

---

## Media Aksaralia berbasis Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran 8 jenis teks bahasa Indonesia: Bagaimana desain dan persepsi guru?

Anwarul Hidayat<sup>1</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2\*</sup>(✉)

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia  
[cahyo.hasanudin@ikippgrbojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikippgrbojonegoro.ac.id)

**abstrak** – Banyak siswa merasa cepat bosan saat pembelajaran bahasa Indonesia karena materi didominasi dengan teks panjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi dari permasalahan siswa yang cepat bosan karena materi berbasis teks yang panjang dengan menggunakan media Aksaralia yang didesain sederhana serta untuk mengetahui persepsi guru terhadap media Aksaralia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Data pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan angket dengan skala likert dan guru sebagai partisipan. Data dianalisis menggunakan analisis tematik dan divalidasi menggunakan triangulasi sumber. Desain dari media Aksaralia dibuat dengan sederhana tetapi tetap mengedepankan unsur estetika. Hasilnya terdapat beberapa bagian halaman seperti halaman materi, halaman jenis-jenis materi, dan halaman penjelasan dari setiap jenis materi. Hasil persepsi guru terhadap media Aksaralia didominasi dengan jawaban sangat setuju, ini menandakan bahwa media Aksaralia sangat layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran di sekolah terutama jenjang SMA.

**Kata kunci** – Media pembelajaran, Teks bahasa Indonesia, Persepsi guru.

**Abstract** – Many students quickly become bored when learning Indonesian because the material is dominated by long texts. This study aims to address the problem of students quickly becoming bored with text-based material by using simple Aksaralia media and to determine teachers' perceptions of Aksaralia media. This study uses a qualitative method with an exploratory approach. Data for this study were obtained using a questionnaire with a Likert scale and teachers as participants. The data were analyzed using thematic analysis and validated using source triangulation. The design of the Aksaralia media is simple but still emphasizes aesthetics. The results show that there are several parts to the pages, such as the material page, the types of material page, and the explanation page for each type of material. The results of teachers' perceptions of Aksaralia media

were dominated by strongly agree responses, indicating that Aksaralia media is very suitable for implementation in school learning, especially at the high school level.

**Keywords** – Learning media, Indonesian language texts, Teacher perceptions.

## Pendahuluan

Memasuki era pendidikan abad 21, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menekankan pentingnya informasi yang bisa diakses dengan leluasa, serta implementasi teknologi dalam proses pembelajaran (Ngongo dkk., 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh signifikan terhadap transformasi pendidikan di Indonesia. Salah satu wujud transformasi tersebut adalah kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan fleksibilitas dalam pembelajaran (Faiz & Kurniawaty, 2020). Dalam konteks pembelajaran, kebijakan ini menuntut pengembangan literasi yang komprehensif, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam pengembangan literasi, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran strategis terutama kemampuan membaca dan menulis. Hal ini menjadi penting karena capaian literasi siswa Indonesia masih tergolong rendah. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat 71 dari 81 negara dengan skor hanya sebesar 359 (OECD, 2023). Rendahnya capaian ini mengindikasikan perlunya inovasi dan penguatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya melalui pendekatan pembelajaran berbasis teks yang menjadi fokus Kurikulum Merdeka. Integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis teks menjadi salah satu alternatif inovasi yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan literasi siswa secara lebih menarik dan interaktif.

Dalam menunjang bidang pendidikan, teknologi diharapkan mampu untuk membantu proses belajar mengajar (Maritsa dkk., 2021). Implementasi teknologi dalam pendidikan dapat mempermudah proses pembelajaran seperti dalam pembuatan media pembelajaran. Menurut Saleh dkk. (2023) segala sarana yang digunakan untuk menyampaikan infomarsi kepada murid merupakan media pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami materi berbasis teks secara lebih menarik dan sistematis. Dalam implementasinya, pembelajaran berbasis teks mulai diajarkan secara lebih mendalam pada jenjang SMA.

Menurut Sufanti (2013) pembelajaran berbasis teks merupakan pembelajaran yang menggunakan teks sebagai dasar. Febriani (2014) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teks digunakan sebagai kerangka dalam mengembangkan fungsi bahasa. Di tingkat SMA siswa mulai belajar minimal delapan jenis teks. Siswa diharapkan mampu untuk mengidentifikasi, dan menganalisis berbagai jenis teks. Mulai dari teks laporan hasil observasi, eksposisi, anekdot, hikayat, negosiasi, debat, biografi, dan puisi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat dalam proses penyampaian materi teks tersebut.

