

Pengembangan Media *Articulate Storyline* Berbasis Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Rara Salsabila Azzahra¹, Erwin Putera Permana², Efa Wahyu Prastyaningtyas³

^{1, 2, 3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Corresponding author: rarasalsabilaazzahra@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi Keragaman Budaya Jawa Timur untuk siswa kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Data dianalisis menggunakan analisis persentase untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan, serta uji *N-Gain* untuk mengukur keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 90% dan validasi ahli media sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase respon guru sebesar 90% dan respon siswa sebesar 93,6% dengan rata-rata 91,8% yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,795 pada uji coba terbatas dan 0,78 pada uji coba luas dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan CRT dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Jawa Timur. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi dengan budaya lokal guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna.

Kata Kunci: *Articulate Storyline, Culturally Responsive Teaching*, keragaman budaya; hasil belajar

Abstract: The purpose of this study was to describe the validity, practicality, and effectiveness of the *Articulate Storyline* learning media based on the *Culturally Responsive Teaching* (CRT) approach on the material of East Java Cultural Diversity for third-grade students of SDN Burengan 3, Kediri City. This study used the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The research subjects were 28 third-grade students of SDN Burengan 3, Kediri City. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. Data were analyzed using percentage analysis to measure validity and practicality, as well as the *N-Gain* test to measure the effectiveness of the media. The results showed that the media obtained a percentage of material expert validation of 90% and media expert validation of 90% with a very valid category. The results of the practicality test obtained a percentage of teacher responses of 90% and student responses of 93.6% with an average of 91.8% which is included in the very practical category. The effectiveness test results showed an *N-Gain* value of 0.795 in the limited trial and 0.78 in the extensive trial, with a high score. Thus, the *Articulate Storyline* learning media based on the CRT approach was declared valid, practical, and effective in improving student learning outcomes in the subject of East Javanese Cultural Diversity. This

research contributes to the development of technology-based learning media integrated with local culture to create more interactive, contextual, and meaningful learning.

Keywords: *Articulate Storyline; Culturally Responsive Teaching; cultural diversity; learning outcomes*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman dan tantangan global. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, karakter, serta sikap sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Muslim, 2020). Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memiliki peran strategis karena menjadi tahap awal dalam pembentukan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Sari et al., 2019).

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari (Karomah et al., 2024). Menurut Kustandi & Darmawan (2020), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar yang dicapai. Oleh sebab itu, guru perlu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membantu peserta didik memahami fenomena alam dan kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya. Salah satu materi yang dipelajari pada kelas III sekolah dasar adalah keragaman budaya. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada berbagai bentuk budaya yang ada di lingkungan sekitar, khususnya budaya daerah Jawa Timur, sehingga peserta didik mampu memahami, menghargai, dan melestarikan keberagaman budaya bangsa. Pemahaman yang baik tentang keragaman budaya sejak dini sangat penting untuk membentuk karakter peserta didik yang menghargai keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat (Sianturi & Ndonga, 2025). Namun, materi keragaman budaya sering kali dianggap kurang menarik apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah atau media gambar statis karena peserta didik kesulitan membayangkan bentuk budaya yang beragam secara konkret.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya. Peserta didik cenderung mudah kehilangan fokus, cepat merasa bosan, dan kurang aktif ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan guru serta penggunaan buku paket. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada gambar, video sederhana, dan kuis sederhana yang belum terintegrasi secara sistematis dengan kebutuhan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya yang ditunjukkan dengan masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebanyak 66% siswa kelas III mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya. Selain itu, peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar diyakini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan aplikasi pengembangan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis dalam satu platform pembelajaran (Darmawan, 2016). Menurut Profithasari et al. (2025), *Articulate Storyline* memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan, fleksibilitas akses, serta kemampuan menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Selain itu, media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, laptop, maupun telepon pintar.

Pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan latar belakang sosial dan budaya peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan mereka. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan CRT menekankan pentingnya mengintegrasikan budaya peserta didik ke dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Azizan et al., 2024). Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat diadaptasi sesuai dengan konteks budaya yang dimiliki peserta didik. Meskipun berfokus pada pengintegrasian unsur budaya serta kebiasaan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, pendekatan ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara

lebih mudah melalui keterkaitannya dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari (Zufa et al., 2025). Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya mempelajari materi akademik, tetapi juga mengembangkan rasa bangga terhadap budaya yang dimiliki serta kemampuan menghargai keberagaman budaya yang ada di masyarakat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan hasil belajar dan memperoleh respon positif dari peserta didik (Arwanda et al., 2020). Penelitian lain yang dilakukan oleh Handayani et al. (2023) juga membuktikan bahwa media interaktif berbasis kearifan lokal dengan bantuan *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian yang mengembangkan media *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi keragaman budaya untuk siswa kelas III sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengintegrasikan teknologi pembelajaran interaktif dengan pendekatan berbasis budaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi keragaman budaya siswa kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri. Selain itu, manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif melalui pemanfaatan *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta menjadi referensi bagi guru dan pengembang pendidikan dalam menciptakan inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang merupakan adaptasi dari model yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (Aji, 2016). Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam pengembangan produk pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Burengan 3 Kota Kediri yang beralamat di Jalan Panglima Polim No. 17, Kelurahan Burengan, Kecamatan Pesantren, Kota Kediri, Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan Februari hingga Juni 2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri yang berjumlah 28 siswa. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 10 siswa dan uji coba luas yang melibatkan 18 siswa.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru kelas III, dokumentasi, serta saran dan masukan dari validator. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, serta hasil pretest dan posttest peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Articulate Storyline berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Analisis kevalidan dan kepraktisan dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil penilaian menggunakan rumus:

$$\text{Presentase kepraktisan (\%)} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe = Jumlah nilai (Hasil Penilaian)

TSh = Jumlah nilai paling tinggi

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan yang telah ditetapkan. Adapun kriteria tingkat kevalidan dan kepraktisan produk disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Media

Pencapaian Nilai (Skor)	Kategori Kepraktisan	Keterangan
25% – 40%	Tidak Valid/Praktis	Tidak boleh digunakan
41% – 55%	Kurang Valid/Praktis	Tidak boleh digunakan
56% – 70%	Cukup Valid/Praktis	Boleh digunakan dengan revisi besar
71% – 85%	Valid/Praktis	Boleh digunakan dengan revisi kecil

86% – 100%	Sangat Valid/Praktis	Sangat baik untuk digunakan
------------	----------------------	-----------------------------

Sumber: Akbar (2017)

Selanjutnya, analisis keefektifan dilakukan menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Perhitungan *N-Gain* menggunakan rumus:

$$< g > = \frac{< S_{post} > - < S_{pre} >}{100 - < S_{pre} >}$$

Keterangan:

< g > = Rata-rata gain yang dinormalisasi

< S_{post} > = Skor rata-rata posttest yang diperoleh peserta didik

< S_{pre} > = Skor rata-rata pretest yang diperoleh peserta didik

Nilai *N-Gain* yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Skor N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
N-Gain ≥ 0,70	Tinggi
0,30 ≤ N-Gain < 0,70	Sedang
N-Gain ≤ 0,30	Rendah

Sumber: Harianja et al. (2024)

Semakin tinggi nilai *N-Gain* yang diperoleh, semakin tinggi pula peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

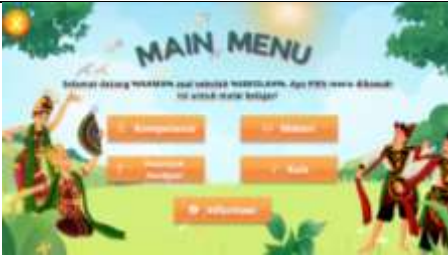
Hasil

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi, wawancara, penyebaran angket kebutuhan peserta didik, serta studi dokumentasi di kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung mudah bosan dan kehilangan fokus ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan buku ajar. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media yang digunakan masih berupa video, gambar, dan kuis sederhana sehingga belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Selain itu, hasil angket kebutuhan menunjukkan bahwa 66% siswa mengalami kesulitan dalam memahami

materi Keragaman Budaya dan menginginkan media pembelajaran yang lebih interaktif serta menarik.

