



SULUK AKSARA
Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
Volume 2, Nomor 1, April 2026, Hal 1-11

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DIGITAL BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE SEBAGAI UPAYA
TRANSFORMASI LITERASI MEMBACA SISWA SD PASCA PISA
2022**

Putri Cahyaning Pratiwi

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: purtipratiwi546@gmail.com

Keywords:

*Reading Literacy, Digital
Gamification, Articulate Storyline*

Abstract

The decline in Indonesia's reading literacy scores in the 2022 PISA release poses a serious challenge to national education. This crisis underscores the need for pedagogical transformation, with the focus of this research directed at restructuring conventional learning strategies to become more interactive. This study aims to develop digital gamification-based learning media using the integration of Articulate Storyline and Canva as an innovative solution to increase Elementary School students' interest and reading skills. The theoretical basis for this media development refers to Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning to optimize students' visual and verbal processing. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data collection used a mixed-methods approach using validation sheets, observation sheets, questionnaires, and pre-test and post-test instruments. The results of the development are described systematically based on the ADDIE stages. The analysis phase mapped literacy degradation, while the design phase compiled game mechanics and storyboards. The development phase produced a highly valid product, with media expert validation reaching 94.5% and material expert validation at 92%. The implementation phase on 20 fifth-grade students showed a significant increase in reading comprehension skills ($t\text{-count } 12.45 > t\text{-table } 2.093$) with a High N-Gain score of 0.71, as well as a high practicality percentage of 89.5%. Finally, the evaluation phase confirmed that this media successfully transformed student learning behavior into active and critical learners. This innovation is strongly recommended as an adaptive pedagogical strategy for teachers to address student characteristics in the digital era.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan global saat ini sedang berupaya keras memulihkan kualitas pembelajaran setelah terdampak secara signifikan oleh pandemi. Berdasarkan rilis data PISA 2022, Indonesia menunjukkan ketangguhan yang cukup baik karena berhasil naik sebanyak lima hingga enam posisi dalam peringkat global. Kenaikan peringkat ini tidak serta merta mencerminkan kualitas kemampuan siswa yang membaik secara substantif di lapangan. Kenyataan pahit menunjukkan bahwa poin literasi membaca siswa Indonesia justru mengalami penurunan dibandingkan hasil survei pada tahun sebelumnya. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa sistem pendidikan nasional masih menghadapi tantangan besar dalam mengembalikan level kompetensi siswa ke titik optimal. Skor literasi membaca Indonesia pada PISA 2022 merosot menjadi 359 dari angka 371 pada tahun 2018 yang lalu (Puspendik Kemendikdasmen, 2023). Penurunan sebesar 12 poin ini menjadi alarm bagi para praktisi pendidikan untuk segera melakukan evaluasi terhadap metode yang digunakan. Masalah utama yang teridentifikasi adalah metode literasi konvensional mulai kehilangan relevansi dan daya tariknya bagi siswa sekolah dasar di era digital. Buku teks statis seringkali gagal membangun keterlibatan mendalam karena kalah bersaing dengan media digital yang lebih dinamis. Minat baca siswa akan terus tergerus oleh distraksi teknologi yang tidak terarah tanpa adanya inovasi yang tepat sasaran. Akar permasalahan rendahnya literasi terletak pada kurangnya interaksi antara pembaca dengan materi yang disajikan dalam proses pembelajaran. Siswa sekolah dasar membutuhkan stimulus yang mampu memicu rasa ingin tahu sekaligus memberikan kepuasan instan dalam belajar. Media pembelajaran yang monoton membuat aktivitas membaca terasa seperti beban tugas yang sangat membosankan bagi anak-anak. Kemampuan membaca merupakan fondasi utama bagi penguasaan keterampilan abad ke-21 lainnya seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah. Gamifikasi muncul sebagai solusi strategis untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas literasi membaca di sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa pada ranah sekolah dasar (Kamila & Bahri, 2024), serta mampu mengoptimalkan kemampuan membaca pemahaman secara signifikan (Sultan et al., 2024). Selain itu, integrasi elemen gim dalam pembelajaran bahasa terbukti memperkuat retensi kognitif dan adaptasi literasi digital siswa di era modern (Dewi, 2025). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada media satu arah atau platform non-linear sederhana tanpa visualisasi yang terpersonalisasi. Di sinilah letak *research gap* (kesenjangan penelitian) dalam studi ini. Belum ada penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan kekuatan desain grafis estetik Canva dengan kompleksitas navigasi interaktif e-learning dari Articulate Storyline untuk membentuk sebuah ekosistem *immersive joyful learning* yang ditujukan khusus untuk memulihkan degradasi literasi membaca pasca-PISA 2022.