Mengingat kompleksitas materi pembelajaran berbasis teks, dibutuhkan media pembelajaran yang efektif agar penyampaian materi berjalan optimal, selain itu juga bertujuan untuk mempertahankan minat belajar dan mengembangkan literasi siswa.

Karena pembelajaran berbasis teks cenderung disajikan dengan narasi yang panjang, ini mengakibatkan siswa lebih cepat merasa bosan saat pembelajaran karena bacaan yang panjang. Hal ini sesuai dengan penelitian Ginanjar (2020) pada siswa kelas sepuluh, di mana hanya 45,45% siswa yang menunjukkan kesesuaian dalam membaca materi teks panjang. Oleh karena itu, sekolah diharapkan mampu untuk memfasilitasi tenaga pendidik guna menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Menurut Amalida & Halimah (2023) sebagai upaya mencapai tujuan, seorang pendidik dituntut untuk mampu mengoperasikan alat-alat yang efisien. Namun, banyak sekolah belum memiliki fasilitas teknologi yang mumpuni serta tenaga pendidik yang kurang terampil menjadi salah satu tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Keterbatasan akses teknologi dan keterampilan guru menjadi hambatan utama dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2024) di salah satu sekolah dasar desa Kesamben, Dewi menyatakan bahwa keterbatasan perangkat menjadi tantangan yang signifikan, selain itu keterbatasan akses seperti penggunaan internet juga menjadi penghalang yang serius dalam mengimplementasikan media sosial dalam pembelajaran.

Selain sekolah, guru yang tidak memiliki keterampilan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik juga menjadi tantangan. Darmawan dkk., (2025) menjelaskan bahwa di daerah dengan akses teknologi yang kurang mendukung, terdapat banyak guru yang kurang terampil dalam menggunakan media digital. Sedangkan keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada keterampilan guru. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rahmawati (2022) bahwa guru yang terampil menjadi kunci agar media pembelajaran digital berhasil digunakan dengan sempurna. Selain itu, Abidah dkk., (2022) juga berpendapat bahwa guru harus terampil dan kreatif di bidang digital, karena tuntutan untuk lebih inovatif dalam mengajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran digital yang dapat dikembangkan dengan perangkat minimal dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu software yang memenuhi kriteria tersebut. *Articulate Storyline 3* adalah media interaktif yang mampu mengkombinasikan keterampilan teknis dan artistik dalam pembuatan presentasi, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Pratama, 2018). Software ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu *user-friendly*, tidak memerlukan kemampuan *coding*, memiliki *output HTML 5*, serta dilengkapi dengan fitur-fitur pendukung seperti kuis dan navigasi bebas yang dapat membuat pembelajaran berbasis teks menjadi lebih interaktif dan menarik.

Meskipun penelitian tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks sudah banyak dilakukan, namun penelitian-penelitian tersebut cenderung berfokus pada satu jenis teks saja. Seperti Dewi dkk. (2019) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk teks laporan hasil observasi, Maryani (2022) yang mengembangkan komik sebagai media pembelajaran teks biografi, dan Marbella dkk. (2024) yang menggunakan *Nearpod* untuk pembelajaran menulis puisi. Tetapi, belum ditemukan penelitian yang secara komprehensif mengintegrasikan beberapa jenis teks dalam satu media pembelajaran. Padahal,

integrasi ini penting untuk memberikan pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengajarkan seluruh jenis teks tanpa harus menggunakan berbagai media yang berbeda-beda.

Untuk menjawab kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan beberapa kebaruan. Pertama, Media Aksaralia mengintegrasikan delapan jenis teks bahasa Indonesia secara komprehensif dalam satu platform berbasis *Articulate Storyline 3*, berbeda dengan penelitian terdahulu yang hanya berfokus pada satu jenis teks. Kedua, penelitian ini memberikan fokus khusus pada desain yang berpusat pada pengguna dengan menganalisis persepsi guru terhadap aspek kemudahan penggunaan, pemahaman materi, estetika dan desain, motivasi dan keterlibatan siswa, serta kenyamanan dan efektivitas pembelajaran. Ketiga, Media Aksaralia dirancang dengan prinsip aksesibilitas tinggi, yang dapat dioperasikan dengan perangkat minimal, tidak memerlukan koneksi internet (offline-capable), menggunakan interface yang user friendly, tanpa memerlukan keterampilan coding, serta dilengkapi fitur interaktif seperti navigasi bebas, kuis formatif, dan visualisasi untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap teks panjang. Melalui kebaruan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis berupa alternatif media pembelajaran yang mudah diakses dan diimplementasikan, serta kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran digital yang berpusat pada kebutuhan pengguna.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Aksaralia berbasis *Articulate Storyline 3* yang mengintegrasikan delapan jenis teks bahasa Indonesia, dan menganalisis persepsi guru bahasa Indonesia terhadap Media Aksaralia dari aspek kemudahan penggunaan, pemahaman materi, estetika dan desain, motivasi dan keterlibatan siswa, serta kenyamanan dan efektivitas pembelajaran.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian eksplorasi. Penelitian ini disebut sebagai penelitian eksplorasi karena berfokus menggali bagaimana desain media Aksaralia dikembangkan serta bagaimana persepsi guru terhadap penggunaannya dalam pembelajaran berbasis teks, tanpa melakukan perbandingan, pengujian hipotesis, atau pembatasan pada satu kasus tertentu secara mendalam.