Pada tahap design, peneliti merancang media pembelajaran Articulate Storyline berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Media dirancang dengan beberapa menu utama yang terdiri atas Kompetensi, Petunjuk Navigasi, Materi, Kuis, dan Informasi. Materi yang disajikan berfokus pada Keragaman Budaya Jawa Timur dan dilengkapi dengan gambar, animasi, serta permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 3. Desain Media Pembelajaran

No	Tampilan	Keterangan
1.		Halaman depan media <i>Articulate Storyline</i> berisi judul dari media pembelajaran. Pada bagian ini guru atau peserta didik diminta untuk <i>log in</i> terlebih dahulu dengan memasukkan nama dan asal sekolah.
2.		Desain halaman menu media <i>Articulate Storyline</i> . Terdapat lima menu utama, yaitu kompetensi, petunjuk navigasi, materi, kuis dan informasi.
3.		Halaman kuis berisikan tentang beberapa game terkait materi keragaman budaya.

Selanjutnya pada tahap development, media dikembangkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Media yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNP Kediri.

Tabel 4. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Subjek	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Media	90%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Validator memberikan beberapa masukan, di antaranya menambahkan penjelasan pada setiap contoh keragaman budaya Jawa Timur, memberikan gambar pada contoh upacara adat, serta menambahkan contoh pelestarian budaya yang dapat dilakukan oleh siswa sekolah dasar. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Beberapa saran yang diberikan antara lain memperbesar gambar pada media, memperjelas petunjuk kuis, dan mengganti tombol berbahasa Inggris menjadi bahasa Indonesia. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator, media dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Pada tahap implementation, media diujicobakan kepada siswa melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri, sedangkan uji coba luas dilakukan pada 18 siswa. Sebelum menggunakan media, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline* berbasis CRT selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	90%	Sangat Praktis
Siswa	93,6%	Sangat Praktis
Rata-rata	91,8%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru diperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 93,6%. Rata-rata hasil respon sebesar 91,8% menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* berbasis pendekatan CRT sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah mengukur keefektifan media melalui analisis hasil pretest dan posttest menggunakan uji *N-Gain* pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Uji Coba Terbatas

Data	Rata-rata	N-Gain	Kriteria
Pretest	50	0,795	Tinggi
Posttest	89		

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, rata-rata nilai pretest siswa sebesar 50 meningkat menjadi 89 pada posttest. Hasil perhitungan *N-Gain* memperoleh skor sebesar 0,795 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa media mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Jawa Timur.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Uji Coba Luas

Data	Rata-rata	N-Gain	Kriteria
Pretest	50,00	0,78	Tinggi
Posttest	88,33		

Pada uji coba luas, rata-rata nilai pretest sebesar 50,00 meningkat menjadi 88,33 pada posttest. Hasil analisis *N-Gain* memperoleh nilai sebesar 0,78 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Jawa Timur.

Berdasarkan hasil validasi ahli, respon pengguna, dan hasil uji keefektifan, media *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Jawa Timur pada siswa kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi Keragaman Budaya Jawa Timur untuk siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip pengembangan media pembelajaran yang baik. Selain itu, tampilan media, navigasi, penggunaan bahasa, dan penyajian materi dinilai telah memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Permatasari & Rahmawati (2026) bahwa media pembelajaran yang valid harus memiliki kesesuaian antara materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik pengguna sehingga mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Kepraktisan media juga memperoleh hasil yang sangat baik. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 90%, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 93,6%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 91,8% yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline*

berbasis CRT mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Siswa merasa tertarik dengan tampilan media, mudah memahami petunjuk penggunaan, serta lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Tingginya tingkat kepraktisan media dipengaruhi oleh desain visual yang menarik, navigasi yang sederhana, serta adanya unsur interaktif berupa gambar, animasi, dan kuis yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Kusnadi & Azzahra (2024) bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada uji coba terbatas, nilai rata-rata pretest meningkat dari 50 menjadi 89 pada posttest dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,795 yang termasuk kategori tinggi. Sementara itu, pada uji coba luas nilai rata-rata *pretest* meningkat dari 50 menjadi 88,33 pada *posttest* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,78 yang juga berada pada kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* berbasis CRT mampu membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya Jawa Timur dengan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizaluddin (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Keefektifan media tidak terlepas dari karakteristik *Articulate Storyline* yang memungkinkan penyajian materi secara interaktif dan menarik. Penggunaan gambar, animasi, kuis, serta permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memahami konsep keragaman budaya yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Menurut Lailli et al. (2026) pembelajaran yang memadukan teks, gambar, dan unsur multimedia dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik karena informasi diterima melalui lebih dari satu saluran kognitif. Dengan adanya keterlibatan aktif, siswa menjadi lebih fokus selama pembelajaran dan lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari.

