

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan IPTEK dibidang pendidikan saat ini berdampak pada aspek kehidupan terutama dalam bidang pendidikan. Di era globalisasi saat ini, dengan adanya kemajuan teknologi, sekolah tidak bisa hanya menggunakan metode pembelajaran yang kuno (Arifin et al., 2024). Teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar, membawa inovasi dan peluang baru dalam pendidikan (Børte & Lillejord, 2024). Dengan adanya kemajuan teknologi pada sekarang ini perkembangan software Pendidikan banyak digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam pendidikan memiliki banyak tujuan termasuk memudahkan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta membantu peserta didik lebih konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Dapat dilihat dari segi tujuan penelitian ini bahwa media pendidikan sangat penting bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah fasilitas yang dipakai peserta didik untuk memahami materi pembelajaran (Prananingrum et al., 2020). Proses data dari media digital akan dikonversi menjadi teks atau grafik dan hasil akhir dari media digital dapat online, memori drive atau cetak (Alrasydin,2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks biografi, peserta didik masih mengalami kesulitan

dalam memahami isi materi dan menyusun tulisan secara terstruktur, yang dipengaruhi oleh rendahnya fokus belajar serta metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan penggunaan video berdurasi panjang sehingga menimbulkan kebosanan. Hasil observasi yang telah dilakukan di SMAN 1 Pare menunjukkan bahwa meskipun peserta didik menyukai materi tersebut mereka masih merasa kesulitan karena penyampaian materi yang panjang, berbelit-belit dan kurang menarik. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik saat berlangsungnya kegiatan belajar.

Articulate Storyline adalah aplikasi yang membuat program berbasis interaktif dan dapat diterbitkan melalui pembuatnya. Aplikasi ini bisa diakses untuk mengirimkan data dengan tujuan tertentu. Aplikasi *Articulate Storyline* ini pertama kali timbul pada tahun 2012 dan aplikasi ini juga dikeluarkan oleh bidang *e-learning*. Setelah memperbarui aplikasi yang mereka buat lalu mereka telah meluncurkan aplikasi digital terbarunya yaitu *Articulate Storyline* pada September 2017. Setelah *articulate storyline 1* dan *2* dirilis pada tahun 2012-2014, *articulate storyline 3* merupakan aplikasi generasi ketiga dari perusahaan. Pemakaian aplikasi *articulate storyline* jarang sekali diaplikasikan pada kalangan remaja saat ini khususnya pada pendidik karena aplikasi ini cukup rumit untuk diaplikasikannya sebab memiliki fitur-fitur pembelajaran yang interaktif dan premium. *Articulate Storyline* mempunyai fitur yang lengkap namun mudah digunakan seperti *Microsoft Power Point*. *Articulate Storyline* ini juga memiliki template untuk mendesain berbagai macam soal dari yang opsi pilihan ganda, menjodohkan, mencocokkan bahkan ada juga fitur kuis dalam

aplikasi ini. Jenis perangkat lunak multimedia ini mencakup berbagai alat pembuatan multimedia yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran termasuk teks, gambar ataupun video. Aplikasi ini juga termasuk dalam perangkat lunak yang bisa digunakan menjadi media pembelajaran yang di rancang dengan menggunakan kerangka yang tersedia.

Biografi akan dilihat dari cara mereka menulis, dengan menempatkan sejarah sebagai karya seni (Kartodirdjo, 1993), karena menulis biografi juga memerlukan teknik menulis yang benar. Di sisi lain, menulis peristiwa dalam biografi juga perlu imajinasi yang kuat. Tetapi dari sudut pandang metode menulis biografi diterapkan dari dasar ini. Biografi sering ditulis hanya sekedar mengenang seorang tokoh, dan belum sepenuhnya menggunakan kaidah penelitian sejarah yang sangat ketat. Salah satunya belum menarasikan apa yang disebut oleh Kuntowijoyo (2023) sebagai *“moment of the truth”*. Karena itu biografi sering terjebak oleh subjektifitas (Abrar, 2022). Teks Biografi merupakan sebuah karya yang menceritakan perjalanan hidup atau biografi seseorang yang ditulis oleh orang lain. Teks ini disusun berdasarkan kebenaran dan informasi yang obyektif dengan maksud agar pembaca dapat mengadopsi nilai-nilai baik, perjuangan, serta sifat-sifat positif dari tokoh tersebut. Teks biografi juga kerap dikenal sebagai teks narasi kembali atau narasi yang bersifat faktual dan obyektif. Teks biografi menurut (Dukes, 2022) merupakan deskripsi terperinci tentang kehidupan seseorang, baik yang sedang menjalani kehidupannya maupun yang sudah meninggal. Melalui aktivitas penulisan biografi, peserta didik tidak hanya merekam perjalanan hidup seorang tokoh dalam bentuk tulisan, tetapi

