

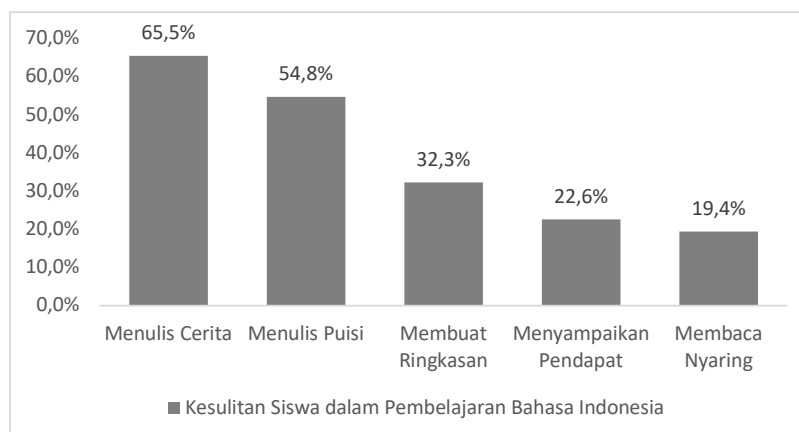
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era informasi dan komunikasi yang semakin pesat saat ini, keterampilan berbahasa menjadi salah satu modal utama bagi individu untuk dapat berpartisipasi aktif dalam berbagai bidang kehidupan. Terdapat enam keterampilan penting dalam berbahasa, menulis menjadi salah satu kemampuan yang harus dikuasai karena menulis merupakan keterampilan literasi yang berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta memfasilitasi individu untuk menyampaikan ide, perasaan, dan informasi secara tertulis dengan penggunaan struktur dan kosakata yang tepat, sekaligus membantu mengatur pemikiran secara sistematis (Nailah et al., 2021) . Melalui menulis siswa dapat mengorganisasikan ide-ide mereka, merefleksikan pengalaman pribadi serta mengomunikasikan gagasan dengan cara yang runtut dan bermakna. Di antara berbagai jenis keterampilan menulis, menulis teks narasi memegang peranan penting karena melatih siswa menyusun kisah dengan alur waktu yang saling berkaitan, mendorong imajinasi, dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara mendalam (Tabashum & Ajmal, 2024). Hal ini menegaskan bahwa keterampilan menulis narasi tidak hanya berkontribusi terhadap keberhasilan akademik, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan komunikasi yang esensial dalam kehidupan mereka.

Pada kurikulum Bahasa Indonesia, keterampilan menulis disusun secara sistematis untuk membentuk siswa mampu menyampaikan gagasan dengan jelas, runtut, menarik, dan mudah dipahami (Kemdikbudristek, 2024). Capaian pembelajaran pada jenjang sekolah dasar menekankan penguasaan kemampuan menulis berbagai jenis teks, termasuk narasi, dengan memperhatikan struktur, tulisan penulisan, ketepatan ejaan, pilihan kosakata, serta penggunaan kalimat efektif (Hardiansyah et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia memainkan peran krusial dalam membangun kemampuan literasi sejak usia dini. Namun, kenyataannya di lapangan masih menemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran sehingga tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai.



Gambar 1.1 Grafik Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Studi pendahuluan terhadap siswa SDN Kayu Putih 08 Pagi mengungkapkan bahwa kemampuan menulis tetap menjadi masalah serius bagi siswa. Sebagian besar siswa belum bisa mengungkapkan pikiran mereka dalam tulisan yang baik. Siswa masih mengalami kesulitan menggunakan teks bacaan sebagai dasar ide, menyusun kalimat yang mengalir, menentukan kata yang pas, dan memasang tanda baca dengan benar. Pretest menulis narasi dari 31 siswa kelas V menghasilkan rata-rata skor 47,98, di mana 70,97% siswa masuk kategori rendah. Hampir semua siswa gagal menyusun elemen narasi seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi secara penuh. Tulisan mereka juga kurang menyambung antarparagraf, pilihan kata tidak beragam, serta sering terjadi kesalahan ejaan dan tanda baca.

Pengamatan langsung di lapangan mengindikasikan bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran menulis di kelas V masih sangat minim dan belum memadai dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk menguasai struktur teks narasi. Media yang ada umumnya berbasis teks semata, tanpa elemen visual yang dapat memfasilitasi pemrosesan informasi secara lebih nyata bagi siswa. Ketiadaan gambar, bagan struktur teks, contoh alur cerita, maupun model visual lainnya membuat siswa kesulitan membayangkan urutan kejadian dan unsur-unsur narasi. Tidak adanya elemen interaktif seperti tombol eksplorasi, latihan langkah demi langkah, maupun simulasi sederhana juga menyebabkan proses pembelajaran berlangsung pasif. Siswa hanya menerima materi tanpa terlibat dalam kegiatan

yang membantu mereka memulai, mengembangkan, atau mengorganisasi ide secara sistematis.