Penelitian eksplorasi bertujuan untuk mencari informasi tentang suatu topik yang belum sepenuhnya bisa dipahami oleh peneliti (Pirmanto dkk., 2016). Menurut Ngatno (2015) penelitian eksploratif digunakan untuk mengetahui penyebab munculnya suatu masalah, sehingga yang dibahas adalah beberapa sebab yang berhubungan dengan topik. Penelitian eksplorasi bermanfaat untuk memperdalam pengetahuan sebagai suatu fenomena untuk mendapatkan ide baru atas fenomena yang telah diteliti (Sukiati, 2016). Dalam konteks ini, pendekatan eksplorasi dianggap sesuai untuk memberikan gambaran awal tentang desain media Aksaralia serta persepsi guru terhadap penggunaannya.

Partisipan dalam penelitian ini merupakan empat guru bahasa Indonesia dari salah satu SMA di Bojonegoro. Pemilihan guru sebagai partisipan karena peran mereka sebagai fasilitator yang harus menguasai terlebih dahulu terhadap media Aksaralia sebelum digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, untuk menjelaskan

bahwa membuat media pembelajaran digital tidak selalu membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tinggi dan membutuhkan keterampilan khusus. Dengan demikian, partisipan yang dipilih dianggap relevan dan tepat untuk mendukung tujuan penelitian ini.

Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan angket, yang berfungsi untuk mengetahui persepsi guru terhadap media Aksaralia, baik dari segi penggunaannya maupun tampilannya. Instrumen angket disusun berdasarkan beberapa faktor, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, estetika dan desain, motivasi dan keterlibatan siswa, serta kenyamanan dan efektivitas pembelajaran. Angket merupakan seperangkat pernyataan yang ditujukan kepada partisipan (Retnawati, 2016). Dengan demikian, penggunaan angket dalam penelitian ini dianggap sesuai karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang relevan dan sistematis tentang persepsi guru terhadap media Aksaralia.

Instrumen angket dikembangkan menggunakan skala likert 1-5, dengan rincian: 1=sangat tidak setuju, 2=tidak setuju, 3=netral, 4=setuju, dan 5=sangat setuju. Terdapat 20 pertanyaan yang dikategorikan dalam lima aspek, sebagaimana terlihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Instrumen angket persepsi guru terhadap media Aksaralia

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	Media Aksaralia berbasis Articulate Storyline 3 mudah diterapkan dalam proses pembelajaran teks bahasa Indonesia.					
	Navigasi dalam Media Aksaralia mudah dipahami guru tanpa memerlukan pelatihan teknis yang rumit.					
	Instruksi penggunaan media disusun secara sistematis sehingga memudahkan guru saat menggunakannya.					
	Fitur-fitur interaktif dalam media membantu guru mengatur alur pembelajaran 8 jenis teks secara lebih efisien.					
Pemahaman Materi	Media Aksaralia membantu siswa memahami karakteristik dan struktur 8 jenis teks bahasa Indonesia.					
	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangan kognitif siswa.					
	Aktivitas interaktif dalam media mendukung pemahaman siswa terhadap perbedaan antar jenis teks.					
	Isi media selaras dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran teks bahasa Indonesia di kurikulum.					