Strategi gamifikasi mampu mengubah teks bacaan yang statis menjadi pengalaman belajar interaktif melalui penyisipan elemen permainan yang menantang. Siswa tidak lagi sekadar menjadi penerima informasi pasif melainkan terlibat aktif dalam menyelesaikan setiap misi bacaan yang diberikan. Motivasi intrinsik anak-anak akan meningkat secara alami melalui sistem penghargaan dan tantangan yang relevan dengan karakteristik mereka. Pendekatan inovatif ini sangat dibutuhkan untuk menjembatani kesenjangan antara dunia digital siswa dengan tujuan akademis sekolah. Pemanfaatan aplikasi Articulate Storyline yang berkolaborasi dengan Canva menawarkan fleksibilitas tinggi dalam menciptakan media pembelajaran visual. Desain grafis yang estetik dari Canva dapat diintegrasikan ke dalam alur interaktif Articulate Storyline untuk menarik perhatian siswa secara maksimal. Kombinasi kedua perangkat lunak tersebut memungkinkan guru merancang petualangan literasi yang kaya akan fitur navigasi dan animasi. Visualisasi teks dalam bentuk misi permainan membantu siswa dengan berbagai gaya belajar untuk memahami konten secara lebih mendalam. Retensi informasi siswa terhadap materi yang telah dibaca akan menguat seiring dengan timbulnya emosi positif selama proses belajar. Inovasi media baca digital ini diharapkan mampu memulihkan penurunan skor literasi membaca pasca pandemi secara signifikan.

Penggunaan platform interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi secara mandiri tanpa merasa terbebani oleh tugas konvensional. Guru dapat memantau perkembangan literasi setiap siswa secara tepat waktu guna memberikan intervensi yang akurat dan cepat. Sinergi antara teknologi tepat guna dan pedagogi yang kuat menjadi kunci utama dalam meningkatkan standar kualitas pendidikan nasional. Karakter pembelajar sepanjang hayat dapat terbentuk melalui pembiasaan literasi yang menyenangkan dan memberdayakan sejak usia dini. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan unsur desain permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna secara efektif. Penerapan konsep ini dalam dunia pendidikan bertujuan memicu motivasi belajar agar siswa tetap fokus pada tujuan instruksional utama. Elemen utama seperti peringkat, poin, level, dan tantangan membentuk sistem yang memberikan umpan balik instan kepada pembelajar. Siswa merasakan kendali penuh atas proses belajar mereka sehingga tercipta lingkungan kelas yang jauh lebih demokratis. Keinginan alami manusia untuk berprestasi dan mendapatkan pengakuan dimanfaatkan secara positif melalui mekanisme permainan digital ini. Integrasi media interaktif terbukti mampu mengurangi kecemasan siswa terhadap materi pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan. Tantangan interaktif menuntut penyelesaian yang memicu antusiasme tinggi saat materi dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Proses transfer pengetahuan berlangsung secara alami tanpa adanya kesan paksaan yang membebani kognitif siswa sekolah dasar. Motivasi belajar dan literasi digital tumbuh beriringan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta kontekstual. Ekosistem belajar yang mendukung pembelajaran bermakna akan tercipta melalui sinergi antara konten literasi dan elemen gim. Literasi membaca bagi siswa mencakup kemampuan memahami makna, menganalisis isi, dan menarik kesimpulan secara kritis.

Kemampuan kognitif tingkat tinggi sangat diperlukan agar siswa mampu memfilter informasi yang valid di tengah derasnya arus digital. Otak siswa perlu distimulasi melalui media yang menuntut mereka untuk berpikir lebih dalam saat berinteraksi dengan teks. Fokus dan ketelitian dalam mencari detail informasi dilatih melalui misi yang mengharuskan pemecahan kode atau tantangan tertentu. Pemahaman yang komprehensif akan terbangun ketika siswa melihat relevansi antara teks dengan situasi nyata di dunia digital. Karakteristik perkembangan siswa pada tahap operasional konkret sangat membutuhkan dukungan media visual yang representatif dan menarik. Gambar, warna, dan animasi yang menarik berfungsi membantu pembentukan konteks cerita dalam pikiran anak-anak saat proses membaca. Narasi dalam permainan memperkuat daya ingat siswa terhadap informasi yang disajikan dalam bentuk media digital interaktif. Perilaku pasif siswa dapat diubah menjadi aktif melalui jembatan teknologi yang menyediakan ruang eksplorasi mandiri yang luas. Pengalaman belajar yang berkesan akan tertanam dalam memori jangka panjang jika aktivitas tersebut melibatkan emosi kegembiraan. Articulate Storyline merupakan perangkat pengembangan media yang memungkinkan pembuatan konten e-learning interaktif secara sangat profesional.