Konten media yang digunakan pun masih terbatas pada materi ringkas yang tidak mendukung aktivitas analisis atau praktik menulis secara mendalam. Buku teks dan lembar kerja hanya menyajikan contoh singkat, definisi, atau penugasan tanpa penjelasan terstruktur tentang orientasi, komplikasi, dan resolusi. *Slide PowerPoint* yang digunakan sebagian besar hanya menampilkan poin-poin materi tanpa ilustrasi, tanpa contoh teks lengkap, serta tanpa aktivitas yang mengajak siswa membedah struktur narasi secara bertahap. Sumber digital seperti video *YouTube* sering kali tidak selaras dengan tingkat kemampuan siswa, karena biasanya hanya memberikan penjelasan umum tanpa panduan langsung untuk menganalisis contoh atau mempraktikkan penulisan. Kekurangan variasi konten ini membuat siswa tidak mendapatkan dukungan kognitif yang diperlukan untuk memahami proses penulisan dari tahap perencanaan hingga penyusunan paragraf.

Kondisi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru, yang menunjukkan bahwa keterbatasan dukungan visual dan minimnya variasi konten menyebabkan siswa cepat kehilangan perhatian serta kesulitan dalam mengembangkan gagasan. Siswa merasa bingung saat memulai menulis karena tidak ada panduan langkah demi langkah maupun model teks yang dapat dijadikan acuan. Wawancara tersebut juga mengungkap bahwa media digital yang selama ini dipakai belum berhasil meningkatkan keterlibatan atau motivasi siswa, sehingga kemampuan menulis mereka tidak berkembang meskipun sering mendapat tugas. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran yang lebih kaya visual, interaktif, dan terstruktur guna membantu siswa memahami serta menghasilkan teks narasi dengan lebih efektif.

Hambatan tersebut sangat terkait dengan pendekatan pembelajaran konvensional dan keterbatasan media, seperti metode ceramah, pemberian contoh yang terlalu ringkas, serta tugas menulis tanpa bimbingan bertahap. Pada pola pembelajaran semacam ini, siswa cenderung hanya menerima informasi secara pasif tanpa ruang untuk berlatih secara bertahap. Guru biasanya langsung meminta siswa menulis sebuah teks tanpa memberikan tahapan yang jelas. Pendekatan konvensional lebih menekankan pada penilaian terhadap hasil akhir tulisan

dibandingkan memberikan ruang untuk mengeksplorasi proses berpikir dan proses menulis itu sendiri.

Melalui hasil studi pendahuluan mengenai perangkat pembelajaran yang disukai siswa, media digital menempati urutan pertama dengan persentase 80,6%, diikuti oleh buku cerita 58,1%, video pembelajaran 38,7%, serta audio atau rekaman cerita 22,6%. Temuan tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang jelas antara perangkat ajar yang biasa digunakan guru dan pilihan siswa, di mana ketertarikan terhadap media digital menunjukkan potensi teknologi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, pada pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa lebih memilih aktivitas interaktif dan kelompok seperti bermain peran, ketimbang membaca, menonton video, atau menulis cerita. Fakta ini mencerminkan preferensi siswa terhadap kegiatan yang melibatkan gerakan atau elemen visual, sedangkan aktivitas menulis yang memerlukan konsentrasi tinggi kurang mendapat sambutan. Analisis ini menegaskan perlunya mengintegrasikan media digital serta metode interaktif guna menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Hasil wawancara dengan siswa juga turut memperkuat temuan. Seluruh siswa menyampaikan bahwa mereka memiliki handphone dan sekolah mengizinkan penggunaannya selama pembelajaran dengan pengawasan. Sekolah juga memiliki fasilitas *WiFi* yang dapat diakses siswa, sehingga sebenarnya tersedia dukungan teknologi yang memadai. Namun, pemanfaatan handphone dan akses internet tersebut masih sangat terbatas, yaitu hanya digunakan untuk mencari referensi atau informasi tambahan ketika diminta. Penggunaan perangkat digital belum diarahkan pada aktivitas belajar yang interaktif, kolaboratif, atau berbasis media digital yang menarik. Situasi ini menggambarkan bahwa walaupun sarana teknologi telah tersedia, penggunaannya belum maksimal untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada keterampilan menulis, sehingga diperlukan media digital yang lebih terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan keinginan siswa.