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Estetika dan Desain	Tampilan antarmuka Media Aksaralia menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital.					
	Kombinasi warna, gambar, animasi, dan teks sudah sesuai untuk meningkatkan kenyamanan belajar.					
	Penempatan elemen visual dan tombol navigasi pada media terlihat rapi dan seimbang.					
	Tata letak media menunjukkan konsistensi desain yang memudahkan penggunaan di setiap jenis teks.					
Motivasi dan Keterlibatan Siswa	Media Aksaralia dapat meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari 8 jenis teks bahasa Indonesia.					
	Penggunaan media membuat siswa lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.					
	Aktivitas interaktif dalam media mendorong siswa lebih tertarik mempelajari teks bahasa Indonesia.					
	Media Aksaralia menstimulasi kreativitas siswa dalam memahami dan memproduksi berbagai jenis teks.					
Kenyamanan dan Efektivitas Pembelajaran	Penggunaan media menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.					
	Media ini membantu siswa lebih percaya diri dalam memahami dan menulis berbagai jenis teks.					
	Media dapat digunakan berkali-kali tanpa membuat siswa merasa bosan.					
	Media Aksaralia efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran 8 jenis teks bahasa Indonesia.					

Teknik analisis tematik digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Analisis tematik merupakan salah satu cara untuk menganalisa suatu data untuk menemukan pola atau tema dari data yang telah dikaji peneliti (Braun & Cklarke, 2006). Menurut Rozali (2022) analisis tematik merupakan cara yang efektif untuk menemukan tema-tema penting yang muncul dari data yang dianalisis oleh peneliti. Menurut Braun & Cklarke dalam Simamora & Kadiyono (2021) analisis tematik dapat dipecah menjadi enam tahapan, pengenalan data, pembuatan *initial coding*, mencari tema berdasarkan *initial coding*, ulasan tema, definisi dan pelabelan tema, dan

penulisan laporan. Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola tematik yang muncul dari hasil persepsi guru mengenai desain serta penggunaan media Aksaralia.

Data dari penelitian ini divalidasi menggunakan teknik triangulasi, lebih tepatnya adalah triangulasi sumber. Triangulasi merupakan kegiatan untuk menguji data melalui berbagai sumber (Mekarisce, 2020). Triangulasi sumber merupakan teknik untuk menguji data dari partisipan yang diambil datanya (Nurfajriani dkk., 2024). Menurut Alfansyur & Andarusni (2020) triangulasi sumber merupakan kegiatan mengejuti kredibilitas data dari beberapa informan. Berdasarkan penelitian ini, triangulasi sumber digunakan dengan membandingkan hasil angket persepsi guru dengan dengan kritik, saran yang didapat dari responden yang terdapat pada bagian akhir angket. Masukan tersebut berupa tentang keefektifan, kenyamanan, kemudahan penggunaan terhadap media Aksaralia. Dengan menggunakan cara ini, hasil penelitian tidak hanya berupa skor penilaian, tetapi juga diperkuat dari masukan yang diberikan responden terhadap media Aksaralia.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Desain media Aksaralia untuk pembelajaran bahasa Indonesia

Terdapat beberapa halaman pada desain media Aksaralia untuk pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya halaman materi, halaman jenis materi, dan halaman penjelasan materi.

#### a. Halaman materi

Pada halaman materi pada media Aksaralia terdapat beberapa pilihan jenis teks. Seperti teks LHO, teks eksposisi, teks anekdot, hikayat, teks negosiasi, debat, teks biografi dan puisi. Dalam setiap jenis teks, terdapat dua menu yang sama, yaitu menu soal dan materi penjelasan. Selain itu, di menu materi juga ditambahkan tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke halaman beranda jika ditekan. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Halaman materi media Aksaralia

#### b. Halaman Jenis materi

Pada halaman jenis materi seperti teks LHO, terdapat dua menu, yaitu menu materi yang berisi penjelasan ringkas, dan menu soal yang berisi 10 soal pilihan ganda yang bisa digunakan pengguna untuk latihan setelah mempelajari

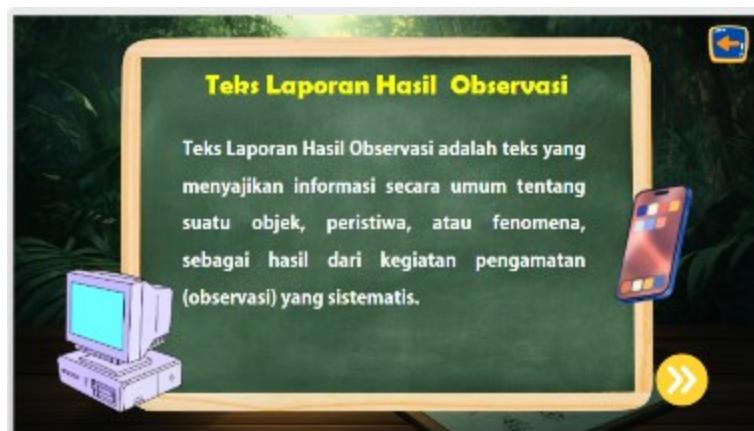
materi. Tombol *back* juga turut ditambahkan pada halaman ini guna mempermudah penggunaan media Aksaralia. Selain itu, dalam setiap halaman jenis materi, latar belakang dan ikon-ikonya disesuaikan dengan materi yang dibahas. Hal ini bertujuan agar disetiap halaman memiliki karakteristik yang berbeda sesuai isi halamannya. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Halaman jenis materi media Aksaralia

