



umsura

Universitas Muhammadiyah Surabaya

ARTIKEL

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE* BERTEMA WISATA SURABAYA PADA MATERI PERBANDINGAN KATA DENOTASI DAN KONOTASI KARYA FIKSI UNTUK SISWA SMP

**DEVI KURNIASARI
NIM: 20221110026**

**DOSEN PEMBIMBING :
Idhofiyatul Fatin, S.Pd., M.Pd.
Dian Karina Rachmawati, S.Pd., M.Hum.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA**

**FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

**VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN
ARTICULATE STORYLINE BERTEMA WISATA
SURABAYA PADA MATERI PERBANDINGAN KATA
DENOTASI DAN KONOTASI KARYA FIKSI UNTUK
SISWA SMP**

ARTIKEL

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**DEVI KURNIASARI
NIM 20221110026**

DOSEN PEMBIMBING

**Idhoofiyatul Fatin, S.Pd., M.Pd.
Dian Karina Rachmawati, S.Pd., M.Hum.**

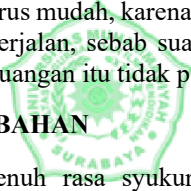
PROGRAM STUDI

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**



HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

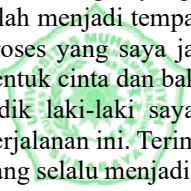
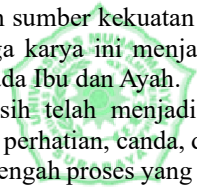
MOTTO



“Percayalah pada setiap proses yang sedang kamu jalani. Tidak semua langkah harus mudah, karena dari setiap kesulitan akan tumbuh kekuatan. Teruslah berjalan, sebab suatu hari nanti kamu akan menyadari bahwa semua perjuangan itu tidak pernah sia-sia.”

PERSEMBAHAN

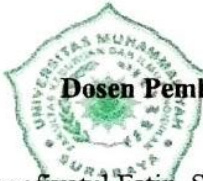
Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Swt. atas segala rahmat, kemudahan, dan kekuatan yang diberikan, karya ini saya persembahkan dengan penuh ketulusan kepada:

- 
- 
- 
- 
1. Ibu dan Ayah tercinta, terima kasih atas setiap doa yang senantiasa mengiringi langkah saya, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tidak pernah lelah diberikan. Terima kasih telah menjadi tempat pulang dan sumber kekuatan dalam setiap proses yang saya jalani. Semoga karya ini menjadi salah satu bentuk cinta dan bakti saya kepada Ibu dan Ayah.
 2. Adik laki-laki saya, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih atas perhatian, canda, dan semangat yang selalu menjadi penguat di tengah proses yang tidak mudah. Semoga kita selalu menjadi kebanggaan bagi orang tua.
 3. Dosen pembimbing dan seluruh dosen, terima kasih atas ilmu, bimbingan, arahan, kesabaran, dan motivasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan hingga karya ini dapat terselesaikan. Setiap ilmu yang diberikan menjadi bekal berharga bagi perjalanan saya ke depannya.
 4. Seseorang yang hadir dalam perjalanan hidup saya, terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan semangat, dan selalu mengingatkan saya untuk tidak menyerah. Terima kasih atas perhatian dan dukungan yang telah diberikan selama proses ini. Semoga segala kebaikanmu dibalas dengan keberkahan dan kebahagiaan oleh Allah Swt.
 5. Untuk diri saya sendiri, terima kasih telah bertahan, terus berusaha, dan tidak menyerah dalam melewati setiap proses dan tantangan. Karya ini menjadi bukti bahwa setiap perjuangan akan menemukan hasil pada waktunya. Terima kasih telah berjuang sejauh ini.



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel yang ditulis oleh **DEVI KURNIASARI** NIM 20221110026 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada 16 Juli 2026.



Dosen Pembimbing



Tanda Tangan

Tanggal



I. Idhoofyatul Fatm, S.Pd., M.Pd.

15 Juli 2026

II. Dian Karina Rachmawati, S.Pd.,
M.Hum

15 Juli 2026



Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Pheni Cahya Kartika, S.Pd., M.Pd.



LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Skripsi yang ditulis oleh **DEVI KURNIASARI** ini telah diujikan dan dinyatakan sah oleh panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada tanggal 18 Juli 2026.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

I. Pheni Cahya Kartika, S.Pd., M.Pd.

22 Juli 2026

II. Ngatma'in, S.Pd., M.Pd.

22 Juli 2026

III. Idhoofiyatul Fatin, S.Pd., M.Pd.

22 Juli 2026

Mengetahui

Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dekan,

Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Kurniasari
NIM : 20221110026
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains

Menyatakan bahwa artikel yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 18 Juli 2026

Pernyataan,



ABSTRAK

Kurniasari, Devi. 2026. Validitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Bertema Wisata Surabaya pada Materi Perbandingan Kata Denotatif dan Konotatif Karya Fiksi untuk Siswa SMP. Artikel, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Idhofiyatul Fatin, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Dian Karina Rachmawati, S.Pd., M.Hum.

Artikel Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa SMP dalam perbandingan makna kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* bertema Wisata Surabaya pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi untuk siswa SMP. Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan yang melibatkan langkah-langkah analisis, perancangan dan pengembangan dalam model ADDIE. Data pada penelitian ini bersumber dari angket yang diberikan pada para ahli, angket validasi yang digunakan berbasis skala likert yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase tingkat validitas. Berdasarkan hasil analisis data, media yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan memenuhi kriteria kevalidan sesuai penilaian dari 3 validator. ahli dengan nilai rata-rata yang diperoleh 80,8 %. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bertema wisata Surabaya pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi dalam karya fiksi dinyatakan valid dan layak untuk diujikan lebih lanjut sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, *Denotasi* dan *Konotasi*, Validitas, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Kurniasari, Devi. 2026. The Validity of Articulate Storyline Learning Media with a Surabaya Tourism Theme on the Material of Comparing Denotative and Connotative Words in Fiction Works for Junior High School Students. Article, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Communication and Science Education, Muhammadiyah University of Surabaya. Advisor I: Idhofiyatul Fatin, S.Pd., M.Pd. Advisor II: Dian Karina Rachmawati, S.Pd., M.Hum. Validitas

This study was motivated by junior high school students' low understanding of the comparison of denotative and connotative meanings in works of fiction, as well as the limited use of interactive and contextual learning media. The purpose of this study was to determine the validity level of the learning media based on the development of interactive learning media using Articulate Storyline with a Surabaya Tourism theme on the topic of comparing denotative and connotative meanings for junior high school students. This study employed a research and development approach involving the analysis, design, and development steps of the ADDIE model. The data in this study were sourced from questionnaires administered to experts and validation questionnaires based on a Likert scale, which were then analyzed using quantitative descriptive methods. Quantitative analysis was conducted by calculating the percentage of validity. Based on the results of the data analysis, the developed learning material was deemed suitable and met the validity criteria according to the assessment of three expert validators, with an average score of 80.8%. Thus, the Articulate Storyline-based learning material on the theme of Surabaya tourism, covering the topic of comparing words denotation and connotation in works of fiction have been found to be valid and suitable for further testing as a learning medium for Indonesian language instruction for junior high school students.