Penerapan media pembelajaran inovatif semakin esensial untuk mengatasi kebutuhan tersebut. Sejauh ini, media seperti video *YouTube*, *PowerPoint*, dan visual dasar memang dimanfaatkan, tetapi bersifat satu arah dan tidak merangsang keterlibatan aktif siswa. Keterbatasan ini menyebabkan pembelajaran kurang

menarik, kurang memotivasi, serta belum mendukung perkembangan berpikir kritis dan kreatif. Karenanya, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, terstruktur, dan selaras dengan preferensi siswa. Media tersebut tidak hanya berperan sebagai alat penyampaian informasi, melainkan juga sebagai fasilitas yang menciptakan pengalaman belajar bermakna serta meningkatkan partisipasi siswa. Salah satu opsi potensial untuk memenuhi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak *e-learning* yang menyerupai *Microsoft PowerPoint* dalam fungsi dan antarmuka, tetapi dilengkapi dengan ikon animasi, tombol, serta evaluasi (*graded questions*), sehingga mempermudah guru dalam menyusun media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif (Juhaeni et al., 2021). Media *Articulate Storyline* dirancang untuk diakses dan digunakan secara fleksibel oleh siswa kapan saja dan di mana saja (Yuniarsih & Nuryanto, 2025). *Storyline 360* dinilai sangat efektif sebagai instrumen pengembangan pembelajaran interaktif yang kompatibel dengan berbagai perangkat (Donnellan, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* mampu mengintegrasikan konten pembelajaran dengan komposisi dan desain yang mendalam serta menarik.

Pemanfaatan *Articulate Storyline* terbukti memberikan keuntungan penting dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Perangkat lunak ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur interaktif seperti kuis, animasi, dan gamifikasi, yang membuat siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif (Donnellan, 2021). Media tersebut juga mendukung proses pembelajaran bertahap (*scaffolding*), dimulai dari *modeling* (contoh teks), *joint construction* (penulisan bersama), hingga *independent construction* (penulisan mandiri), yang efektif meningkatkan keterampilan menulis teks narasi (Daryanes, Darmadi, Fikri, & Sayuti, 2023). Selain memperkuat pemahaman materi, *Articulate Storyline* merangsang kreativitas siswa lewat elemen visual interaktif, fitur *drag and drop*, animasi, serta kuis yang memungkinkan siswa mengeksplorasi penyusunan ide secara bebas (Jenahut & Lake, 2023). Fakta ini menandakan bahwa *Articulate Storyline* tidak hanya meningkatkan kemampuan belajar siswa, tetapi juga menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih adaptif dan kreatif.

Penelitian mengenai penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran menunjukkan kemajuan yang signifikan seiring waktu. Studi awal lebih menekankan pada pengembangan dan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media digital yang efektif untuk menarik minat siswa (Stephanie Harnett, 2013). Penelitian selanjutnya mengalihkan fokus ke penerapannya pada berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, dengan memanfaatkan perangkat komputer serta ponsel, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas konten (Sham & Bayu, 2019). Penelitian berikutnya menggabungkan *Articulate Storyline* dengan metode pengembangan terkini serta melakukan pengujian yang lebih komprehensif untuk menilai efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Contohnya adalah studi oleh (Amidi et al., 2025), yang menyusun media berbasis *Articulate Storyline* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) untuk meningkatkan literasi matematika siswa. Pada penelitian terbaru, *Articulate Storyline* diposisikan bukan hanya sebagai media interaktif, melainkan juga alat pedagogis strategis yang mendukung pembelajaran berbasis kompetensi abad ke-21 (Daryanes et al., 2023). Perkembangan ini membuktikan bahwa *Articulate Storyline* efektif sebagai media digital interaktif dan memiliki potensi luas untuk diterapkan di berbagai situasi pembelajaran, termasuk pengajaran menulis teks narasi di sekolah dasar yang memerlukan bantuan visual, latihan bertahap, serta pengalaman belajar yang menarik dan bermanfaat bagi siswa.