Perangkat ini mendukung integrasi berbagai format media mulai dari audio, video, hingga kuis yang memiliki kompleksitas tinggi. Guru dapat merancang percabangan alur cerita untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan individu masing-masing siswa. Fitur variabel dalam aplikasi tersebut memudahkan sistem dalam memberikan skor dan umpan balik secara otomatis kepada pengguna. Kemudahan navigasi yang disediakan membantu siswa sekolah dasar untuk mengoperasikan media tanpa kendala teknis yang berarti. Canva berperan sebagai penyedia elemen visual estetis yang mendukung aspek psikologi desain dalam pembuatan media pembelajaran. Ribuan templat dan ikon yang tersedia memudahkan desainer media dalam membangun suasana belajar yang ceria dan menyenangkan. Penggunaan skema warna yang tepat dari platform ini mampu meningkatkan fokus siswa terhadap poin-poin materi yang penting. Kolaborasi antara aspek visual dan instruksional menciptakan harmoni yang mendukung efektivitas penyampaian pesan literasi bagi siswa. Desain grafis yang berkualitas tinggi memberikan kesan modern sehingga siswa merasa lebih bangga saat menggunakan produk tersebut. Model pembelajaran berbasis masalah menekankan pada proses penemuan informasi melalui penyelesaian kasus nyata yang menantang siswa.

Siswa didorong untuk menjadi pemecah masalah yang proaktif dengan cara menganalisis literatur secara saksama di dalam aplikasi. Skenario dalam gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih mendalam daripada sekadar kuis tanya jawab konvensional biasa. Misteri dalam permainan hanya dapat terungkap jika siswa memiliki pemahaman mendalam terhadap teks bacaan yang tersedia. Keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi akan terasah secara simultan melalui pendekatan digital yang inovatif. Umpan balik yang cepat dari sistem membantu siswa memperbaiki miskonsepsi secara mandiri tanpa ada rasa takut salah. Kegagalan dalam sebuah misi permainan dianggap sebagai bagian alami dari proses pembelajaran untuk mencoba kembali dengan lebih baik. Lingkungan belajar yang aman dan tanpa tekanan berlebihan mendukung perkembangan kognitif siswa sekolah dasar secara lebih optimal. Kurva belajar cenderung meningkat lebih stabil dibandingkan dengan metode pengajaran satu arah yang bersifat sangat konvensional. Literasi digital juga berkembang saat siswa belajar mengelola akun dan menavigasi antarmuka digital dengan penuh tanggung jawab. Personalisasi belajar menjadi lebih mudah dicapai melalui penggunaan platform yang mendukung diferensiasi pembelajaran secara otomatis. Siswa yang memiliki kecepatan baca tinggi dapat melanjutkan ke tantangan berikutnya tanpa harus menunggu rekan lainnya selesai. Ruang tambahan disediakan bagi siswa yang memerlukan pengulangan misi dengan bimbingan langsung dari sistem digital yang ada. Setiap anak mendapatkan tantangan yang sesuai dengan zona perkembangan terdekat mereka agar tetap termotivasi dalam belajar. Fleksibilitas ini merupakan keunggulan utama dibandingkan penggunaan satu buku teks yang bersifat seragam untuk seluruh kelas. Transformasi media baca digital sangat diperlukan untuk merespons karakteristik siswa di era pasca-pandemi yang sangat dinamis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital gamifikasi lewat kolaborasi Articulate Storyline dan Canva yang valid, praktis, dan efektif guna menstimulus literasi membaca siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) (Rahayu, 2025). Prosedur pengembangan yang diadopsi dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terstruktur (Anafi et al., 2021). Tahapan pertama dimulai dengan analisis (*Analyze*) untuk mengidentifikasi kesenjangan kemampuan literasi membaca siswa pasca-PISA 2022. Peneliti melakukan observasi terhadap karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada media visual dinamis dibandingkan buku teks statis. Kebutuhan akan stimulus yang mampu memicu rasa ingin tahu menjadi landasan utama dalam menentukan spesifikasi media yang dikembangkan. Fokus utama pada tahap awal ini adalah menyelaraskan materi literasi membaca dengan elemen permainan yang relevan bagi usia operasional konkret. Langkah kedua adalah perancangan (*Design*) yang mencakup penyusunan *storyboard* dan desain antarmuka media gamifikasi. Peneliti memilih integrasi perangkat lunak *Articulate Storyline* dan Canva untuk menciptakan harmoni antara aspek instruksional dan visual. Rancangan kuis interaktif, sistem poin, dan penentuan level tantangan disusun untuk menjamin adanya umpan balik instan bagi siswa. Desain ini juga menyertakan narasi misi misteri yang bertujuan untuk membangun keterlibatan emosional selama proses membaca berlangsung. Seluruh draf rancangan disesuaikan dengan kurikulum pendidikan nasional guna menjaga relevansi akademis produk.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*) di mana aset visual dari Canva diintegrasikan ke dalam alur interaktif *Articulate Storyline*. Peneliti membangun fitur navigasi, animasi, dan sistem variabel untuk mengotomatisasi penilaian skor dalam media. Pada fase ini, konten bacaan naratif dimasukkan bersama soal-soal pemahaman yang menuntut kemampuan berpikir kritis siswa. Proses pengembangan juga melibatkan pembuatan instruksi yang jelas agar siswa dapat mengeksplorasi media secara mandiri. Pengembang memastikan bahwa setiap elemen teknis berfungsi optimal sebelum masuk ke tahap uji coba lebih lanjut. Selanjutnya dilakukan prosedur validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menjamin kualitas akademik dan teknis produk.