juga dituntut untuk mengenali momen-momen penting, menyusun urutan waktu, dan menyusun teladan tokoh menjadi narasi yang teratur. Dalam aspek ini, peserta didik masih menghadapi tantangan dalam menyusun tulisan biografi yang terstruktur. Solusi yang diperlukan oleh pendidik adalah memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Model *discovery learning* sering disebut sebagai model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk ikut terlibat dalam pembelajarannya. Model pembelajaran ini juga dikenal sebagai model pembelajaran yang mengembangkan cara peserta didik dalam belajar secara aktif dengan menemukan konsep berfikir kritis untuk menelusuri sendiri. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menyelesaikan identifikasi masalah dengan cara yang sesuai dengan apa yang mereka pelajari.

Pada tanggal 21 April 2025 pukul 10.10 WIB, peneliti telah melakukan observasi awal yang dilakukan dikelas X SMA Negeri 1 Pare bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ibu Anita Karisma Zaki, S.Pd, beliau mengatakan *"proses pembelajaran di sini sama halnya dengan di sekolah lainnya fasilitasnya juga sudah cukup lengkap, namun kebanyakan guru di sini hanya mengandalkan buku perpustakaan dan buku pelajaran saja jarang sekali guru menggunakan media pembelajaran digital, dan guru hanya menerangkan materi sebanyak 1-2 kali pertemuan"* observasi ini bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran teks biografi yang dimana guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan menayangkan video panjang sebagai contoh pembelajaran. Dari pengamatan tersebut,

terlihat bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami unsur kebahasaan teks biografi secara objektif dan mendalam, serta cenderung bosan karena penyampaian materi yang bertele-tele dan kurang interaktif. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media interaktif untuk meningkatkan fokus dan pemahaman peserta didik pada materi tersebut. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini peserta didik tidak akan bosan lagi untuk memahami dan mempelajari materi teks biografi yang diberikan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya secara langsung.

Pada tanggal 17 Juni 2026 pukul 12.00 WIB, peneliti telah melakukan observasi kedua yang dilakukan di depan ruang TU SMA Negeri 1 Pare bersama guru mata pelajaran bahasa indonesia, Ibu Anitah Karisma Zaki, S.Pd., dan ibu Aufa Rodliana Lailatul Hurroh, S.Pd. beliau mengatakan bahwa *“Siswa disini memiliki banyak karakter ada yang sekali dijelaskan langsung oke ada juga yang berulang kali dijelaskan belum juga masuk ke otaknya, namun setiap guru bertanya siswa hanya mengangguk paham saja jadi guru juga tidak tau mana siswa yang benar-benar memahami pembelajaran ini dan mana siswa yang belum paham dengan materi yang disampaikan oleh guru”* observasi ini bertujuan untuk menelaah informasi mengenai pembelajaran teks biografi didalam kelas. Dari pengamatan tersebut guru hanya menerangkan kepada peserta didik mengenai materi yang telah disediakan, namun guru kurang memperhatikan lebih jauh terkait peserta didik tersebut telah memahami materi itu atau sebaliknya. Hal ini diperlukan adanya media pembelajaran interaktif yang bisa diakses oleh peserta didik dimanapun berada.

Dengan adanya media pembelajaran Articulate Storyline 3 ini bisa membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru karena melalui aplikasi ini peserta didik bisa mengunduh dan mengaksesnya. Aplikasi ini juga bisa di gunakan oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun mereka butuhkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif ini, dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS BIOGRAFI DENGAN ARTICULATE STORYLINE 3 DI SMA Negeri 1 PARE”** dengan tujuan agar peserta didik lebih termotivasi saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran juga membantu peserta didik agar lebih paham mengenai materi yang diterapkan.