Keywords: Learning Media, Articulate Storyline, Denotation and Connotation, Validity, Indonesian Language Instruction.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik dan tepat waktu. Artikel yang berjudul “Validitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Bertema Wisata Surabaya pada Materi Perbandingan Kata Denotatif dan Konotatif Karya Fiksi untuk Siswa SMP” disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Karya ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kepada Ayah dan Ibu tercinta, dua sosok yang selalu menjadi rumah dalam setiap perjalanan penulis. Terima kasih untuk doa-doa yang diam-diam selalu mengiringi setiap langkah, untuk pengorbanan yang sering kali tidak terucapkan, serta untuk cinta yang tidak pernah meminta balasan. Di balik setiap pencapaian yang penulis raih, selalu ada tangan yang menguatkan dan hati yang tidak pernah berhenti mendoakan. Terima kasih telah mengajarkan arti ketulusan, kesabaran, dan perjuangan melalui setiap hal yang Ayah dan Ibu lakukan. Gelar sarjana ini mungkin hanya sebuah pencapaian bagi penulis, tetapi di dalamnya tersimpan begitu banyak doa, harapan, dan cinta dari Ayah dan Ibu. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu cara penulis mengukir senyum dan kebanggaan di wajah kalian. Jika suatu hari penulis mampu melangkah lebih jauh, semua itu tidak akan pernah lepas dari doa dan cinta yang terlebih dahulu Ayah dan Ibu titipkan dalam setiap langkah penulis.
2. Kepada dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya dosen pembimbing yang saya hormati, Ibu Idhoofiyatul Fatin, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dian Kirana Rachmawati, S.Pd., M.Hum., penulis mengucapkan terima kasih atas ilmu, bimbingan, arahan, kesabaran, dan motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan artikel ini. Terima kasih telah dengan sabar menuntun dan mengarahkan penulis

dalam menyempurnakan setiap kata dan kalimat hingga karya ini dapat tersusun dengan baik.

3. Kepada diri saya sendiri, terima kasih telah memilih untuk bertahan, terus berjuang, dan tidak menyerah dalam melewati setiap proses hingga sampai pada titik ini. Terima kasih telah tetap kuat menghadapi berbagai tantangan dan percaya bahwa setiap perjuangan akan menemukan hasil pada waktunya. Tetaplah melangkah dan percaya bahwa setiap proses tidak pernah mengkhianati hasil.
4. Kepada teman-teman seperjuangan selama perkuliahan, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, berjuang bersama, saling mendukung, dan berbagi cerita selama menyelesaikan pendidikan. Semoga setelah perjalanan ini berakhir, kebahagiaan, kesuksesan, dan kebaikan selalu menyertai langkah kita masing-masing.
5. Kepada seseorang yang telah menemani perjalanan saya, terima kasih telah hadir, memberikan dukungan, semangat, dan selalu berusaha ada dalam setiap proses yang saya lalui. Terima kasih atas segala usaha yang telah diberikan, bahkan dalam mewujudkan banyak hal yang pernah saya impikan. Kehadiran dan dukunganmu menjadi salah satu bagian berarti dalam perjalanan hingga karya ini dapat terselesaikan. Semoga segala kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan senantiasa dibalas dengan kebahagiaan dan keberkahan.

Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, dan menjadi inspirasi bagi para pembaca.

Surabaya, 18 Juli 2026



Devi Kurniasari
NIM. 20221110026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN	v
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	1
<i>ABSTRACT</i>	2
PENDAHULUAN	3
METODE PENELITIAN	7
HASIL DAN PEMBAHASAN	9
KESIMPULAN	19
REFERENSI.....	20
LAMPIRAN	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Validasi	8
Tabel 2. Kategori Validasi	9
Tabel 3. Rekap Hasil Validasi	13

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Home	12
Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan	12
Gambar 3. Tampilan Materi Pembelajaran.....	12
Gambar 4. Tampilan Evaluasi	12
Gambar 5. Tampilan Game	13

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Letter Of Accepted (LOA)	25
Lampiran 2 Surat Pernyataan Revisi	26
Lampiran 3 Hasil Cek Plagiasi	28
Lampiran 4 Surat Pernyataan Bebas Plagiasi	29
Lampiran 5 Endorsement Letter.....	30
Lampiran 6 Berita Acara Ujian.....	31
Lampiran 7 Bimbingan Tugas Akhir	33
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Pinjam	34
Lampiran 9 Media Pembelajaran	35
Lampiran 10 Biodata Penulis	36

PENDAHULUAN

Validitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Bertema Wisata Surabaya pada Materi Perbandingan Kata *Denotasi* dan *Konotasi* Karya Fiksi untuk Siswa SMP

Devi Kurniasari¹, Idhoofiyatul Fatin², Dian Karina Rachmawati³

Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains

Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: devikurniasari3112@gmail.com¹ idhoofiyatulfatin@um-surabaya.ac.id² diankarina74@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa SMP dalam perbandingan makna kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* bertema Wisata Surabaya pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi untuk siswa SMP. Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan yang melibatkan langkah-langkah analisis, perancangan dan pengembangan dalam model ADDIE. Data pada penelitian ini bersumber dari angket yang diberikan pada para ahli, angket validasi yang digunakan berbasis skala likert yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase tingkat validitas. Berdasarkan hasil analisis data, media yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan memenuhi kriteria kevalidan sesuai penilaian dari 3 validator. ahli dengan nilai rata-rata yang diperoleh 80,8%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bertema wisata Surabaya pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi dalam karya fiksi dinyatakan valid dan layak untuk diujikan lebih lanjut sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, *Denotasi* dan *Konotasi*, Validitas, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This study was motivated by junior high school students' low understanding of the comparison of denotative and connotative meanings in works of fiction, as well as the limited use of interactive and contextual learning media. The purpose of this study was to determine the validity level of the learning media based on the development of interactive learning media using Articulate Storyline with a Surabaya Tourism theme on the topic of comparing denotative and connotative meanings for junior high school students. This study employed a research and development approach involving the analysis, design, and development steps of the ADDIE model. The data in this study were sourced from questionnaires administered to experts and validation questionnaires based on a Likert scale, which were then analyzed using quantitative descriptive methods. Quantitative analysis was conducted by calculating the percentage of validity. Based on the results of the data analysis, the developed learning material was deemed suitable and met the validity criteria according to the assessment of three expert validators, with an average score of 80.8%. Thus, the Articulate Storyline-based learning material on the theme of Surabaya tourism, covering the topic of comparing words denotation and connotation in works of fiction have been found to be valid and suitable for further testing as a learning medium for Indonesian language instruction for junior high school students.