Validasi ahli materi berfokus pada kesesuaian konten bacaan dengan standar literasi membaca bagi siswa sekolah dasar. Sementara itu, ahli media mengevaluasi aspek kemudahan navigasi, kualitas estetika visual, dan stabilitas performa aplikasi. Saran dan masukan dari para ahli menjadi dasar utama bagi peneliti untuk melakukan revisi terhadap draf media. Langkah ini sangat krusial guna memastikan media yang dikembangkan benar-benar layak dan efektif sebagai solusi inovatif. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Lokasi penelitian bertempat di SD Negeri 1 Dilem, Kabupaten Malang, yang mewakili karakteristik lingkungan sekolah sub-urban (peralihan kota-desa). Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data kualitatif (berupa komentar, catatan revisi, dan saran dari para validator) serta data kuantitatif (berupa skor validasi, angket respon, dan nilai hasil belajar siswa).

Tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas V di SD Negeri 1 Dilem dengan membatasi subjek uji coba sebanyak 20 orang siswa. Siswa diberikan akses untuk mengoperasikan media gamifikasi secara langsung dalam sesi pembelajaran literasi membaca. Peneliti mengamati interaksi siswa terhadap elemen permainan seperti misi misteri dan tantangan kognitif yang diberikan. Selama proses ini, data mengenai respon siswa dan durasi fokus mereka saat berinteraksi dengan teks digital dikumpulkan. Implementasi ini bertujuan untuk melihat efektivitas media dalam mengubah perilaku pasif siswa menjadi pembelajar yang aktif. Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi (*Evaluation*) yang dilakukan secara menyeluruh terhadap hasil implementasi. Peneliti menganalisis data hasil belajar dan angket respon siswa untuk mengukur pencapaian tujuan penelitian. Evaluasi tidak hanya melihat pada aspek kognitif semata, tetapi juga pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa secara emosional. Hasil evaluasi ini menentukan apakah media gamifikasi digital yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jika terdapat kekurangan, peneliti melakukan perbaikan final untuk menyempurnakan produk sebagai strategi pedagogis yang adaptif.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi instrumen lembar validasi, angket respon, dan tes hasil belajar. Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif dari ahli media dan materi menggunakan skala penilaian tertentu. Angket respon siswa dan guru digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan dan daya tarik media saat digunakan di kelas. Tes literasi membaca diberikan untuk melihat pengaruh signifikan penggunaan gamifikasi terhadap kemampuan pemahaman siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan kombinasi deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Untuk data kuantitatif (skor validasi dan angket kepraktisan), persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut: $P = (\text{Skor Perolehan} / \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$. Sementara itu, untuk menguji signifikansi peningkatan kemampuan kognitif literasi membaca siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) menggunakan media, dilakukan uji statistik Paired Sample T-Test melalui SPSS dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Besarnya peningkatan efektivitas juga diukur menggunakan rumus N-Gain score: $g = (S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}) / (S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}})$. Sedangkan data kualitatif berupa lembar observasi aktivitas belajar, deskripsi hasil wawancara mendalam, dan catatan lapangan dianalisis melalui tahap reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan. Setelah itu, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan secara detail proses transformasi literasi membaca siswa selama menggunakan media. Peneliti kemudian melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola perilaku dan respon siswa yang muncul selama masa implementasi gamifikasi. Seluruh rangkaian analisis ini bertujuan untuk memahami secara kualitatif bagaimana integrasi teknologi dapat mengubah minat baca siswa secara substantif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran gamifikasi digital interaktif yang dieksplorasi dan diuji kemanfaatannya secara sistematis melalui lima tahapan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Putri Cahyaning Pratiwi

Suluk Aksara: Vol. 2, No. 1, Mei 2026

Pada tahap analisis (analysis), hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya penurunan skor literasi membaca Indonesia pada PISA 2022 menjadi 359 dari angka 371 pada tahun 2018. Melalui observasi langsung di lapangan, ditemukan bahwa metode literasi konvensional menggunakan buku teks statis mulai kehilangan relevansi dan daya tariknya bagi siswa sekolah dasar di era digital, sehingga memicu perilaku belajar yang pasif. Karakteristik siswa kelas V SD Negeri 1 Dilem teridentifikasi lebih membutuhkan stimulus visual yang dinamis dan interaktif untuk memicu rasa ingin tahu mereka. Oleh karena itu, hasil tahap analisis ini menetapkan urgensi pengembangan media digital berbasis gamifikasi sebagai jembatan adaptif untuk memulihkan degradasi literasi membaca pasca-pandemi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dilakukan tahap perancangan (design) yang menghasilkan draf awal (storyboard) dan desain antarmuka (interface) media pembelajaran. Pemilihan integrasi perangkat lunak Articulate Storyline dan Canva diarahkan untuk menciptakan harmoni antara aspek instruksional literasi dan estetika visual. Pada tahap ini, mekanik permainan seperti kuis interaktif, sistem poin, penentuan level tantangan, serta narasi misi misteri dirumuskan secara terstruktur. Seluruh rancangan aktivitas membaca dan instrumen evaluasi diselaraskan dengan capaian kurikulum nasional untuk menjamin relevansi akademis saat diimplementasikan kepada siswa usia operasional konkret.