c. Halaman Penjelasan jenis materi

Pada halaman penjelasan materi terdapat beberapa objek, diantaranya penjelasan ringkas tentang materi, seperti definisi, ciri-ciri, tujuan dan struktur. Tombol *next* juga ditambahkan untuk mengalihkan ke pembahasan selanjutnya yang berbeda halaman, karena penjelasan di media Aksaralia disusun dengan ringkas dengan menerapkan konsep satu halaman satu pembahasan. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak cepat merasa bosan ketika dihadapkan dengan materi teks. Selain itu, tombol *back* juga ditambahkan agar pengguna bisa kembali ke menu jenis materi. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Halaman penjelasan jenis materi

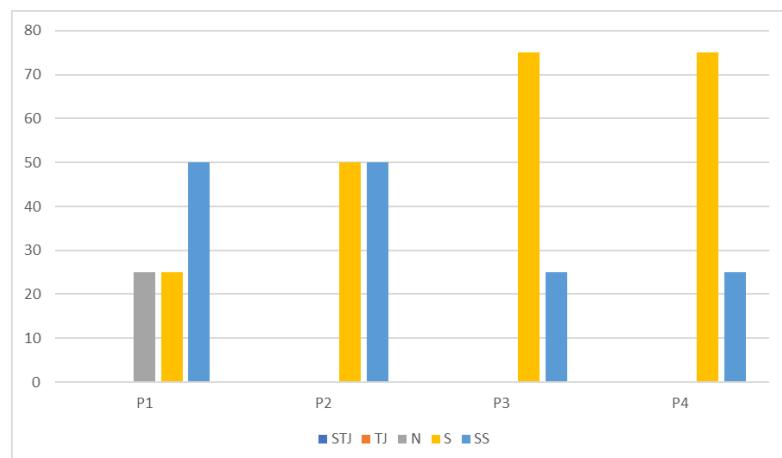
## 2. Persepsi guru pada media Aksaralia untuk pembelajaran Indonesia

Persepsi guru terhadap media Aksaralia untuk pembelajaran bahasa Indonesia ditentukan dengan hasil angket yang berisi 20 pertanyaan yang dikategorikan menjadi 5 aspek. Diantaranya kemudahan penggunaan, pemahaman materi, estetika dan desain, motivasi dan keterlibatan siswa, dan kenyamanan efektivitas pembelajaran. Selanjutnya, hasil dari pengisian angket dihitung dengan

menggunakan dua rumus untuk menentukan nilai rata-rata pada poin skala likert dari setiap aspek dan menentukan hasil secara keseluruhan.

a. Kemudahan penggunaan

Persepsi guru pada aspek kemudahan penggunaan media Aksaralia untuk pembelajaran bahasa Indonesia ditentukan dengan empat pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan, rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju dengan total 37.5%, menjawab setuju dengan total 56.25%, dan netral dengan total 6.25%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