B. Rumusan Masalah

Konteks penelitian yang ditelah dipaparkan mengarah pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis teks biografi dengan *articulate storyline 3* di kelas x?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis teks biografi dengan *articulate storyline 3* di kelas x?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis teks biografi dengan *articulate storyline 3* di kelas x?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan tujuan

penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis teks biografi dengan *articulate storyline 3* di kelas x.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis teks biografi dengan *articulate storyline 3* di kelas x.
3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis dengan *articulate storyline 3* di kelas x.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbantuan *articulate storyline 3* pada teks biografi maka spesifikasi produk yang diharapkan dalam media pendidikan yaitu:

1. Materi disajikan dalam unit-unit kecil yang fokus pada satu konsep setiap slide, sehingga peserta didik dapat memahami materi teks laporan hasil observasi secara bertahap dan tidak berlebihan.
2. Media dilengkapi menu: Petunjuk, Materi, Contoh Soal, Soal, Kuis, Profil Penyusun, dan Daftar.
3. Media menggunakan huruf judul *Impact Regular*, ukuran 25, sedangkan isi menggunakan *Open Sans Light* ukuran 20, sehingga tampilan tetap rapi.
4. Animasi digunakan secara sederhana dan fungsional untuk memperjelas penyampaian materi secara singkat, jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
5. Seluruh teks dalam media mengikuti kaidah Ejaan Bahasa Indonesia Edisi V

sehingga materi tersaji secara baku, tepat, dan mudah dipahami peserta didik.

6. Peta konsep disusun secara sederhana dan fokus agar peserta didik dapat memahami gambaran umum teks biografi dalam satu tampilan.
7. Didalam media juga terdapat kuis dengan tujuan untuk mengevaluasi peserta didik dalam memahami materi tersebut.
8. Media berbasis *Articulate Storyline 3* ini bersifat responsif sehingga dapat digunakan pada *smartphone android*.
9. Media dibuat melalui *Microsoft PowerPoint* kemudian dikembangkan ke dalam *Articulate Storyline 3* dengan tampilan sederhana dan menarik.
10. Tersedia tahap-tahap menulis teks biografi yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga memudahkan peserta didik dalam menyusun teks biografi dengan tepat.
11. Tersedia contoh gambar seorang tokoh inspiratif dari teks biografi beserta pembahasan dari contoh tersebut.
12. Tersedia soal atau penugasan yang dipaparkan kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai teks biografi.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan *articulate storyline 3* ini pada materi teks biografi bisa dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru untuk memperoleh media pembelajaran, strategi dan cara belajar yang tidak monoton. Penelitian ini juga

membantu guru untuk menganalisis masalah yang terjadi di kelas seperti rendahnya motivasi belajar peserta didik atau kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan penelitian ini guru lebih mudah menyampaikan materi dan berkomunikasi baik kepada peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian penulis berharap dapat memberikan kesan baru dalam belajar bagi peserta didik. Peserta didik tidak akan merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini juga tidak mengarahkan kepada materi namun ada kuis yang menarik sehingga peserta didik menjadi termotivasi untuk semangat belajar.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan sebuah motivasi bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran digital berbantuan *articulate storyline 3* karena media pembelajaran yang tidak akan membosankan dan lebih efektif apabila diterapkan kepada peserta didik hal ini berpengaruh untuk sekolah sebab, semakin meningkatkan cara berfikir kritis peserta didik akan mempengaruhi peningkatan akreditasi sekolah juga.

4. Bagi Peneliti

Peneliti berharap dapat meningkatkan pemahaman dan menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* ini pada materi teks biografi kelas x.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik untuk itu perlu dirancang dan dikembangkan melalui media pembelajaran yang menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran digital ini diharapkan mampu memperbaiki semangat belajar peserta didik dan berdampak positif bagi lingkungan sekolah. Beberapa asumsi yang terdapat pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital *articulate storyline 3* ini sebagai berikut:

1. Terdapat banyak pengetahuan yang bisa dikembangkan dari kehidupan.
2. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi peserta didik.
3. Generasi muda saat ini cukup terampil untuk menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran.
4. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital *articulate storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks biografi kelas x.
5. Hasil dari output pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3* ini berupa aplikasi yang dapat digunakan oleh *smartphone*.
6. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahap diantaranya tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
7. Hasil uji coba media ini tertuju kepada keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran.