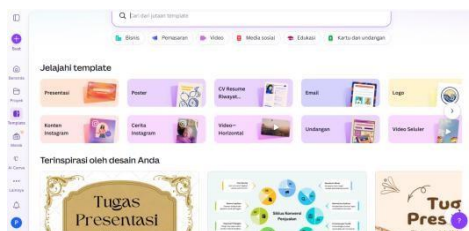
Selanjutnya, tahap pengembangan (development) merealisasikan rancangan desain menjadi produk nyata, di mana seluruh aset visual estetis dari Canva diintegrasikan ke dalam alur navigasi interaktif, animasi, dan sistem variabel penilaian otomatis pada aplikasi Articulate Storyline. Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian melalui prosedur validasi oleh dua dosen ahli untuk menguji kelayakan akademis dan teknisnya. Hasil penilaian ahli media menunjukkan persentase kelayakan yang sangat tinggi sebesar 94,5% dengan kategori sangat valid berkat aspek visual yang estetis dan navigasi yang intuitif. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian sebesar 92% dengan kategori sangat valid terhadap kesesuaian konten bacaan naratif dan soal berpikir kritis dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V. Saran dan masukan perbaikan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi final sebelum media diuji coba.

Setelah dinyatakan sangat valid, media gamifikasi digital ini melangkah ke tahap implementasi (implementation) melalui uji coba terbatas kepada 20 orang siswa kelas V di SD Negeri 1 Dilem pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Seluruh siswa diberikan akses langsung untuk mengoperasikan media dan menyelesaikan setiap misi misteri secara mandiri. Hasil implementasi data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan retensi informasi yang tajam. Secara statistik, pengujian Paired Sample T-Test menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($12,45 > 2,093$) dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman yang sangat signifikan. Keberhasilan ini diperkuat oleh perolehan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,71 yang masuk dalam kategori Tinggi. Selain itu, respon siswa dan guru terhadap kepraktisan media ini berada pada kategori sangat positif dengan capaian persentase angket sebesar 89,5%.

Tahap akhir yaitu tahap evaluasi (evaluation) dilakukan secara menyeluruh untuk mengevaluasi dampak kognitif, afektif, dan emosional siswa setelah menggunakan media. Hasil evaluasi kualitatif melalui data observasi menunjukkan perubahan perilaku belajar yang masif, di mana durasi fokus siswa meningkat secara alami karena adanya kepuasan instan dari sistem penghargaan poin dan level permainan. Penyisipan misi misteri berhasil melatih pola pikir kritis dan kemampuan analisis mendalam karena siswa dituntut memahami detail teks untuk memecahkan misi, bukan sekadar membaca hafalan. Evaluasi teknis juga mengonfirmasi bahwa fitur umpan balik instan membantu menangani perbedaan kecepatan belajar siswa melalui proses trial and error yang sehat (growth mindset). Meskipun demikian, hasil evaluasi memberikan catatan penting mengenai tantangan keterbatasan infrastruktur digital sekolah yang harus diantisipasi agar potensi media ini tetap optimal. Secara umum, evaluasi akhir menegaskan produk ini telah memenuhi kriteria valid, praktis, serta efektif, dan siap digunakan secara luas untuk memulihkan standar literasi membaca nasional.

Misi misteri yang disisipkan dalam alur cerita digital mendorong siswa untuk melakukan

pembacaan yang lebih teliti dan kritis. Untuk mengungkap kode rahasia atau menyelesaikan tantangan, siswa diwajibkan memahami detail informasi yang terkandung dalam teks. Hal ini secara tidak langsung melatih kemampuan analisis dan penarikan kesimpulan secara mandiri tanpa tekanan tugas berat. Fokus siswa tidak lagi hanya pada penyelesaian bacaan, tetapi pada pemahaman makna yang mendalam demi keberhasilan misi. Pola ini efektif dalam membangun fondasi keterampilan berpikir tingkat tinggi bagi pembelajar tingkat dasar. Visualisasi konten melalui integrasi Canva memberikan dukungan kognitif yang kuat bagi siswa pada tahap operasional konkret. Gambar, warna, dan animasi yang ceria membantu pembentukan konteks cerita dalam imajinasi anak-anak saat membaca teks digital. Pengalaman belajar yang imersif ini memfasilitasi transfer informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang secara lebih stabil. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih antusias dalam mengeksplorasi setiap fitur navigasi yang tersedia dalam aplikasi *Articulate Storyline*. Estetika desain yang berkualitas tinggi memberikan kebanggaan tersendiri bagi siswa selama proses belajar berlangsung.