Keywords: Learning Media, Articulate Storyline, Denotation and Connotation, Validity, Indonesian Language Instruction.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat pada abad ke-21 telah mengubah wajah dunia pendidikan secara menyeluruh dan signifikan, terutama pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran bukan lagi sekedar buku teks ataupun media pembelajaran yang berpusat pada guru saja, melainkan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif sekaligus meningkatkan pemahaman konsep pada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran di kelas dengan ketersediaan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran modern yang menekankan pada aktivitas belajar yang interaktif dan bermakna (Cahaya dkk., 2025). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), salah satu kompetensi yang dapat dipahami secara mendalam oleh siswa adalah kemampuan memahami makna kata, khususnya perbedaan antara makna denotasi dan konotasi dalam karya fiksi. Pemahaman terhadap kedua jenis makna tersebut sangat penting karena menjadi dasar dalam menginterpretasikan pesan, nilai dan makna yang terkandung dalam karya sastra. Siswa yang mampu membedakan makna denotatif dan konotatif akan lebih mudah memahami penggunaan bahasa figuratif, simbolik dan estetis yang sering ditemukan dalam cerita pendek, novel, maupun bentuk karya fiksi lainnya.

Namun, berdasarkan hasil observasi di SMP Dr. Soetomo, ditemukan bahwa sebagian besar pelajar masih merasakan kesulitan pada saat membedakan penggunaan kata bermakna denotasi dan konotasi ketika menganalisis teks fiksi. Kesulitan tersebut ditunjukkan oleh rendahnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi makna kata berdasarkan konteks penggunaannya. (Mukhera dkk., 2025) dalam praktiknya, siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan kedua jenis makna tersebut, terutama dalam konteks kalimat konotatif yang bersifat kiasan dan memerlukan penafsiran kontekstual.

Kesulitan tersebut tidak terlepas dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Proses pembelajaran yang masih menggunakan pola tradisional, seperti metode penyampaian materi secara lisan serta pemanfaatan buku cetak

sebagai satu-satunya sumber utama, cenderung membuat siswa kurang aktif dan sulit memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut, salah satunya melalui penggunaan media interaktif berbasis digital (Rahayu dkk., 2023) penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak melalui penyajian informasi yang lebih konkret dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, serta interaktivitas sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Salah satu jenis perangkat lunak pendukung yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline* yang merupakan salah satu perangkat lunak untuk menyusun media pembelajaran interaktif. Aplikasi tersebut memberikan kemudahan bagi pengembang dalam menggabungkan beragam komponen multimedia, mulai dari teks, visual, suara, rekaman bergerak, gerak grafis, hingga evaluasi mandiri ke dalam satu wadah pembelajaran yang utuh. Keunggulan *Articulate Storyline* terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. (Hafiedz & Nurhamidah, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena menyediakan tampilan visual yang menarik dan memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian (Agutinsa & Utari, 2026) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam mengoptimalkan pemahaman konsep materi peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi serta mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian oleh (Jazuli dkk., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian (Cahaya dkk., 2025) juga menunjukkan bahwa pembuatan media belajar interaktif Articulate Storyline berbasis literasi digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa penggunaan media interaktif ini bisa menjadi solusi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Selain penggunaan teknologi, integrasi konteks lokal dalam media pembelajaran juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan.

Pembelajaran yang mengaitkan materi dengan lingkungan dan budaya sekitar peserta didik terbukti mampu meningkatkan relevansi dan kebermaknaan belajar. Penelitian (Kartika & Mubarok, 2018) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis ICT dengan mengangkat tema kearifan lokal Kota Surabaya mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Temuan serupa juga diperoleh oleh (Mubarok & Cahya Kartika, 2019) yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Android bertema lokal dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, (Zhuhuri dkk., 2023) mengembangkan video pembelajaran teks deskripsi bertema Wisata Religi Suroboyo dan mendapatkan tingkat validitas yang tinggi sehingga layak dijadikan sarana belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pemanfaatan potensi lokal Surabaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga didukung oleh penelitian (Kurnia Widiawati dkk., 2026) yang menemukan bahwa menggunakan gambar tempat di Kota Surabaya sebagai media berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam menulis puisi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lingkungan dan budaya lokal dapat menjadi sumber belajar yang efektif untuk menambah pemahaman dan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, tema Wisata Surabaya dipandang relevan untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran denotasi dan konotasi agar siswa dapat memahami materi melalui konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam pengembangan media pembelajaran, aspek validitas menjadi salah satu indikator penting yang menentukan kualitas produk yang dihasilkan. Validitas menunjukkan tingkat kesesuaian media yang

berisi tujuan pembelajaran, karakteristik pengguna, isi materi, penggunaan bahasa, dan tampilan media. (Annisa dkk., 2024) menjelaskan bahwa validitas media merupakan tahap awal yang harus dipenuhi sebelum media diterapkan dalam proses pembelajaran. Media yang memiliki tingkat validitas tinggi menunjukkan bahwa isi dan desain media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga layak digunakan. Penelitian (Sujinah dkk., 2019) juga menegaskan bahwa validasi ahli merupakan langkah penting dalam memastikan kualitas media digital sebelum digunakan oleh peserta didik.

Meskipun sebagian besar penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, atau pemahaman konsep pada mata pelajaran tertentu. Sedangkan, Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi dalam karya fiksi dengan mengintegrasikan tema lokal Surabaya masih sangat terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang khusus mengkaji validitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bertema wisata Surabaya untuk materi tersebut pada jenjang SMP. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diisi melalui pengembangan media pembelajaran yang mengombinasikan teknologi interaktif dengan konteks budaya lokal.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang mengintegrasikan tema wisata Surabaya sebagai konteks pembelajaran dalam materi perbandingan kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi. Penggunaan konteks lokal diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep makna kata secara lebih konkret, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta memperkuat pengenalan budaya daerah melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *Articulate Storyline* bertema wisata Surabaya pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi untuk siswa SMP berdasarkan

penilaian ahli” Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran *Articulate Storyline* bertema wisata Surabaya pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi untuk siswa SMP berdasarkan penilaian ahli. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan model ADDIE yang dimodifikasi hingga tahap *Development* (pengembangan). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, dalam penelitian ini tahapan pengembangan dibatasi hingga tahap *Development* karena tujuan penelitian berfokus menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang valid dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli. Sumber data penelitian ini berdasarkan validasi para ahli yang dipilih berdasarkan kriteria yaitu; memiliki kualifikasi pendidikan minimal Sarjana S1 pendidikan Bahasa Indonesia, berpengalaman dalam bidang pembelajaran dan kebahasaan, serta memiliki pengalaman dalam pengembangan bahan ajar.

Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif. (Fitria & Puspitasari, 2022) Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian 3 validator ahli melalui angket menggunakan skala Likert yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu 1. Sangat tidak layak, 2. Tidak layak, 3. Layak, 4. Sangat layak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket. Angket digunakan memperoleh data kuantitatif berupa penilaian terhadap validitas media dari ahli materi dan ahli media. Isi saran, komentar, dan kritik digunakan sebagai teknik tambahan untuk memperoleh data yang lebih mendalam terkait masukan dari validator terhadap media yang dikembangkan.