8. Uji coba media skala kecil dilakukan 5 peserta didik kelas x secara acak dan sesuai dengan ketentuan penelitian.
9. Uji kepraktisan ini telah diujikan kepada guru sebelum diujicobakan ke skala besar.
10. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X
11. Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 1 Pare.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini terdapat kajian sebelumnya untuk menghindari penelitian yang sama. Peneliti terdahulu telah melakukan banyak penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis teks biografi kepada kelas X.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

Penelitian 1	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Digital untuk Siswa Kelas III SD. (2024)
Nama Peneliti	Zara Faradisa
Metode Penelitian	R&D (research and development)
Hasil Penelitian	Penelitian uji coba yang telah dilakukan pada media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbantuan

	aplikasi <i>articulate storyline</i> pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas III SD sudah baik. Hal ini dilihat dari hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil uji validasi materi pada pengembangan multimedia interaktif berbantuan aplikasi <i>articulate storyline</i> ini memperoleh persentase sebesar 84,21% dengan kategori layak, untuk hasil uji validasi bahasa memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori layak.
Persamaan	Dalam penelitian ini menekankan bahwa pada proses pengembangan suatu media digital untuk mendukung pembelajaran. Media tersebut bersifat interaktif dan dirancang untuk mempermudah pemahaman peserta didik.
Perbedaan	Penelitian ini hanya berfokus pada kelayakan medianya, penelitian yang akan dilakukan memerlukan adanya

	pengukuran peningkatan (post-test dan pre-test)
Penelitian 2	
Judul Jurnal dan Tahun	Validasi Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis Android pada Materi Teks Berita Siswa Kelas XI SMAN. (2024)
Nama Peneliti	Novi Damayanti, Silvia Permatasari, Zulhafizh.
Metode Penelitian	R&D (research and development)
Hasil Penelitian	Validasi ahli media menunjukkan bahwa dari 16 pernyataan, rata-rata 4,91 diberikan, 15 pernyataan menerima presentasi 100% dan 1 pernyataan menerima persentase 80%. Secara keseluruhan hasilnya adalah 97,5% bahwa media ini tergolong kategori sangat valid.
Persamaan	Dalam pengembangan media melibatkan peserta didik khususnya pada jenjang SMA.

Perbedaan	Penelitian ini memfokuskan kemampuan peserta didik terhadap keterampilan menulis teks biografi.
Penelitian 3	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Interaktif <i>Articulate Storyline</i> dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar (2024)
Nama Peneliti	Ni Putu Khrisna Ajmadewi, I Wayan Rasna, I Wayan Artika.
Metode Penelitian	R&D (research and development).
Hasil Penelitian	Nilai 30 meningkat dari rata-rata. Nilai maksimum dan minimum posttest juga lebih tinggi daripada nilai pretest. Hasil uji t menunjukkan bahwa angka yang signifikan adalah 0,000 atau kurang dari 0,05. Selanjutnya perhitungan N-Gain dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil yang dialami siswa. Nilai N-Gain sebesar 0,59 dipastikan bahwa siswa mengalami

	peningkatan hasil belajar.
Persamaan	Mempelajari dalam ranah literasi dan keterampilan berbahasa.
Perbedaan	Penelitian ini dibuat dengan fitur <i>storyline</i> 3 yang mendukung pembelajaran singkat, seperti tombol interaktif.
Penelitian 4	
Judul Jurnal dan Tahun	Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia (2023)
Nama Peneliti	Ridho Hafiedz, Didah Nurhamidah.
Metode Penelitian	Deskriptif Kualitatif
Hasil Penelitian	Pencapaian persentase yang telah digunakan oleh peneliti menunjukkan bahwa total indeks terdapat 81%. Berdasarkan indeks persentase yang diutarakan oleh Pranatawijaya, angka tersebut menjelaskan bahwa produk ini menggunakan media interaktif yang

	memiliki kegunaan, keakuratan serta efektif.
Persamaan	Media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi modern untuk mendukung proses belajar.
Perbedaan	Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kualitatif, sementara metode yang digunakan peneliti R&D.
Penelitian 5	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Teks Laporan Hasil Observasi dengan <i>Articulate Storyline</i> di SMAN 3 Bantul Tahun Ajaran 2021/2022 (2021)
Nama Peneliti	Anik Nurlatifah, Permasari Wahyuni, Fitri Jamilah
Metode Penelitian	R&D (research and development).
Hasil Penelitian	Pengembangan sarana belajar untuk keterampilan mendengarkan teks laporan hasil pengamatan menggunakan