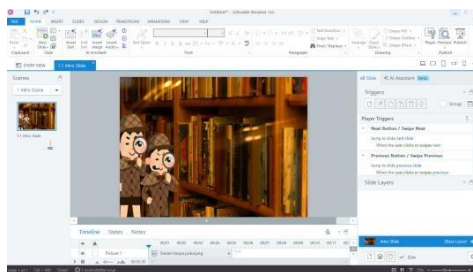


Gambar1: Beranda Canva

Data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam retensi informasi siswa setelah menggunakan media gamifikasi. Skor rata-rata kemampuan membaca pemahaman meningkat tajam jika dibandingkan dengan penggunaan metode buku teks biasa. Secara statistik, pengujian Paired Sample T-Test menunjukkan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($12,45 > 2,093$) dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menandakan adanya perbedaan dan peningkatan kemampuan membaca yang sangat signifikan. Didukung pula oleh perolehan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,71 yang masuk dalam kategori Tinggi. Hal ini membuktikan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) mampu mengurangi hambatan psikologis dalam menyerap materi yang sulit. Siswa tidak lagi merasa bahwa membaca adalah beban, melainkan aktivitas eksploratif yang memberikan kesenangan kognitif. Keberhasilan ini menjadi sinyal positif bagi upaya pemulihan standar literasi membaca nasional pasca-PISA 2022. Respon siswa terhadap penggunaan media gamifikasi digital ini berada pada kategori sangat praktis dan positif. Hal ini ditunjukkan oleh data angket respon siswa yang mencapai persentase kepraktisan sebesar 89,5%. Sebagian besar siswa menyatakan lebih mudah memahami isi bacaan melalui tantangan interaktif yang disajikan dalam perangkat digital. Kemudahan navigasi memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan baca masing-masing individu. Ruang eksplorasi yang luas memberikan rasa kendali penuh kepada siswa atas kemajuan belajar mereka sendiri. Kepuasan belajar yang dirasakan siswa berkontribusi pada terciptanya ekosistem kelas yang lebih demokratis dan aktif.

Diskusi hasil penelitian menyoroti bahwa gamifikasi bukan sekadar penyematan gim ke dalam pelajaran, melainkan transformasi pedagogis secara menyeluruh. Elemen permainan berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan dunia digital siswa dengan tujuan akademis yang harus dicapai sekolah. Dengan pendekatan ini, kesenjangan antara karakteristik siswa era modern dan

metode pengajaran tradisional dapat diminimalisir secara efektif. Guru berperan sebagai fasilitator yang memantau perkembangan literasi melalui umpan balik otomatis dari sistem digital. Sinergi antara teknologi dan metode pengajaran yang tepat menjadi kunci utama keberhasilan inovasi ini. Pengembangan literasi digital juga terjadi secara simultan ketika siswa mengoperasikan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini. Siswa belajar menavigasi antarmuka digital, mengelola informasi, dan merespon instruksi sistem secara bertanggung jawab. Keterampilan ini sangat dibutuhkan di abad ke-21 agar siswa tidak hanya mampu membaca teks, tetapi juga cakap teknologi. Pembiasaan menggunakan platform digital yang edukatif dapat meminimalisir dampak negatif distraksi teknologi yang tidak terarah. Dengan demikian, media ini memberikan manfaat ganda bagi perkembangan kompetensi siswa di sekolah dasar.



Gambar 2: Tampilan Articulate Storyline

Tantangan teknis seperti keterbatasan akses perangkat digital di beberapa lingkungan sekolah tetap perlu menjadi perhatian serius. Meskipun media ini sangat efektif, keberhasilannya sangat bergantung pada dukungan fasilitas dan kesiapan infrastruktur sekolah masing-masing. Guru juga perlu memiliki literasi digital yang memadai untuk dapat mengintegrasikan media ini ke dalam rencana pembelajaran harian. Sinergi antara pemangku kepentingan diperlukan untuk memastikan inovasi ini dapat diadopsi secara luas dan berkelanjutan. Tanpa dukungan fasilitas yang memadai, potensi besar dari media gamifikasi ini tidak akan dapat teroptimalkan secara penuh. Integrasi Canva dalam proses pengembangan terbukti memudahkan guru untuk melakukan personalisasi materi literasi sesuai konteks lokal. Visual yang representatif dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung guna meningkatkan relevansi materi bagi siswa. Fleksibilitas *Articulate Storyline* dalam menampung berbagai format media memungkinkan penyajian bacaan yang lebih variatif dan kaya. Hal ini membantu menjangkau siswa dengan berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik melalui interaksi klik. Inovasi ini memberikan ruang bagi inklusivitas dalam pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menekankan pentingnya pengalaman belajar bermakna bagi anak-anak. Kegembiraan yang muncul selama bermain gim edukatif memicu pelepasan dopamin yang memperkuat fokus dan daya ingat siswa. Ketika emosi positif terlibat, proses internalisasi pengetahuan berlangsung secara lebih alami dan tidak bersifat paksaan. Lingkungan belajar yang aman dari rasa takut salah mendukung siswa untuk berani mencoba tantangan bacaan yang lebih sulit. Transformasi ini sangat krusial untuk membangun karakter pembelajar sepanjang hayat sejak usia dini. Penerapan sistem poin dan peringkat secara bijak mampu menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di antara teman sejawat. Siswa belajar untuk menghargai prestasi diri sendiri dan orang lain dalam konteks pencapaian literasi yang objektif. Interaksi sosial tetap terjaga melalui diskusi mengenai strategi penyelesaian misi misteri yang disajikan dalam media. Guru dapat memanfaatkan data peringkat untuk memberikan penguatan