Selain itu, penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pendekatan CRT menghubungkan materi pembelajaran dengan latar belakang budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Islahyati et al., 2024). Dalam penelitian ini, materi keragaman budaya difokuskan pada budaya Jawa Timur yang merupakan lingkungan budaya yang familiar bagi siswa. Keterkaitan antara materi pembelajaran dan pengalaman budaya siswa menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan mudah dipahami. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan

mengenai keragaman budaya, tetapi juga memiliki kesadaran untuk menghargai dan melestarikan budaya daerahnya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada tahap analisis, yaitu rendahnya minat belajar siswa, kurangnya penggunaan media yang interaktif, serta kesulitan siswa dalam memahami materi keragaman budaya. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Keterbatasan

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan subjek penelitian yang hanya melibatkan 28 siswa kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri. Jumlah subjek yang relatif terbatas dan berasal dari satu sekolah menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada karakteristik peserta didik di sekolah atau daerah lain yang memiliki kondisi berbeda. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta yang lebih banyak serta dilaksanakan pada berbagai sekolah dengan karakteristik yang beragam agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti mengenai pengembangan media *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi Keragaman Budaya Jawa Timur, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Burengan 3 Kota Kediri. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi sebesar 90% dan hasil validasi ahli media sebesar 90%, yang keduanya berada pada kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase respon guru sebesar 90% dan respon siswa sebesar 93,6% dengan rata-rata 91,8%, yang berada pada kategori sangat praktis. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata nilai *N-Gain* pada uji coba terbatas sebesar 0,795 dan pada uji coba luas sebesar 0,78, yang keduanya berada pada kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Jawa Timur.

Daftar Pustaka

- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Azizan, N., Setiawan, D., Hidayat, & Lubis, maulana arafat. (2024). *Model Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Di Sekolah Dasar*. Indramayu: PT. Adap Indonesia.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile learning (Cetakan 1)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Handayani, N. K. T., Gading, I. K., & Widiana, I. W. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Sardianto Markos Siahaan. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Islahyati, I., Pangestika, P. D., Sukarno, S., & Utami, R. D. (2024). Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan Latar Belakang Budaya Surakarta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia tentang Paragraf Deskripsi di Kelas IV. 7(4), 924 – 930. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97213>
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. 12(2), 323–339. <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*.

Jakarta: Prenada Media.

- Lailli, A. N., Qanita, E., Birzah, F., & Bilqis, M. (2026). *ANALISIS KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI PERSPEKTIF PRINSIP MULTIMEDIA*. 3(2), 976–989. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Muslim, M. (2020). Peran Pendidikan IPS Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Era Abad 21. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 1(2), 83. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v1i2.2745>
- Permatasari, O., & Rahmawati, S. (2026). *Validitas dan Kelayakan Media Pembelajaran Digital Kartu Truth or Dare Berbantuan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar*. 11, 1761–1769. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i2.4909>
- Profithasari, N., Nurjanah, S., Putra, A. D., & Izzatika, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Digital Guru SD Negeri 1 Mataram Melalui Pelatihan Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 4(2), 537–549. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v4i2.946>
- Rizaluddin, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(2), 252–258. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i2.994>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Sianturi, R., & Ndonga, Y. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter Menghargai Keberagaman Suku dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Permapendis-Sumut*, 5, 904–915. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.1053>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development*. Bandung: Alfabeta.
- Zufa, I. K., Purnomo, E. A., & Mawarsari, V. D. (2025). Efektivitas Penerapan E-Modul Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 2545–2560. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7563>