Angket diambil dari sumber BNSP (2014) yang menjelaskan validasi media setidaknya meliputi Aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan aspek kegrafikaan. Dan diperkuat dari sumber McAlpine & Weston, 1994 dalam buku evaluasi media pembelajaran (Chaeruman, 2015) yang menjelaskan validasi media meliputi aspek kelayakan materi, bahasa, kegrafikaan, daya implementasi. Sehingga peneliti memodifikasi angket penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Validasi

No	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Materi	Kesesuaian materi dengan KD dan tujuan pembelajaran
		Kebenaran konsep materi
		Kecakupan dan kedalaman materi
2.	Bahasa	Kejelasan bahasa
		Ketepatan penggunaan bahasa
3.	Kegrafikaan	Kualitas tampilan visual
		Keterbacaan dan tata letak
		Interaktivitas dan navigasi
4.	Kontekstual	Relevansi tema wisata Surabaya
		Konsistensi tema dalam media
5.	Daya Implementasi	Kemudahan yang dapat digunakan oleh siswa dan guru

Analisis Validitas

$$\text{Rumus: } V = \frac{\sum X}{\sum X_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan:

- V = nilai validitas
- $\sum X$ = skor diperoleh
- $\sum X_{\max}$ = skor maksimal

Hasil persentase data yang diperoleh akan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria validitas yang diacu oleh (Fitria & Puspitasari, 2022) pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Validasi

Presentasi Pencapaian	Interpretasi
81 % - 100 %	Sangat Valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Cukup Valid
21 % - 40 %	Kurang Valid
0 % - 20 %	Tidak Valid

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil dan layak digunakan apabila memenuhi kriteria validitas dengan persentase minimal 61% atau berada pada kategori valid. Selain itu, media juga harus mendapatkan rekomendasi dari ahli materi dan ahli media sebagai produk yang layak digunakan dalam pembelajaran. Produk hasil dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang memuat materi perbandingan kata denotasi dan konotasi dalam karya fiksi. Media ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan dilengkapi dengan fitur interaktif seperti navigasi yang mudah, animasi, latihan soal, serta umpan balik otomatis. Materi yang disajikan dalam media dikaitkan dengan konteks lokal wisata Surabaya sehingga lebih relevan dengan kehidupan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* bertema Wisata Surabaya pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi dalam karya fiksi dilakukan dengan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Explore*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap *Develop* karena tujuan penelitian berfokus pada menghasilkan media yang valid berdasarkan penilaian ahli.

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis digunakan mengidentifikasi kebutuhan dalam pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap ini dilaksanakan melalui observasi di SMP Dr. Soetomo Surabaya dan studi literatur mengenai pembelajaran materi perbandingan kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi untuk siswa kelas VIII SMP.

Dari hasil observasi bahwa siswa kelas VIII masih mengalami kesulitan dalam membedakan makna denotasi dan konotasi pada kata atau kalimat yang terdapat dalam karya fiksi. Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa mengerjakan latihan mengidentifikasi kata bermakna denotasi dan konotasi, dimana sebagian siswa masih keliru menentukan jenis makna serta belum mampu memberikan alasan berdasarkan konteks kalimat. Selain itu, proses belajar didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran yang melibatkan media visual, permainan edukatif, dan kuis interaktif. Penggunaan gawai sebagai sarana pembelajaran juga diperbolehkan oleh sekolah dengan pengawasan guru sehingga berpotensi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa belum tersedia media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan materi perbandingan kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi dengan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bertema Wisata Surabaya yang menampilkan materi dengan menarik, interaktif, dan kontekstual melalui penyajian gambar, animasi, video, permainan edukatif, serta kuis interaktif. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami perbedaan makna denotasi dan konotasi pada karya fiksi secara lebih efektif.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, tahap berikutnya adalah perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penyusunan desain media yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, penyusunan alur navigasi media, serta pembuatan *storyboard*. Materi yang disusun berfokus pada perbandingan kata denotasi dan konotasi dalam karya fiksi sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. Tema wisata Surabaya dipilih sebagai konteks pembelajaran dengan memasukkan berbagai unsur lokal, seperti ikon

kota, tempat wisata, budaya, dan kehidupan masyarakat Surabaya ke dalam contoh-contoh materi dan latihan soal. Selain itu, dirancang pula tampilan media yang terdiri atas halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, latihan soal, evaluasi, dan profil pengembang.

Media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan berisikan materi perbandingan kata denotasi dan konotasi Karya Fiksi. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *Articulate Storyline* dan dilengkapi media pembelajaran yang dikembangkan memiliki lima fitur utama, yaitu informasi, petunjuk, materi, evaluasi, dan game. fitur Informasi memuat identitas pengembang dan tujuan pembelajaran. Fitur Petunjuk berisi panduan penggunaan media. Fitur Materi menyajikan materi perbandingan kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi yang dilengkapi video pembelajaran. Fitur Evaluasi berisi kuis untuk mengukur pemahaman siswa, sedangkan Fitur Game menyajikan permainan edukatif berbasis pertanyaan untuk melatih kemampuan siswa secara interaktif dan menyenangkan.

c. Tahap *Developmen* (Pengembangan)

Tahap pengembangan yaitu proses mewujudkan rancangan yang dibuat menjadi produk media pembelajaran yang dapat digunakan. Media dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* dengan menghubungkan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, tombol navigasi, dan kuis interaktif. Hasil produk berupa media pembelajaran interaktif bertema Wisata Surabaya yang memungkinkan siswa mempelajari materi secara mandiri maupun dengan pendampingan guru. Berikut hasil media pembelajaran yang telah dirancang:



Gambar 1. Tampilan Home

Fitur Petunjuk yang berisikan panduan penggunaan simbol-simbol media yang ada didalamnya.



Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Untuk penyampaian materi terdapat Fitur Materi yang menyajikan penjelasan lengkap mengenai materi Kata denotatif dan konotatif serta video singkat terkait materi yang disampaikan.



Gambar 3. Tampilan Materi Pembelajaran

Media ini juga dilengkapi dengan Fitur Evaluasi yang berisi kuis untuk menguji pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan.



Gambar 4. Tampilan Evaluasi

Serta **Fitur Game** yang berupa permainan interaktif berbasis pertanyaan untuk melatih kemampuan siswa dengan cara yang lebih seru.



Gambar 5. Tampilan Game

Setelah media selesai dirancang kemudian dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi, penggunaan bahasa, kualitas tampilan, aspek kontekstual, dan implementasi media dalam pembelajaran.

Tabel 3. Rekap Hasil Validasi

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Materi	83,3	Sangat Valid
2	Bahasa	75,0	Valid
3	Kegrafikan	87,5	Sangat Valid
4	Kontekstual	79,2	Valid
5	Daya Implementasi	79,2	Valid
	Rata-rata	80,8	Valid

Hasil kriteria validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase rata-rata sebesar 80,8% dengan kriteria valid. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diuji cobakan di sekolah sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi untuk siswa SMP setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Karena penelitian ini berfokus pada pengujian validitas produk, tahapan *Implement* dan *Evaluate* secara menyeluruh tidak dilaksanakan. Tahap implementasi dan evaluasi direkomendasikan untuk dilakukan pada penelitian selanjutnya guna mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pembahasan

a. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Kelayakan Materi

Dalam aspek kelayakan materi didapat rata-rata nilai sebesar 83,33% dengan kategori sangat valid yang berarti materi yang disajikan dalam media telah sesuai berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia SMP, tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi perbandingan kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi. Tingginya skor pada aspek ini mengindikasikan bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jazuli dkk., 2024) yang mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi turunan dan memperoleh tingkat validitas materi sebesar 88,89% dengan kriteria sangat valid. Penelitian ini menunjukkan penyajian materi yang sistematis dan sesuai dengan kompetensi pembelajaran mampu meningkatkan kualitas media, (Agutinsa & Utari, 2026) juga melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memperoleh kategori valid pada aspek isi materi karena materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam.