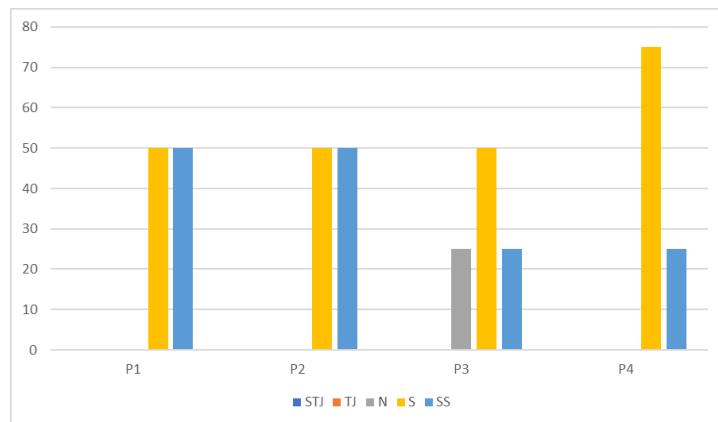


Gambar 4. Diagram aspek kemudahan penggunaan

Berdasarkan data dari diagram batang diatas, hasil persepsi guru pada aspek kemudahan penggunaan terhadap media Aksaralia didominasi skala setuju dan sangat setuju. Hal ini menandakan bahwa mayoritas guru memberikan nilai positif terhadap kemudahan penggunaan media Aksaralia. Secara keseluruhan, jawaban guru masuk termasuk dalam kategori sangat setuju dengan perolehan skor 86,25%. Tingginya skor ini menandakan bahwa media Aksaralia dinilai sangat mudah digunakan oleh guru. Menurut Yuliani dan Winata (2017) kemudahan penggunaan media pembelajaran setidaknya mudah dibuat dan digunakan oleh guru pada saat pembelajaran.

b. Pemahaman materi

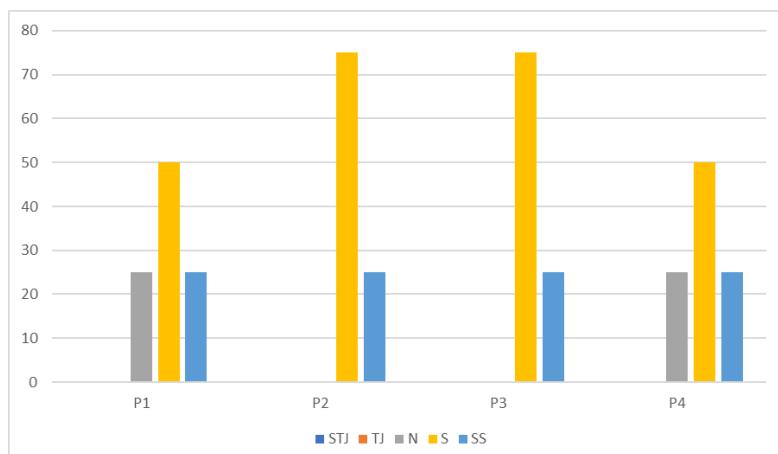
Persepsi guru pada aspek pemahaman materi media Aksaralia untuk pembelajaran bahasa Indonesia ditentukan dengan empat pertanyaan. Pada aspek pemahaman materi, rata-rata jawaban guru menjawab menjawab sangat setuju dengan total 37.5%, menjawab setuju dengan total 56.25%, dan netral dengan total 6.25%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 5.** Diagram aspek pemahaman materi

Berdasarkan data dari diagram batang diatas, hasil persepsi guru pada aspek pemahaman materi terhadap media Aksaralia didominasi oleh skala sangat setuju, setuju, dan netral. Secara keseluruhan, aspek pemahaman materi mendapatkan skor sebanyak 86,25% yang termasuk dalam kategori sangat setuju. Tingginya perolehan skor pada aspek ini menandakan bahwa media Aksaralia dinilai sesuai dengan materi pembelajaran berbasis teks pada pelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan pemahaman materi (Attalina dkk., 2024). Selain itu, media pembelajaran dapat membantu untuk menvisualisasikan topik-topik abstrak dan membuatnya lebih nyata, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih bermakna (Supriyono, 2018).

### c. Estetika dan desain

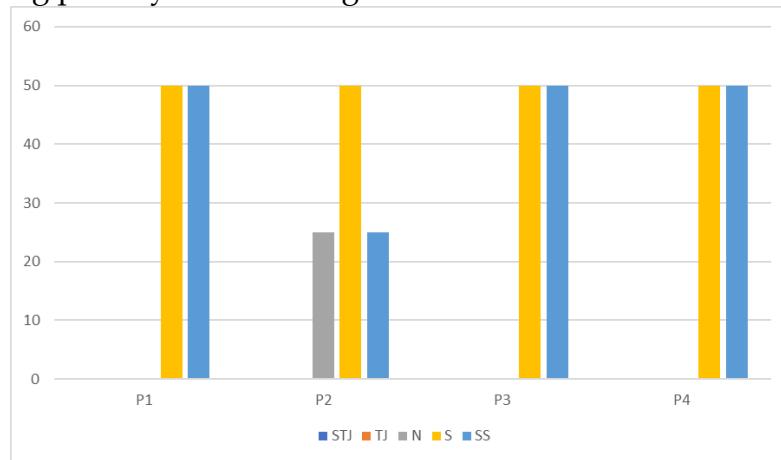
Persepsi guru pada aspek estetika dan desain media Aksaralia untuk pembelajaran bahasa Indonesia ditentukan dengan empat pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan, rata-rata jawaban guru menjawab menjawab sangat setuju dengan total 25%, menjawab setuju dengan total 62,5%, dan netral dengan total 12,5%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 6.** Diagram aspek estetika dan desain