positif bagi siswa yang menunjukkan peningkatan performa signifikan. Dengan demikian, aspek afektif siswa juga turut berkembang seiring dengan penguasaan keterampilan literasi membaca.

Kemampuan berpikir kritis siswa terasah saat mereka dihadapkan pada skenario pemecahan masalah di dalam media digital. Setiap pertanyaan yang diajukan menuntut analisis teks yang mendalam daripada sekadar ingatan hafalan belaka. Hal ini selaras dengan tuntutan kompetensi minimum PISA yang menitikberatkan pada kemampuan mengevaluasi dan merefleksi teks. Media gamifikasi menyediakan simulasi tantangan tersebut dalam bentuk yang lebih ramah bagi psikologi anak-anak sekolah dasar. Strategi ini efektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi standar penilaian internasional di masa depan. Efektivitas penggunaan *Articulate Storyline* juga terlihat dari kemampuannya memberikan umpan balik instan yang akurat kepada pengguna. Siswa dapat langsung mengetahui kesalahan mereka dan mencoba kembali misi tersebut hingga berhasil memahaminya secara benar. Proses trial and error ini merupakan bagian alami dari pembelajaran yang mendukung perkembangan pola pikir bertumbuh (*growth mindset*). Kegagalan dalam gim tidak lagi dianggap sebagai hukuman, melainkan kesempatan untuk belajar dengan strategi yang lebih baik. Fitur ini sangat membantu guru dalam menangani perbedaan kecepatan belajar siswa di dalam satu kelas.

Dampak jangka panjang dari penggunaan media gamifikasi ini adalah terbentuknya budaya baca yang berbasis pada kesenangan kognitif. Jika aktivitas membaca terus diasosiasikan dengan pengalaman yang menyenangkan, minat baca siswa akan terjaga secara berkelanjutan. Inovasi ini menawarkan solusi atas masalah buku teks yang dianggap membosankan oleh generasi asli digital saat ini. Penurunan skor PISA 2022 dapat direspon dengan cara melakukan transformasi media yang lebih adaptif terhadap perubahan zaman. Literasi membaca bukan lagi sekadar kewajiban akademis, melainkan sebuah petualangan pengetahuan yang sangat dinamis. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa produk pengembangan ini telah siap untuk digunakan secara massal dalam sistem pendidikan nasional. Tingkat kelayakan yang tinggi dari para ahli dan respon positif dari lapangan menjadi jaminan kualitas bagi penggunaan luas. Media ini dapat menjadi referensi bagi guru lain untuk mengembangkan inovasi serupa menggunakan perangkat lunak yang sama. Transformasi digital dalam literasi membaca merupakan langkah konkret untuk meningkatkan daya saing bangsa di kancah global. Kesuksesan inovasi ini memberikan harapan baru bagi masa depan pendidikan dasar di Indonesia yang lebih berkualitas.

Penelitian ini membuktikan bahwa teknologi jika dikombinasikan dengan pedagogi gamifikasi mampu memberikan hasil yang luar biasa. Peningkatan skor literasi membaca pasca-PISA 2022 bukan lagi sekadar impian jika inovasi seperti ini diterapkan secara konsisten. Karakteristik siswa yang dinamis memerlukan media pembelajaran yang juga dinamis dan mampu menjawab kebutuhan zaman mereka. Sinergi antara kreativitas guru dan pemanfaatan platform digital menjadi modal utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Penutup pembahasan ini menekankan pentingnya keberlanjutan inovasi teknologi pendidikan demi kemajuan literasi nasional yang lebih baik.