Nilai tinggi pada indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (91,67%) menjabarkan materi yang dikembangkan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Akan tetapi, indikator kejelasan konsep dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa memperoleh nilai 75%, sehingga masih diperlukan penyempurnaan dalam penyajian contoh dan penjelasan konsep agar lebih sederhana dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa SMP.

a. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Bahasa

Aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 75% dengan kriteria valid. Hasil menunjukkan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran cukup komunikatif, mudah dipahami siswa, serta

sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar. Penggunaan bahasa yang jelas merupakan faktor penting dalam pengembangan media karena membuat siswa paham akan materi secara efektif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hafiedz & Nurhamidah, 2023) yang menyatakan penggunaan tata bahasa yang sederhana dan komunikatif dalam media *Articulate Storyline* berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut penelitian tersebut, siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika informasi disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

Selain itu, penelitian (Annisa dkk., 2024) mengenai validitas media infografis teks editorial melalui Swipe TikTok menunjukkan bahwa aspek bahasa memperoleh kategori valid karena penggunaan kalimat yang efektif dan mudah dipahami siswa. Hasil penelitian tersebut mempertegas bahwa kualitas bahasa dalam media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan penyampaian materi.

Meskipun telah memperoleh kategori valid, hasil validasi menunjukkan bahwa masih diperlukan penyempurnaan dalam penggunaan istilah dan struktur kalimat agar lebih komunikatif serta sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterbacaan media dan mempermudah siswa memahami konsep denotasi dan konotasi yang bersifat abstrak.

b. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Kegrafikan

Aspek kegrafikan mendapat rata-rata nilai sebesar 87,50% dengan kriteria sangat valid dan menjadi aspek dengan nilai tertinggi dalam penelitian ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan visual media dinilai menarik, memiliki tata letak yang baik, penggunaan warna yang serasi, serta tingkat interaktivitas yang tinggi. Hasil penelitian didukung penelitian (Rahayu dkk., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan animasi dalam media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mampu menambah daya tarik media serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Visualisasi yang baik dapat mengurangi tingkat abstraksi materi dan

menambah perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Cahaya dkk., 2025) yang memperoleh tingkat validitas tinggi pada aspek desain tampilan media *Articulate Storyline* berbasis literasi digital. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa kombinasi warna, ilustrasi, ikon navigasi, dan animasi yang sesuai mampu menambah keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, (Kartikasari dkk., 2023) dalam pengembangan media pembelajaran Flipbook Bahasa Indonesia menemukan bahwa aspek desain grafis merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, tingginya skor pada aspek kegrafikan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah berhasil menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.

c. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Kontekstual

Aspek kontekstual mendapatkan skor rata-rata mencapai 9,17% dengan kategori valid. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa penggunaan tema Wisata Surabaya dalam media pembelajaran dinilai relevan dengan materi yang diajarkan dan mampu meningkatkan daya tarik media bagi siswa.

Integrasi konteks lokal dalam media pembelajaran bertujuan untuk mendekatkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih berarti. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Zhuhuri dkk., 2023) tentang validitas video pembelajaran teks deskripsi “Wisata Religi Suroboyo” juga menunjukkan bahwa penggunaan konteks lokal Surabaya memperoleh penilaian valid dan mampu membantu siswa untuk memahami materi dengan konkrit. Temuan serupa diperoleh oleh (Kurnia Widiawati dkk., 2026) yang menemukan bahwa pemanfaatan gambar objek wisata di Kota Surabaya memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menulis puisi.

Meskipun demikian, indikator konsistensi penggunaan unsur Surabaya memperoleh nilai 75%, sehingga masih diperlukan penguatan pada integrasi unsur budaya, ikon kota dan kehidupan

masyarakat Surabaya ke dalam materi dan latihan agar keterkaitan antara konteks lokal dan konsep denotasi-konotasi menjadi kuat.

d. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Daya Implementasi

Aspek daya implementasi mendapatkan skor rata-rata mencapai 79,17% dengan kategori valid. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki potensi yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

Temuan ini didukung oleh penelitian (Agutinsa & Utari, 2026) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bukan hanya valid tetapi juga diprediksi praktis untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media tersebut dapat dipakai mandiri oleh siswa maupun sebagai media pendukung pembelajaran di kelas karena memiliki navigasi yang mudah dan fitur yang interaktif. Penelitian (Jazuli dkk., 2024) juga menjabarkan media *Articulate Storyline* memperoleh tingkat kepraktisan tinggi karena mudah dioperasikan oleh guru dan siswa. Selain itu, (Sujinah dkk., 2019) menegaskan bahwa media digital yang telah melalui tahap validasi ahli memiliki peluang implementasi yang lebih baik karena telah memenuhi standar isi, desain, dan fungsi pembelajaran.

Dengan demikian, hasil validasi pada aspek daya implementasi menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan berpotensi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif. Namun, untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektivan, diperlukan penelitian lanjutan berupa uji coba lapangan pada siswa SMP.

Integrasi Tema Wisata Surabaya dalam Pembelajaran

Salah satu kebaruan (novelty) dalam penelitian ini adalah penggunaan tema Wisata Surabaya sebagai konteks pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Berdasarkan hasil validasi, aspek kontekstual mendapat rata-rata nilai sebesar 79,17% dengan kriteria valid. Hasil menyatakan validator menilai penggunaan tema Wisata Surabaya telah relevan dengan materi

perbandingan kata denotasi dan konotasi pada karya fiksi serta mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna. Penggunaan konteks lokal dinilai dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman dan lingkungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Kartika & Mubarak, 2018) yang mengembangkan media berbasis ICT dengan aplikasi Android bertemakan kearifan lokal Kota Surabaya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian tersebut menyatakan integrasi budaya dan lingkungan lokal Surabaya dalam media pembelajaran dapat menambah keterlibatan peserta didik karena materi yang dipelajari menjadi lebih dekat dengan pengalaman nyata mereka. Penggunaan ikon kota, tempat wisata, budaya lokal, dan kehidupan masyarakat Surabaya terbukti dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik bagi peserta didik.

Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Mubarak & Cahya Kartika, 2019) dalam pengembangan media berbasis Android untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa BIPA. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan konten yang berorientasi pada budaya dan lingkungan lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hal ini menyatakan konteks lokal bukan berfungsi sebagai unsur pendukung visual, tetapi sarana untuk mengintegrasikan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik.