Guru berfungsi sebagai fasilitator yang menyusun pembelajaran untuk membantu siswa memahami elemen-elemen pokok dalam menulis teks narasi, mulai dari orientasi, pengenalan konflik, klimaks cerita, hingga resolusi. Pada saat yang sama, pendekatan ini melatih kemampuan siswa dalam memilih kosakata yang sesuai untuk menciptakan suasana cerita yang hidup. Sasaran pokoknya adalah membina keterampilan siswa menyusun cerita yang logis, kreatif, dan ekspresif, sehingga siswa dapat menyampaikan pikiran serta perasaan mereka secara jelas. Pembelajaran menulis teks narasi bukan hanya membentuk keterampilan bahasa, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan nasional mengembangkan siswa yang kreatif, komunikatif dan berbudaya literasi. Pengajaran menulis dengan pendekatan konvensional kerap terhenti pada satu tahap tanpa memberikan umpan balik maupun arahan untuk pengembangan teks,

sehingga siswa mengalami hambatan dalam menyusun serta menyampaikan gagasan mereka (Tabashum & Ajmal, 2024). Salah satu strategi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan *genre based approach*.

Genre based approach adalah strategi pengajaran menulis yang menitikberatkan pada penguasaan struktur, tujuan sosial, serta ciri linguistik setiap jenis teks sebelum siswa menulis secara independen. Pendekatan ini menekankan pentingnya scaffolding dengan cara guru memberikan model dan panduan bertahap agar siswa dapat memahami dan menguasai setiap unsur teks. Penerapan *genre based approach* pada siswa sekolah dasar di Australia menunjukkan bahwa siklus pembelajaran meliputi tahap membangun pengetahuan dasar (*building knowledge*), pemodelan (*modelling*), penulisan bersama (*joint construction*), dan penulisan mandiri (*independent construction*) secara nyata meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur teks serta kepercayaan diri dalam menulis (Ahn, 2012). Proses tersebut mendorong siswa menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks sosial dan tujuan komunikasi, sehingga keterampilan menulis tidak terbatas pada produksi teks, melainkan juga membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka di Indonesia, prinsip ini selaras dengan pembelajaran berpusat pada siswa yang menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses pengajaran bahasa (Kemdikbudristek, 2024). Dengan demikian, *genre based approach* tidak hanya relevan secara global, tetapi juga dapat diimplementasikan secara efektif di Indonesia untuk mengembangkan keterampilan menulis yang komprehensif dan berkelanjutan.

Genre based approach telah banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa, terutama menulis, dan terbukti efektif di berbagai konteks pendidikan. (Sangiamsak & Namwong, 2024) menunjukkan bahwa penerapan *genre based approach* melalui *micro platform* secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis komposisi siswa SMP di Thailand. Kemudian, (David & Anderson, 2022) mengembangkan model *universal genre sphere* yang mengintegrasikan *genre based approach* dengan *universal design for learning (UDL)* untuk membentuk lingkungan pembelajaran menulis yang lebih inklusif bagi siswa berkebutuhan khusus. (Mingsakoon & Srinon, 2018) juga menemukan bahwa penerapan *systematic functional linguistics (SFL)* membantu siswa SMA Thailand

meningkatkan kemampuan menulis teks *recount* sesuai struktur generik. Selanjutnya, (Gómez Burgos, 2017) menunjukkan efektivitas *genre based approach* dalam meningkatkan kualitas esai ekspositori mahasiswa pedagogi bahasa Inggris. (Siangsanoh & Chatpunnarangsee, 2024) menyoroti keberhasilan *genre based approach* dalam mengajarkan *personal treatment* kepada siswa dengan hasil positif terutama pada siswa berkemampuan rendah. Selain itu, (Ganapathy et al., 2022) menemukan bahwa kerangka *genre based approach* mampu meningkatkan performa tulisan orang asli di Malaysia secara signifikan. Temuan-temuan ini mengonfirmasi bahwa *genre based approach* konsisten memperkuat struktur teks, koherensi, dan hasil tulisan siswa dalam berbagai lebel pendidikan dan konteks budaya.

Walaupun beragam penelitian membuktikan efektivitas *genre based approach* dalam meningkatkan kemampuan menulis, masih ada beberapa kekurangan yang belum teratasi. Mayoritas studi menitikberatkan pada jenjang menengah dan perguruan tinggi, sedangkan kajian penerapan *genre based approach* di sekolah dasar masih terbatas dilakukan. Sebagian besar penelitian masih berfokus terhadap hasil tulisan seperti struktur dan tata bahasa, sementara aspek proses belajar seperti motivasi, keterlibatan, dan cara berpikir siswa belum banyak diperhatikan. Ada juga penelitian yang mencoba menggabungkan dengan kerangka pembelajaran inklusif di perguruan tinggi, tetapi model yang menghubungkan *genre based approach* dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar, teknologi, dan literasi digital masih jarang. (Zhu, 2024) menegaskan pentingnya menyelaraskan studi genre dengan dinamika akademik dan kebutuhan pembelajaran *modern*, sesuatu yang hingga kini belum banyak diterapkan dalam konteks media interaktif. Kondisi ini membuka peluang bagi penelitian yang berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis genre yang relevan, aplikatif, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Genre based approach terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis, tetapi sebagian besar studi sebelumnya lebih menekankan pada jenjang menengah atau dilakukan melalui studi tindakan dan pendekatan kualitatif, sehingga bukti eksperimental yang kuat pada konteks sekolah dasar masih sangat terbatas. Di sisi lain, penelitian mengenai media digital berbasis *authoring tools*