	<i>articulate storyline</i> di SMAN 3 Bantul.
Persamaan	Mengembangkan media yang digunakan untuk materi teks biografi.
Perbedaan	Penyajian soal-soal pada penelitian terdahulu menggunakan audio sebagai medianya, sedangkan yang akan peneliti kembangkan cara menuliskan teks biografi dengan tepat dan benar.
Penelitian 6	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Storytelling Untuk Peningkatan Kkompetensi Menulis Teks Narasi (2024)
Nama Peneliti	Sri Rahayu Gustap, Hary Soedarto, Rasdawita
Metode Penelitian	R&D (research and development).
Hasil Penelitian	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media digital storytelling dapat menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh validasi dari ahli media, ahli

	materi, serta guru yang mengajar di sekolah di SMP Adhyaksa 1 Jambi yang mana dari hasil angket dan wawancara didapatkan bahwa media digital storytelling ini layak
Persamaan	Menggunakan media digital storytelling dalam penerapan media pembelajaran.
Perbedaan	Penelitian ini menggunakan komponen materi dengan menggunakan Kurikulum Merdeka.
Penelitian 7	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Modul Dan E-Modul Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning SMA Negeri 1 Palembang (2022).
Nama Peneliti	Hairun Nisak, Ratu Wardarita, Dessy Wardiah
Metode Penelitian	R&D (research and development).
Hasil Penelitian	Kelayakan media penyajian dan grafiknya diperoleh sebanyak 88,15%

	dari skor maksimal 95, oleh karena itu, hasil pengembangan modul dan e-modul ini dikategorikan layak atau dapat digunakan oleh siswa.
Persamaan	Menciptakan media pembelajaran yang interaktif untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar.
Perbedaan	Dalam penelitian ini menerapkan model Borg and Gall, sementara

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Menurut KBBI kata “Pengembangan” memiliki arti yang dimana kata tersebut dapat digunakan diberbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pengembangan secara khusus merupakan sebuah proses yang menghasilkan bahan pembelajaran.

2. Media Pengembangan

Media pembelajaran merupakan perantara yang dibutuhkan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi. Media adalah alat yang digunakan sebagai perantara, sedangkan pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik dan di terapkan oleh peserta didik.

3. Keterampilan

Kata keterampilan merujuk pada kemampuan individu dalam memanfaatkan pemikiran, gagasan, dan imajinasi untuk menciptakan atau mengubah sesuatu menjadi lebih berharga sehingga menjadikan hal tersebut memiliki makna yang lebih dalam.

4. Menulis

Menulis merupakan aktivitas berbahasa yang aktif menghasilkan, yang mengharuskan adanya proses pengkodean yaitu proses dalam menciptakan atau menyampaikan bahasa kepada orang lain melalui bahasa. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu untuk menyampaikan ide, konsep, pemikiran, dan emosi dalam bentuk simbol atau tulisan agar dapat dimengerti oleh orang lain.

5. Teks Biografi

Teks Biografi merupakan sebuah karya yang menceritakan perjalanan hidup atau biografi seseorang dan ditulis oleh orang lain. Teks ini disusun berdasarkan kebenaran dan informasi yang objektif dengan maksud agar pembaca dapat mengadopsi nilai-nilai baik, perjuangan, serta sifat-sifat positif dari tokoh tersebut. Teks biografi juga dikenal sebagai teks narasi yang bersifat faktual dan objektif.

6. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 merupakan sarana dalam pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi, seperti teks, gambar, dan kuis yang menarik. Aplikasi ini memiliki kelebihan, yaitu mampu menghasilkan

presentasi yang kreatif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, *Articulate Storyline 3* menyediakan fitur lengkap, beragam jenis interaksi, serta pengaturan desain dan tata letak yang dapat dipadukan dengan elemen multimedia yang menarik.