Meskipun demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa beberapa indikator pada aspek kontekstual masih memperoleh nilai sebesar 75%, khususnya terkait konsistensi penggunaan unsur Surabaya dalam seluruh bagian media dan kontribusinya terhadap pemahaman konsep siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi tema Wisata Surabaya masih dapat dikembangkan lebih lanjut, misalnya dengan menambahkan lebih banyak teks fiksi berlatar Surabaya, penggunaan kosakata khas daerah, ikon budaya lokal, maupun ilustrasi yang lebih beragam. Dengan demikian, hubungan antara konteks lokal dan materi

pembelajaran dapat menjadi lebih kuat dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Secara keseluruhan, nilai validitas aspek kontekstual sebesar 79,17% menunjukkan bahwa penggunaan tema Wisata Surabaya dalam media pembelajaran telah berhasil menghadirkan pembelajaran yang relevan dengan lingkungan peserta didik. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan integrasi kearifan lokal dalam media ajar dapat menambah relevansi, kebermaknaan, dan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, tema Wisata Surabaya dapat dijadikan salah satu alternatif pendekatan kontekstual dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat SMP.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bertema Wisata Surabaya pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi dalam karya fiksi memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan materi pembelajaran dan konteks lokal Surabaya serta dilengkapi fitur interaktif, seperti animasi, gambar, latihan soal, dan umpan balik otomatis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Hasil validitas oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 80,83% dengan kriteria sangat valid. Aspek kelayakan materi memperoleh nilai 83,33% (sangat valid), aspek bahasa 75,00% (valid), aspek kegrafikan 87,50% (sangat valid), aspek kontekstual 79,17% (valid), dan aspek daya implementasi 79,17% (valid). Aspek kegrafikan memperoleh nilai tertinggi karena didukung tampilan visual yang menarik, tata letak yang baik, dan interaktivitas yang mendukung pembelajaran. Sementara itu, aspek bahasa, kontekstual, dan daya implementasi masih memerlukan penyempurnaan sesuai masukan validator.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bertema Wisata Surabaya pada materi perbandingan kata denotasi dan konotasi dalam karya fiksi dinyatakan sangat valid dan layak untuk diujikan lebih lanjut sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

REFERENSI

- Agutinsa, R., & Utari, T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep. *TRIADIK*, 25(01), 1–14. <https://doi.org/10.33369/triadik.v25i1.48104>
- Akhiruddin, Ashlah, L. N., Karman, A., Sehe, & Yusuf, A. B. (2024). Analisis Makna Konotasi pada Lirik Lagu “Tenang” Oleh Yura Yunita (Kajian Semantik). *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 197–203.
- Annisa, Fatin, I., Cahya Kartika, P., & Ratnaningwati, U. (2024). Validitas Media Infografis Teks Editorial Melalui Swipe Tik Tok Untuk Siswa Kelas XII. *Journal of Science, Education and Studies*, 03(03), 1–12.
- Aulia, N., Avida Alfi Atuzzahro, Dinar Thahira Handatika, Anisa Yogi Noviana, & Ulul Fadli Zakiyatul Badriyah. (2025). Makna Denotatif dan Konotatif Lagu ”Bergema Sampai Selamanya” oleh Nadhif Basalamah dalam Kajian Semantik. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, 7(2), 524–533. <https://doi.org/10.29303/kopula.v7i2.8008>
- Cahaya, N., Lian, B., & Murniviyanti, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPAS SDN 33 Pagaram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 2477–2143. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31550>
- Chaeruman, U. A. (2015). *Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. www.freepik.com

- Fitria, N., & Puspitasari, A. D. (2022). *Seminar Nasional LPPM UMMAT Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Kegiatan Ekonomi Pada Kelas V SD*.
- Gunawan, B. R., & Utami, S. P. (2025). Analisis Semantik terhadap Penggunaan Sarkasme dalam Lirik Lagu Karya Iksan Skuter. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 397–405. <https://doi.org/10.30998/28-10-2024.8067>
- Gusriani, A., Suryadi, A., & Yanti, Z. P. (2025). Makna Konotatif dan Implementasi Tawazun dalam Lirik Lagu “Untungnya, Hidup Harus Tetap Berjalan” Karya Bernadya. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 550–557. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p550-557>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 06(01), 54–64. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Jazuli, L. O. A., Arvyaty, A., Hasnawaty, H., & Ibrahim, M. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 139–152. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i2.71066>
- Kartika, P. C., & Mubarak, I. W. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Ict Aplikasi Pada Android Berjudul Nemo Bertema Kearifan Lokal Kota Surabaya Untuk Mahasiswa Program Dharmasiswa Level Pemula (A1) Universitas Muhammadiyah Surabaya Tahun 2018. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XII*, 1163–1170.
- Kartikasari, R. D., Sumardi, A., Cahya Kartika, P., & Tanti, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Mata Kuliah Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–6. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Kurnia Widiawati, R., Ngatma'in, & Nazzalah, S. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Tempat Wisata Di Kota Surabaya Terhadap Hasil Karya Puisi Siswa Kelas Viii-A Di Smp Muhammadiyah 13 Surabaya. *PROCEEDING UMSURABAYA*.

- Mubarok, I. W., & Cahya Kartika, P. (2019). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Android Nemo Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Bipa Tingkat Pemula Program Darmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya. *METALINGUA Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 04(01), 19–24.
- Muhammad, S., Buana, C., Abshar, U., Bakar, I. A., Yuningsih, Y. R., & Zahra, L. A. (2025). Representasi Budaya Pesantren dalam Film Pendek “Inthiq Rasmiyyatan” Kajian Semiotika Roland Bathes. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 2. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v5i02.7078>
- Mukherna, W. T., Chandra, C., & Kharisma, I. (2025). Analisis Kemampuan Memahami Makna Konotasi dan Denotasi pada Siswa Kelas VI SD. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 86–95. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1645>
- Rahayu, N., Mulyono, H., & Mary, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1764–1770. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5483>
- Rahmah, R. I., Corliana, T., & Mustika, S. (2025). Representasi Kecantikan Perempuan Dalam Iklan Scarlett Aha Body Serum 2024 (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 132–142. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.626>
- Ramdani, R., Wijayawati, D., & Krisnawati, V. (2025). *ALBUM HITAM PUTIH KARYA FEBY PUTRI*. 8(2), 1796–1808.
- Risthavanita Putri, S., Yuniarti, N., & Nurjanah, N. (2023). Metafora Konseptual Pada Lirik Lagu Karya Fiersa Besari Dan Feby Putri. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 5(01), 40–48. <https://doi.org/10.46772/semantika.v5i01.1146>
- Sari, M., Malang, A., Info, A., & History, A. (2026). *Makna Denotatif dan Konotatif dalam Lirik Lagu “Tilik Jogja” Karya Citra Scholastika*. 9, 1346–1356.

