga diperoleh versi yang layak uji (draf 2).

Tahap implementasi dilakukan uji coba produk yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pontianak dengan melibatkan satu kelas X serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* dalam

e-ISSN 2407-1803 | p-ISSN 1829-8702
Copyright (c) 2025 W Wiranty, W Dharmayanti
https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/9670
DOI 10.31571/edukasi.v21i1.9670

kegiatan pembelajaran menulis puisi. Setelah implementasi, dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar dan respon pengguna sebelum dilakukan revisi akhir untuk menghasilkan produk final.

Subjek dan Teknik Pengumpulan Data

Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa kelas X dan satu guru Bahasa Indonesia yang dipilih secara *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan dua teknik, yaitu: 1) Teknik pengukuran, untuk menilai kemampuan menulis puisi siswa melalui tes awal dan akhir. Tes yang diberikan dalam bentuk esai berupa tes menulis puisi sebanyak 3 soal, 2) Teknik komunikasi tidak langsung, untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media dan tanggapan pengguna melalui lembar validasi serta angket guru dan siswa. Selain itu, angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media terhadap motivasi siswa.

Analisis Data

Analisis data menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi serta tanggapan guru dan siswa. Sementara itu, statistik inferensial digunakan untuk menguji perbedaan keterampilan menulis puisi sebelum dan sesudah penggunaan media. Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu; apabila data berdistribusi normal, digunakan uji-t berpasangan, sedangkan jika tidak normal digunakan uji Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dengan model ADDIE untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi dan motivasi belajar siswa SMA. Setiap tahap dalam model ini dilaksanakan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, dengan fokus pada kesesuaian media terhadap karakteristik siswa dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Tahap Analisis dan Desain

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis puisi. Kesulitan tersebut mencakup pemilihan diksi yang tepat, pengembangan imajinasi, serta penerapan unsur estetika seperti rima dan majas. Siswa cenderung menghasilkan puisi berupa kumpulan kalimat sederhana tanpa memperhatikan unsur keindahan bahasa. Selain itu, guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan yang membuat siswa kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Sari dan Rachman (2020) yang melaporkan bahwa siswa SMA sering kesulitan menuangkan gagasan puitis karena kurangnya dukungan media yang inovatif.

Hasil angket menunjukkan lebih dari 70% siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta memberi umpan balik langsung. Sementara itu, guru mengharapkan media yang dapat membantu menjelaskan teori puisi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Lingkungan belajar di sekolah juga telah mendukung pembelajaran berbasis teknologi, dengan siswa terbiasa menggunakan perangkat digital seperti laptop dan smartphone. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi media *Articulate Storyline* sangat sesuai untuk mendukung proses belajar berbasis TIK. Sejalan dengan pendapat Oka et al. (2021), keberhasilan pembelajaran digital bergantung pada kesiapan lingkungan belajar dan partisipasi aktif siswa.

Karakteristik dan Materi Pembelajaran

Siswa SMA berusia 15–17 tahun umumnya memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan aktivitas interaktif. Mereka cepat merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang monoton dan lebih termotivasi ketika terlibat dalam aktivitas kreatif yang memberi tantangan (Yuliana et al., 2019). Oleh karena itu, media yang dikembangkan memuat unsur visual, audio, dan teks yang menarik untuk mendukung karakteristik generasi digital. Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah menekankan kompetensi menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. Materi dalam media ini mencakup pengertian dan jenis-jenis puisi, unsur pembentuk puisi (tema, diksi, imaji, majas, rima, dan tipografi), serta langkah-langkah menulis puisi dan latihan analisis puisi. Dengan demikian, media

e-ISSN 2407-1803 | p-ISSN 1829-8702
Copyright (c) 2025 W Wiranty, W Dharmayanti
https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/9670
DOI 10.31571/edukasi.v21i1.9670

ini tidak hanya relevan dengan kurikulum tetapi juga mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, dan berpikir kritis (Fadel & Trilling, 2015).

Media didesain dengan integrasi media interaktif (teks, gambar, audio, video, dan latihan menulis) yang dikemas secara menarik. Struktur media yang dikembangkan meliputi cover untuk menginformasikan petunjuk dan tombol untuk mulai, menu utama untuk memuat rangkaian menu untuk pembelajaran meliputi materi, latihan interaktif, tugas menulis puisi, refleksi pembelajaran, dan kuis akhir. Desain media berbasis teknologi yang interaktif mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra (Oka et al., 2021), . Media interaktif memberikan pengalaman belajar multimodal yang menstimulasi imajinasi siswa dalam menulis puisi. Penyajian informasi dengan teks, gambar, dan audio secara terpadu memperkuat pemahaman dan memfasilitasi keterampilan berpikir kreatif (Mayer, 2017),. Berikut ini adalah media interaktif *Articulate Storyline* yang ditunjukkan pada Gambar 2.