seperti *Articulate Storyline* cenderung hanya menyoroti aspek implementasi teknis tanpa mengintegrasikannya dengan kerangka pedagogis seperti *genre based approach*. Selain itu, sebagian besar studi sebelumnya hanya menilai produk tulisan akhir tanpa menggambarkan proses menulis secara komperhensif, serta belum menggunakan instrumen penilaian yang sesuai untuk konteks pembelajaran multimodal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait integrasi *genre based approach* dengan media digital interaktif, kurangnya desain penelitian kuantitatif yang kuat, dan kurangnya bukti empiris tentang cara teknologi dapat mendukung proses penulisan narasi pada siswa sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan media interaktif *Articulate Storyline* dengan *genre based approach* dalam pengajaran menulis narasi di sekolah dasar. Sejauh ini, pembelajaran narasi umumnya dilakukan secara tradisional melalui ceramah, penyajian contoh teks, dan latihan menulis di buku tulis, sehingga siswa kurang termotivasi dan sering kesulitan memahami kerangka teks narasi. Dengan *Articulate Storyline*, siswa mendapatkan pengalaman belajar digital yang menyediakan latihan menulis melalui elemen interaktif, kuis, dan visualisasi struktur teks. Media ini juga menyertakan *scaffolding* digital yang membimbing siswa secara bertahap, mulai dari pengembangan ide, penyusunan alur, pemilihan diksi, hingga revisi tulisan. Penyajian materi multimodal melalui teks, gambar, audio, dan animasi memberikan rangsangan yang cocok untuk berbagai gaya belajar siswa, sehingga merangsang berpikir kreatif sekaligus memperkuat pemahaman konsep narasi. Media ini juga dapat menyesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa, mengulang materi yang sulit, atau memperluas eksplorasi. Fitur umpan balik otomatis memungkinkan siswa mendeteksi kesalahan penulisan secara langsung, baik pada struktur narasi, pemilihan kata, maupun elemen mekanis seperti ejaan dan tanda baca. Pendekatan ini berbeda dari metode konvensional yang bergantung pada koreksi guru dan memakan waktu lebih lama. Dengan demikian, media *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach* ini menawarkan kebaruan yang mendukung pengembangan keterampilan menulis teks narasi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berminat mengembangkan solusi untuk masalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya guna

meningkatkan kemampuan menulis narasi. Hal ini akan diuraikan dalam tesis berjudul “Pengembangan *Articulate Storyline* Berbasis *Genre Based Approach* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Sekolah Dasar”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, fokus penelitian ini adalah pengembangan media *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach* guna meningkatkan keterampilan menulis teks narasi pada siswa sekolah dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan fokus penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana pengembangan produk *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan produk *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis teks narasi pada siswa sekolah dasar dengan produk *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini mencakup :

1. Mengembangkan media *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach* yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa sekolah dasar.
3. Mengetahui peningkatan keterampilan menulis teks narasi siswa sekolah dasar melalui penerapan media *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach*.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Media *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach* yang dibuat oleh peneliti ini berpotensi menjadi bahan ajar yang menarik, mudah dijangkau, dan menyenangkan. Media ini mendukung siswa dalam menguasai konsep teks narasi secara lebih komprehensif dan praktis untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Articulate Storyline berbasis *genre based approach* yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat menjadi sumber belajar yang menarik, mudah diakses dan menyenangkan. Media ini akan membantu siswa untuk memahami konsep-konsep teks narasi secara lebih utuh dan aplikatif untuk kemampuan menulis teks narasi bagi siswa.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan inspiratif. Guru dapat menggunakan *Articulate Storyline* berbasis *genre based approach* sebagai alat untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik, sekaligus memperkaya pengetahuan mereka tentang inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman praktis yang berharga dalam bidang *Research and Development (R&D)*. Peneliti memperoleh pemahaman mendalam tentang proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran, termasuk tantangan serta solusi dalam mengimplementasikan *genre based approach* pada media digital.