- Sinaga, Y. C., Cyntia, S., Komariah, S., & Barus, F. L. (2021). Analisis Makna Denotasi dan Konotasi pada Lirik Lagu “Celengan Rindu” Karya Fiersa Besari. *Jurnal Metabasa*, 2(1), 38–50.
- Siregar, U. D., Nasution, M. F., & Febriani, B. (2025). Nominalisasi , Abstraksi Makna dan Metafora Gramatikal dalam Terjemahan Surah Al-Fatihah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 323–332. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v5i02.6872>
- Sujinah, S., Setyorini, D., Yudianti, S., Ngatmain, & Savira Isnah, E. (2019). *Developing reading comprehension assessment based adobe flash CC2015 for bipa intermediate level. Humanities and Social Sciences Reviews*, 7(3), 460–466. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7367>
- Zhuhuri, M. A. N., Sujinah, S., Fatin, I., Haryanti, T., & Suoriyanto, E. (2023). Validitas Video Pembelajaran Teks Deskripsi “Wisata Religi Suroboyo” Fase D. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 455. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1192>

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 *Letter Of Accepted (LOA)*



LETTER OF ACCEPTANCE

Dear authors:
Devi Kurniasari¹, Idhoofiyatul Fatin², Dian Karina Rachmawati³
Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3}

We are pleased to inform you that your paper entitled:

"Validitas Media Pembelajaran Articulate Storyline Bertema Wisata Surabaya pada Materi Perbandingan Kata Denotasi dan Konotasi Karya Fiksi untuk Siswa SMP"

has been reviewed to be published at
JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Volume: 7, Number: 1

Please wait for the next process to publish the paper and make the payments for publication fee before the deadline, visit our website for more information.

Padang, July 15, 2026
JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Indonesia



R. Alim Harun Pamungkas
Editor in Chief

Published by **GAES (Global Action and Education for Society)**
Address: Jalan Selat Sunda IV/D4 Lesanpuro, Kedung Kandang, Malang, Indonesia
Address (Branch): Komplek Pondok Pinang 07 Lubuk Buaya, Kota Tanggah, Padang, Indonesia
E-mail: jpled@gaes-edu.com



Lampiran 2 Surat Pernyataan Revisi

Pernyataan Revisi 1

SURAT PERNYATAAN REVISI

Hari	: Sabtu, 18 Juli 2026
Nama Mahasiswa	: Devi Kurniasari
NIM	: 20221110026
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi	: Validitas Media Pembelajaran Articulate Storyline Bertema Wisata Surabaya Pada Materi Perbandingan Kata Denotasi Dan Konotasi Karya Fiksi Untuk Siswa SMP

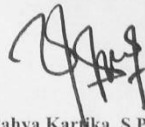
Catatan:

No	Revisi	Tanggal Selesai Revisi	Paraf
1.	Memperbaiki bagian paragraf.	18 Juli 2026	

Mencari kevalidan di penelitian sebelumnya apakah benar belum ada penelitian yang menggunakan media atau tema tersebut.

Surabaya, 18 Juli 2026

Penguji,



Pheni Cahya Kartika, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 702078605

Pernyataan Revisi 2

SURAT PERNYATAAN REVISI

Hari	: Sabtu, 18 Juli 2026
Nama Mahasiswa	: Devi Kurniasari
NIM	: 20221110026
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi	: Validitas Media Pembelajaran Articulate Storyline Bertema Wisata Surabaya Pada Materi Perbandingan Kata Denotasi Dan Konotasi Karya Fiksi Untuk Siswa SMP

Catatan:

No	Revisi	Tanggal Selesai Revisi	Paraf
1.	Memperbaiki bagian paragraf.	18 Juli 2026	

Mencari kevalidan di penelitian sebelumnya apakah benar belum ada penelitian yang menggunakan media atau tema tersebut.

Surabaya, 18 Juli 2026

Penguji,



Pheni Cahya Kartika, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 702078605

Lampiran 3 Hasil Cek Plagiasi

Artikel Devi Kurniasari			
ORIGINALITY REPORT			
14%	11%	18%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	journal.lpkd.or.id Internet Source		
2	repository.um-surabaya.ac.id Internet Source		
3	Lhutfia Wahyu Safutri, Suci Rahmadhani Lubis, Farahdilla Maulida, Nur Syadiah Saragih Nadia Fitria, Khairani Khairani. "Penggunaan Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Aturan Di Rumah Di SD Negeri 2 Paya Bujuk Tunong", Journal of Innovative and Creativity (Joecy), 2026 Publication		
4	Mahiva Melsania, Fera Dwidarti, Ina Agustin. "Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2026 Publication		
5	jurnal.umt.ac.id Internet Source		
6	Wahyu Hidayat, Akhmad Junaedi. "Pengembangan Media Pembelajaran GALIH Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Paedagogie, 2026 Publication		
7	Ayu Wulandari, Saino Saino. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran Kelas X Program Bisd Digital SMK Labschool UNESA 1 Surabaya", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2026 Publication		
8	indo-intellectual.id Internet Source		
9	Regita Firdan Ukiasrida, Wiwin Puspita Hadi. "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui E-booklet Materi Bumi dan Tata Surya", Epistemic: Scientific Thinking and Litera 2025 Publication		
10	journal.aspirasi.or.id Internet Source		

Lampiran 4 Surat Pernyataan Bebas Plagiasi



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Biro
Perpustakaan**

<https://library.um-surabaya.ac.id>
081336590188
perpustakaan@um-surabaya.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis yang diserahkan atas :

N a m a : Devi Kurniasari
N I M : 20221110026
Fakultas : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains
Prodi : (S1) Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia
Alamat : Wonosari Lor 44
Judul : Validitas Media Pembelejaraan Articulate Storyline Bertema Wisata Surabaya pada Materi Perbandingan Kata Denotasi dan Konotasi Karya Fiksi untuk Siswa SMP

telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.



Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Dyah Ayu S., S.Sos.

Surabaya, 16 September 2026

Petugas Perpustakaan

Ardi Surya H. K., S.Sos.

Lampiran 5 *Endorsement Letter*



Pusat
Bahasa

ENDORSEMENT LETTER

735/PB-UMS/EL/VII/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : Validity of Articulate Storyline Learning Media with a Surabaya
Tourism Theme on the Material of Denotative and Connotative Word
Comparisons in Fictional Works for Junior High School Students
Name : Devi Kurniasari
Student ID Number : 20221110026
Department : Indonesian Language and Literature Education, Bachelor program,
Faculty of Education, Communication, and Science, Muhammadiyah
University of Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further
approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 20 July 2026
Chairperson,



Jeprri Ali Saiful, Ph.D.

Lampiran 6 Berita Acara Ujian

Berita Acara Seminar Proposal



Fakultas Pendidikan,
Komunikasi dan Sains

BERITA ACARA UJIAN ARTIKEL

Pada hari ini Rabu, tanggal 24 bulan Juni tahun 2026, pukul 14.00 s.d 15.00 WIB telah dilaksanakan ujian artikel secara luring/offline di Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Nama : Devi Kusumawati
Mahasiswa :
NIM : 2022110246
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan keputusan panitia ujian artikel, mahasiswa tersebut di atas dinyatakan:

1. LULUS TANPA REVISI
2. LULUS DENGAN REVISI, WAKTU REVISI MAKSIMAL 1 BULAN
3. TIDAK LULUS

Dengan ketentuan:

- 1) Mahasiswa yang dinyatakan lulus dengan revisi, apabila melebihi batas waktu revisi yang telah ditentukan, tidak diperkenankan mengikuti yudisium
- 2) Mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus boleh mengikuti ujian ulang, tetapi harus membayar biaya ujian ulang.