Berdasarkan data dari diagram batang diatas, hasil dari persepsi guru pada aspek estetika dan desain didominasi oleh skala sangat setuju, setuju, dan netral. Secara keseluruhan, pada aspek ini mendapatkan skor sebesar 82,5 yang termasuk dalam kategori sangat setuju. Tingginya perolehan skor pada aspek ini menandakan bahwa media Aksaralia memiliki desain serta estetika yang sesuai dengan kebutuhan guru. Menurut Anwariningsih (2011) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran untuk mendapatkan desain yang estetis, diantaranya kesatuan, *balance*, kontras, dan kontinyuitas.

#### d. Motivasi dan keterlibatan siswa

Persepsi guru pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media Aksaralia untuk pembelajaran bahasa Indonesia ditentukan dengan empat pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan, rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju dengan total 43,75%, menjawab setuju dengan total 50%, dan netral dengan total 6.25%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



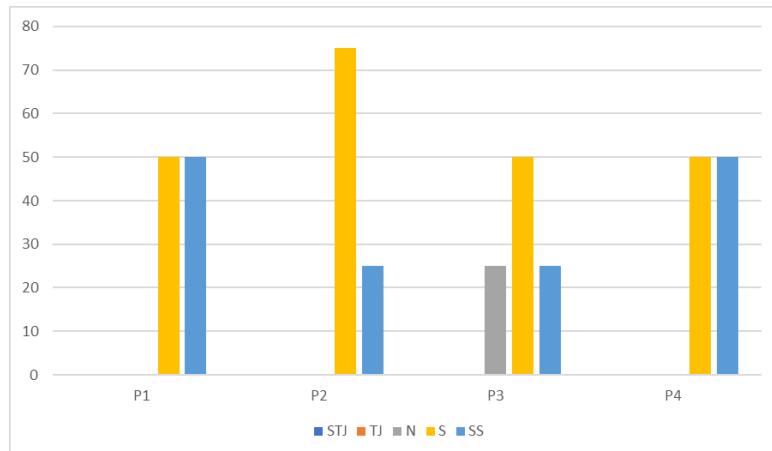
Gambar 7. Diagram aspek motivasi dan keterlibatan siswa

Berdasarkan data dari diagram batang diatas, hasil dari persepsi guru pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa didominasi oleh skala sangat setuju, setuju, dan netral. Secara keseluruhan, pada aspek ini mendapatkan skor 87,5 yang termasuk kategori sangat setuju. Tingginya perolehan skor pada aspek ini menandakan bahwa media Aksaralia dinilai dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta meningkatkan motivasi siswa saat pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Widiastari dan Puspita (2024) yang menjelaskan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran yaitu untuk menciptakan lingkungan yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi siswa.

#### e. Kenyamanan efektivitas pembelajaran

Persepsi guru pada aspek kenyamanan efektivitas pembelajaran media Aksaralia untuk pembelajaran bahasa Indonesia ditentukan dengan empat pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan, rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju dengan total 37.5%, menjawab setuju dengan total

56.25%, dan netral dengan total 6.25%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 8. Diagram aspek kenyamanan efektivitas pembelajaran

Berdasarkan data dari diagram batang diatas, hasil dari persepsi guru pada aspek kenyamanan efektivitas pembelajaran didominasi oleh skala sangat setuju, setuju, dan netral. Secara keseluruhan, pada aspek ini mendapatkan skor 86,25 yang termasuk kategori sangat setuju. Tingginya perolehan skor pada aspek ini menandakan bahwa media Aksaralia dinilai dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan nyaman. Menurut Sinambela (2006), pembelajaran yang efektif apabila mencapai tujuan yang diinginkan, baik secara tujuan pembelajaran atau prestasi yang maksimal.

Secara keseluruhan, hasil angket persepsi guru terhadap media Aksaralia memperoleh skor keseluruhan sebesar 85,75%. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa media Aksaralia dinilai sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran berbasis teks. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurseto (2011), media yang disusun dengan baik merupakan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat, diantaranya a) sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) mendukung isi bahan pelajaran, 3) kemudahan memperoleh media, 4) guru yang teampil, 5) waktu yang tersedia untuk menggunakan, dan 6) sesuai dengan perspektif siswa (Nurrita, 2018).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Darwis (2021), yang menemukan bahwa produk media *Articulate Storyline 3* mendapatkan nilai baik yang memiliki tanggapan "Ya", serta tidak adanya revisi dari para validator, perolehan tanggapan "Ya" menandakan bahwa produk media *Articulate Storyline 3* dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *Platform Articulate Storyline 3* memiliki keunggulan dalam sebagai tools pengembang medi pembelajaran yang interaktif.