KESIMPULAN

Pengembangan media gamifikasi digital menggunakan *Articulate Storyline* dan Canva telah terbukti sebagai solusi inovatif yang sangat valid dan layak. Hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan persentase yang sangat tinggi bagi aspek instruksional serta estetika visual produk. Media ini mampu menjawab tantangan rendahnya minat baca siswa melalui penyajian teks yang

interaktif dan penuh tantangan permainan. Keberhasilan pengembangan ini memberikan alternatif strategi pedagogis yang modern bagi guru di tingkat sekolah dasar. Transformasi digital ini menjadi langkah krusial dalam memperbaiki kualitas literasi membaca siswa pasca-pandemi. Implementasi elemen permainan seperti poin, level, dan misi misteri berhasil meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Siswa menunjukkan durasi fokus yang lebih lama saat berinteraksi dengan materi literasi dibandingkan menggunakan metode konvensional. Peningkatan hasil belajar yang signifikan membuktikan bahwa media gamifikasi efektif dalam memperkuat retensi informasi dan pemahaman teks. Lingkungan belajar yang menyenangkan terbukti mampu mengurangi beban kognitif dan hambatan psikologis siswa selama proses pembacaan. Dengan demikian, tujuan utama peningkatan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar telah berhasil dicapai. Transformasi media baca digital ini juga berkontribusi secara langsung pada penguatan literasi digital siswa sejak usia dini. Siswa terlatih untuk menavigasi antarmuka teknologi secara bertanggung jawab sambil mengasah keterampilan berpikir kritis mereka melalui tantangan misi. Keterampilan abad ke-21 yang kompleks dapat diajarkan melalui mekanisme permainan yang sederhana namun bermakna bagi perkembangan anak. Inovasi ini menjembatani kesenjangan antara dunia teknologi siswa dengan tuntutan akademis sekolah secara sangat harmonis.

Keberlanjutan penggunaan media ini diharapkan mampu membentuk karakter pembelajar sepanjang hayat di era digital. Meskipun menunjukkan hasil positif, keberhasilan penerapan media ini sangat bergantung pada dukungan fasilitas dan kesiapan infrastruktur digital sekolah. Dukungan dari guru sebagai fasilitator yang cakap teknologi menjadi syarat utama agar manfaat gamifikasi dapat dirasakan secara optimal. Sinergi antara pengembang media, praktisi pendidikan, dan pemangku kebijakan sangat diperlukan untuk standarisasi inovasi ini di lapangan. Tantangan akses teknologi harus segera diatasi agar tidak terjadi kesenjangan kualitas pendidikan antar wilayah di Indonesia. Kerja sama kolektif menjadi kunci utama dalam mewujudkan transformasi literasi membaca yang merata secara nasional. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media gamifikasi digital sebagai strategi adaptif dalam merespons hasil penurunan skor PISA 2022. Para praktisi pendidikan diharapkan dapat terus bereksperimen dengan platform interaktif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan bagi siswa. Inovasi literasi digital ini layak diadopsi secara luas ke dalam kurikulum pendidikan nasional sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas jangka panjang dari penggunaan gamifikasi pada berbagai disiplin ilmu lainnya. Melalui langkah inovatif ini, masa depan literasi membaca di Indonesia diharapkan dapat kembali ke titik optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Claritas, I. M., & Ambarwati, A. (2024). Penggunaan Gamifikasi Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 47-52.
- Khafidz, M. I. A., Larasati, A., & Kamal, M. R. (2025). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Nusantara Educational Review*, 3(2), 110-118.
- Kamila, N., & Bahri, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SD Bunga Tanjung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1710- 1721.
- Rajab, R. M., Baidowi., Novitasari, D., & Sriatmi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Berorientasi pada Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP Kelas VIII. *JPM: Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 713-722.

- Sultan, M. A., Zainal, Z., & Momang, A. A. (2024). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 1053-1067.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Teknologi dan Open Source*, 9(4), 101-110.
- Dewi, A. C. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektivitas Game Interaktif Dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Sultra Elementary School*, 6(1), 1-14.
- Handikaningtyas, T., Kenya, P. B. M., Ramadhan, A., Fajarianto, O., & Nurlia, T. (2024). Implementation of Problem-Based Learning with Gamification Approach in Improving 21st Century Skills. *International Journal of Education and Social Science*, 5(2), 232-245.
- Khafidz, M. I. A., Larasati, A., & Kamal, M. R. (2025). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Nusantara Educational Review*, 3(2), 110-118.
- Margunayasa, I. G. (2025). *Komik Pembelajaran IPA SD Bermuatan Augmented Reality & Kuis Interaktif: Upaya Meningkatkan Literasi Membaca dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar*. Orasi Ilmiah Pengukuhan Profesor Universitas Pendidikan Ganesha.
- Oktaviani, E. P., & Munahefi, D. N. (2025). Literature Review: Penerapan Media Gamification Dengan Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Journal of Mandalika Literature*, 6(2), 1-15.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DLAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470.
- Puspendik Kemendikdasmen. (2023). Perilisan Hasil PISA 2022: Peringkat Indonesia Naik 5-6 Posisi. Pusmendik..