Mengetahui Panitia Ujian

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda tangan
1	Prati Cahya Kantiya, M.Pd.	Penguji 1	
2	Ngatma'in, M. Pd.	Penguji 2	
3	Idhroqiyatul Fatm, M. Pd.	Penguji 3/ Ketua Penguji	

Surabaya, 24 Juni 2026

Ketua Penguji

Idhroqiyatul Fatm, M. Pd.

Home of Champions

Fakultas Shari'at Islam dan Peradaban (FSP) | Fakultas Pendidikan,
Komunikasi dan Sains (FPS) | Fakultas Teknik (FT)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) | Fakultas Hukum (FH)
Fakultas Ilmu Kesehatan (FIK) | Fakultas Psikologi (FPS)
Fakultas Kesehatan (FK) | Fakultas Keterampilan (FKT) | FKJ
Pusat Antarjawa

Sekretariat
Jl. Sudjono No. 59 Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia 60132

Kontak:
Phone: 031 3810060
Fax: 031 3810066
Email: sekretariat@umsurabaya.ac.id

Berita Acara Seminar Hasil



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Fakultas Pendidikan,
Komunikasi & Sains

BERITA ACARA UJIAN ARTIKEL

Pada hari ini, Kamis, tanggal 16, bulan Juli, tahun 2026, pukul 09.00 s.d. 12.00 WIB telah dilaksanakan ujian artikel secara daring/offline di Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Nama : Devi Kurniawati
Mahasiswa :
NIM : 2022110026
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Berdasarkan keputusan panitia ujian skripsi, mahasiswa tersebut di atas dinyatakan:

1. LULUS TANPA REVISI
2. LULUS DENGAN REVISI, WAKTU REVISI MAKSIMAL 1 BULAN
3. TIDAK LULUS

Dengan ketentuan:

- 1) Mahasiswa yang dinyatakan lulus dengan revisi, apabila melebihi batas waktu revisi yang telah ditentukan, tidak diperkenankan mengikuti yudisium
- 2) Mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus boleh mengikuti ujian ulang, tetapi harus membayar biaya ujian ulang.

Mengetahui Panitia Ujian

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda tangan
1	Pheni Cahya Kartika, M.Pd.	Penguji 1	
2	Nagmatin, M.Pd	Penguji 2	
3	IdhooFujani Fatm, M.Pd.	Penguji 3/ Ketua Penguji	

Surabaya, 16 Juli 2026

Ketua Penguji,

IdhooFujani Fatm, M.Pd.

Home of Champions

Fakultas Studi Islam dan Pendidikan (FSIP) Fakultas Pendidikan,
Komunikasi, dan Sains (PKKS) Fakultas Teknik (FT)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Fakultas Hukum (FH)
Fakultas Ilmu Kesehatan (FIK) Fakultas Psikologi (FPS)
Fakultas Kesehatan (FK) Fakultas Kesehatan Gigi (FKG)
Pencapaian

Kampus
A. Sukorejo No. 50 Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur Indonesia 60132
Surabaya
Phone: 031 5812020
Fax: 031 5812018
Email: info@umsura.ac.id

Lampiran 7 Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing
1	2026-04-09	Pengajuan Judul Artikel	Segera mencari judul yang sesuai dengan permasalahan dikelas saat magang.	Idhoofiyatul Fatin
2	2026-04-13	Pengajuan Judul Artikel	Pengajuan judul efektivitas media pembelajaran Media Pembelajaran Articulate Storyline Bertema Surabaya pada Materi Perbandingan Kata Denotasi dan Konotasi Karya Fiksi SMP Dr. Soetomo.	Idhoofiyatul Fatin
3	2026-04-16	pengajuan judul	Pengajuan judul efektivitas media pembelajaran Media Pembelajaran Articulate Storyline Bertema Surabaya pada Materi Perbandingan Kata Denotasi dan Konotasi Karya Fiksi SMP Dr. Soetomo lalu membuat media pembelajaran.	Idhoofiyatul Fatin
4	2026-04-20	Pengajuan Judul Artikel	Pengajuan judul efektivitas media pembelajaran Media Pembelajaran Articulate Storyline Bertema Surabaya pada Materi Perbandingan Kata Denotasi dan Konotasi Karya Fiksi SMP Dr. Soetomo diganti menjadi pengembangan saja.	Dian Karina Rachmawati
5	2026-04-23	pengumpulan media dan pengajuan judul terbaru	Menyetorkan hasil media pembelajarannya tetapi harus diganti menjadi media yang mempunyai tema tertentu seperti Surabaya dan judulnya diganti menjadi validitas saja	Idhoofiyatul Fatin
6	2026-04-30	Pengumpulan media pembelajaran dan angket validasi	Revisi angket dengan dasar BNSP	Idhoofiyatul Fatin
7	2026-05-08	Menyetorkan media pembelajaran	segera membuat draf artikel penelitian	Dian Karina Rachmawati
8	2026-06-03	Menyetorkan angket	Angket ditambahkan daya implementasi	Idhoofiyatul Fatin
9	2026-06-09	Mengumpulkan artikel	berikan model pembelajarannya apa dan sampai mana prosesnya	Idhoofiyatul Fatin
10	2026-07-06	Revisi Artikel	memperbaiki metode dan hasil	Idhoofiyatul Fatin
11	2026-07-07	revisi Artikel	memindahkan gambar media ke tahap developmen	Idhoofiyatul Fatin

Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Pinjam



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Biro
Perpustakaan**

<https://library.um-surabaya.ac.id>
081336590188
perpustakaan@um-surabaya.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PINJAM

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Devi Kurniasari

NIM : 20221110026

Program Studi/Fakultas : (S1) Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia/Fakultas Pendidikan,
Komunikasi dan Sains

Alamat : Wonosari Lor 44

No.Telp/HP : 083831363588

Tidak memiliki pinjaman bahan pustaka di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surat keterangan ini digunakan untuk: **Mengambil Ijazah**

Surabaya, 15 Juli 2026



Mengetahui,
Kepala Perpustakaan
Dr. Kayo Abidin, S.Pd., M.Pd.

Petugas Perpustakaan

Hananto Bayu S.

Lampiran 9 Media Pembelajaran



<https://bit.ly/media-konotasi-dan-denotasi>

Lampiran 10 Biodata Penulis



Devi Kurniasari, lahir di Surabaya, 31 Desember 2003. Anak pertama dari pasangan Bapak Ma'la dan Ibu Rita Sulistiawan, yang juga merupakan Kakak kandung dari Haidar Akbar Maulana. Tulisan ini merupakan bukti bahwa Ia telah menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Surabaya selama empat tahun dan memperoleh gelar sarjanah (S1) program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tahun 2026.

Devi Kurniasari sebelumnya telah menyelesaikan Pendidikan di SD Putra Harapan Bangsa pada tahun 2016, SMP Islam Al amal pada tahun 2019, dan SMK Islam Al Amal pada tahun 2022.

Selama menempuh Pendidikan, Devi Kurniasari Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan jenjang Strata Satu (S1) di Universitas Muhammadiyah Surabaya, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis berhasil menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada tahun 2026.