## Simpulan

Aksaralia memiliki beberapa bagian halaman, diantaranya halaman materi yang berisi delapan jenis teks, halaman jenis materi, dan halaman penjelasan dari setiap materi. Setiap halaman didesain dengan sederhana tetapi tetap mengedepankan estetika guna memenuhi kebutuhan untuk bahan pembelajaran di kelas. Hasil persepsi guru terhadap media Aksaralia menunjukkan hasil yang sangat positif, ini ditandai dengan hasil perolehan skor dari pengisian angket yang mencapai 85,75%. Dari lima aspek yang diukur, aspek kemudahan penggunaan mendapatkan skor 86,25%, aspek pemahaman materi mendapatkan skor sebesar 86,25%, aspek estetika dan desain mendapatkan skor sebesar 82,5%, aspek motivasi dan keterlibatan siswa mendapatkan skor sebesar 87,5%, dan aspek kenyamanan efektifitas pembelajaran yang mendapatkan skor 86,25%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media Aksaralia layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada jenjang SMA.

## Daftar Referensi

- Abidah, A., Aklima, A., & Razak, A. (2022). Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 769-776. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.498>.
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(1), 54-60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>.
- Anwariningsih, S. H. (2011). Unsur Estetika Dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Karakter Untuk Mata Pelajaran TIK Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Gaung Informatika*, 4(2).
- Braun, V., & Carke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology. qualitative research in Psychology*. (Online).
- Darmawan, P. D., Aziz, M. F. R., & Aini, K. (2025). Kesenjangan Akses Teknologi di Sekolah: Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 1-12. <http://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/84>.
- Dewi, R., Widodo, M., & Prasetya, R. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*. Lampung: Unila.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12 (2): 155-164.
- Febriani, M. (2014). Bangga Berbahasa Indonesia. [Online] Tersedia: <http://banggaberbahasa.blogspot.com/2014/02/apa-kabar-bahasa-indonesia-di-kurikulum.html>.
- Ginanjar, A. A. (2020). Analisis tingkat keterbacaan teks dalam buku ajar bahasa indonesia. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 4(2), 158-163. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v4i2.4216>.

- Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.
- Marbella, F., Permatasari, S., & Mustika, T. P. (2024). Validitas Media Digital Nearpod untuk Pembelajaran Membaca Puisi Siswa Kelas X SMA. *Journal of Education Research*, 5(3), 2600-2607. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1134>.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharrahah.v18i2.303>.
- Maryani, Y. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 45-49. <https://doi.org/10.23969/wistara.v3i1.2563>.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 45-54. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1152>.
- Ngatno, Metodologi Penelitian, Semarang: Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Universitas Diponegoro, 2015.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). Pendidikan di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1), 17286.
- OECD. (2023). PISA 2022 Results (Volume I): *The State of Learning and Equity in Education*. PISA, OECD Publishing, Paris. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Pirmanto, D., Jundillah, M. L., & Widagdo, K. A. (2016). Jenis Penelitian Menurut Kedalaman analisis data. *Journal of the American Chemical Society*, 77(21), 13.
- Pratama, R. A., (2018). Al Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline2. *Jurnal AdMathEdu.2*. 2088 – 678.
- Rahmawati, A. (2022). "Teacher Competency in Digital Media Utilization." *International Journal of Educational Development*, 15(4), 78-85
- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penilaian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometri). Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rozali, Y. A. (2022). Penggunaan analisis konten dan analisis tematik. In *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah* 19(68), 68-76.
- Saleh, M. S., Syahruddin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). Media pembelajaran. *Purbalingga; Eureka Media Aksara*.

- Simamora, O. M., & Kadivono, A. L. (2021). Analisis tematik sebagai metode analisa job insecurity pada karyawan maskapai penerbangan di masa Covid-19. *Psychopedia Jurnal Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 6(1), 29-37.
- Sinambela, N.J.M.P. 2006. Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara. *Tesis. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya*.
- Sufanti, M. (2013) Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: *Belajar Dari Ohio Amerika Serikat*. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id>.
- Sukiati, Motodologi Penelitian: Sebuah Pengantar, Medan: Manhaji, 2016.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *EDUSTREAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215-222. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>.
- Winata, H. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 27-33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>.