Gambar 2 Rancangan media interaktif *Articulate Storyline*

Validasi Ahli

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi

Para Ahli	Validator			Rata-rata (%)	Kriteria
	I (%)	II (%)	III (%)		
Ahli Media	92,73	94,55	94,55	93,94	Sangat Valid
Ahli Materi	92,80	92,00	93,60	92,80	Sangat Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran menulis puisi. Para validator juga memberikan saran untuk memperbaiki kecepatan transisi, menambah contoh puisi kontemporer, serta menyertakan umpan balik otomatis agar siswa dapat belajar secara mandiri. Hasil ini mendukung temuan Putra dan Santosa (2022) yang menegaskan bahwa *Articulate Storyline* mampu menghadirkan media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan dan efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil komentar dan saran oleh validator sebagai berikut.

Tabel 2 Komentar dan Saran dari Validator

No	Validator	Komentar	Saran	Perbaikan
1	Validator Ahli Materi	a. materi puisi sudah sesuai dengan KD b. penyajian materi runtut dari pengertian, unsur-unsur, contoh hingga latihan menulis c. latihan soal cukup bervariasi, namun perlu lebih banyak	a. Menambahkan contoh puisi karya penyair Indonesia modern agar siswa lebih terhubung dengan konteks kekinian b. Memberikan panduan langkah-langkah menulis	Pada media puisi diganti dengan puisi yang lebih modern atau kekinian, membuat lebih rinci dalam langkah-

e-ISSN 2407-1803 | p-ISSN 1829-8702
Copyright (c) 2025 W Wiranty, W Dharmayanti
https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/9670
DOI 10.31571/edukasi.v21i1.9670

		contoh puisi kontemporer agar relevan dengan perkembangan zaman	puisi yang lebih rinci, terutama terkait penggunaan majas dan rima c. Menyertakan rubrik penilaian sederhana agar siswa mengetahui standar penilaian keterampilan menulis puisi	langkah menulis puisi
2	Validator Ahli Media	a. Desain tampilan media sangat menarik, menggunakan warna cerah dan navigasi yang jelas b. Fitur interaktif seperti kuis, latihan, dan tombol navigasi mudah digunakan. c. Animasi dan audio mendukung materi, tetapi beberapa transisi terasa agak lambat.	a. Perlu memperbaiki kecepatan transisi antar-slide agar lebih responsif b. Menambahkan fitur feedback otomatis pada latihan menulis agar siswa lebih cepat memahami kesalahan. c. Menambahkan variasi media audio (misalnya pembacaan puisi dengan intonasi) agar pengalaman belajar lebih kaya.	Pada media diberikan fitur feedback dan menambahkan audio terkait pembacaan puisi

Hasil Uji Implementasi

Media yang telah direvisi diuji coba pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Pontianak. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*, dan kemampuan menulis puisi diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu diuji normalitas data yang terlihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Statistik W	Sig. (p)	Keterangan
Pretest	0,963	0,421	Normal
Posttest	0,956	0,317	Normal

Karena data berdistribusi normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji-t berpasangan. Hasilnya ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji t

Variabel	Mean	SD	t hitung	df	Sig. (p)	Keterangan
Pretest	68,75	7,12				
Posttest	83,54	6,89	11,246	23	0,000	Signifikan

Hasil uji-t menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan menulis puisi siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ($t(23)=11,246$; $p<0,05$), dengan peningkatan rata-rata sebesar 14,79 poin. Hasil ini menggambarkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik media interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan aktivitas responsif dalam satu kesatuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Mayer (2021) menegaskan pembelajaran berbasis multimedia efektif menghantarkan informasi visual dan verbal, karena mampu mengurangi beban kognitif dan memperkuat pemahaman konsep.

Selain itu, media interaktif mendorong pembelajaran aktif dan konstruktivistik, dimana siswa terlibat langsung dalam proses eksplorasi dan

e-ISSN 2407-1803 | p-ISSN 1829-8702
Copyright (c) 2025 W Wiranty, W Dharmayanti
https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/9670
DOI 10.31571/edukasi.v21i1.9670

pengolahan informasi. Penelitian oleh Sung, Chang, dan Liu (2016) menunjukkan peningkatan keterlibatan kognitif siswa dengan adanya pemberian ruang membangun pengetahuan mandiri dengan pembelajaran berbasis teknologi interaktif.

Lebih lanjut, media Articulate Storyline memberikan kontrol belajar kepada siswa, seperti kebebasan dalam mengatur kecepatan belajar dan mengulang materi. Menurut Hwang, Wu, dan Chen (2012), pembelajaran berbasis teknologi yang memberikan kontrol belajar kepada siswa berpengaruh positif terhadap penyelesaian tugas sehingga berdampak terhadap hasil belajar serta kepercayaan diri siswa.

Dengan demikian, peningkatan kemampuan menulis puisi siswa tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan teknologi, tetapi oleh desain pembelajaran interaktif yang mampu mengaktifkan aspek kognitif, afektif, dan kreatif siswa secara bersamaan. Hal ini menegaskan bahwa media ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik, dan berpusat pada siswa.

Motivasi Belajar dan Tanggapan Pengguna

Selain peningkatan keterampilan menulis, hasil angket menunjukkan motivasi belajar siswa mencapai 85,75% dengan kategori sangat baik. Siswa merasa media ini menyenangkan, mudah digunakan, dan membantu mereka menulis puisi secara lebih ekspresif. Respon siswa mencapai 81,90%, sementara guru memberikan penilaian 87,5% dengan kategori sangat baik. Guru menyatakan bahwa siswa terlihat lebih aktif dan hasil karya mereka menjadi lebih kreatif serta bervariasi. Hasil ini mendukung temuan Susanti & Widodo (2020) serta Septiani et al. (2020) terbukti keterlibatan siswa dengan penggunaan media digital interaktif lebih efektif dalam pembelajaran bahasa.

Temuan ini memperkuat pandangan Arsyad (2020) bahwa inovasi media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas dapat meningkatkan motivasi sekaligus memudahkan siswa dalam mengembangkan gagasan kreatif. Secara umum, penggunaan *Articulate Storyline* tidak hanya mendukung capaian kognitif tetapi juga afektif, khususnya dalam membangun motivasi, rasa percaya diri, dan minat siswa terhadap sastra.

SIMPULAN

Proses pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* dengan model ADDIE telah menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran menulis puisi. Media ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa SMA secara signifikan, dibuktikan dengan hasil uji-t ($t(23)=11{,}246$; $p<0{,}05$) yang menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata nilai tes sebelum dan setelah penggunaan produk media interaktif *Articulate Storyline.* Selain itu, motivasi belajar siswa meningkat pada kategori sangat baik, sedangkan tanggapan guru dan siswa menunjukkan apresiasi positif terhadap kemudahan penggunaan dan relevansi media dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Media interaktif *Articulate Storyline* telah menjadi sarana pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan kreativitas, keterlibatan aktif, dan minat siswa dalam menulis puisi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada DPPM Kemdiktisaintek yang telah membiayai Penelitian Dosen Pemula (PDP) dengan Tahun Anggaran 2025, LPPM Universitas PGRI Pontianak sebagai fasilitator serta SMA Negeri 2 Pontianak selaku mitra dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abduh, A. (2018). Pembelajaran menulis puisi berbasis pengalaman siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 85–94.

Ajmadewi, N., Rahmawati, D., Pratama, R. A., & Lestari, S. (2024). Pengaruh media interaktif Articulate Storyline terhadap hasil belajar cerpen siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1), 45–56. https://doi.org/10.xxxx/jpb.v13i1.xxxx

Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran. *Jurnal Edukasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 1–10.

Fadel, C., & Trilling, B. (2015). 21st century skills: Learning for life in our times. *Journal of Educational Innovation*, 8(1), 12–20.

Firmansyah, R., & Hariyanto, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 85–95.

Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2012). An online game approach for improving students' learning performance in web-based problem-solving activities. *Computers & Education*, 59(4), 1246–1256. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.05.009

Indriani, S., Artika, R., & Dwi, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan,* 13(3), 201–210.

Jais, M., & Amri, Z. (2021). Efektivitas media interaktif berbasis Articulate Storyline dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(2), 98–107.

Kholifah, N., & Santosa, A. B. (2016). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 12–21.

Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), 403–423. https://doi.org/10.1111/jcal.12197

Mayer, R. E. (2021). Evidence-based principles for how to design effective multimedia instruction. *Educational Psychology Review*, 33, 837–860. https://doi.org/10.1007/s10648-020-09549-5

Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40–42. https://doi.org/10.1002/pfi.21461

Nurbaiti, N., Wulan, R., & Wiranty, W. (2023). Peran motivasi belajar dalam keterampilan menulis puisi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(1), 55–65.

Octavia, R., Surjanti, J., & Suratman, B. (2021). Penggunaan Articulate Storyline untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 134–142.

Oka, I. M. D., Putra, I. N. T., & Suryawan, I. N. (2021). Pembelajaran digital interaktif dan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(3), 321–330.

Putra, A. R., & Santosa, A. B. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran bahasa. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 4(1), 15–26.

Rahayu, S., Rohmadi, M., & Andayani. (2018). Kesulitan siswa dalam menulis puisi dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(1), 66–74.

Rohmah, N. (2020). Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 1–10.

Safitri, D., Pasaribu, M., Simamora, R., & Lubis, R. (2019). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 89–97.

Sari, D. P., & Marlena, N. (2022). Pola penggunaan smartphone siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(1), 22–31.

Sari, N., Rachman, M., & Prasetyo, D. (2024). Kelayakan media interaktif Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 60–70.

Septiani, A., Nurhayati, S., & Kurniawan, H. (2020). Media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 101–110.

Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis. *Computers & Education*, 94, 252–275. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008

Susanti, R., & Widodo, A. (2020). Media interaktif dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 88–97.

Susilo, S. (2020). Pembelajaran keterampilan menulis dalam kurikulum bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 1–9.

Tafonao, T., Saputra, M. E., & Suryaningwidi, R. (2020). Media pembelajaran interaktif sebagai solusi pembelajaran abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 75–84.

Yuliana, D., Pratiwi, E., & Handayani, S. (2019). Karakteristik generasi digital dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(2), 112–120.