

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Jejak Pancasila” Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Liza Wahyu Utami, Muhamad Afandi
Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia
Email: 34302200005@std.unissula.ac.id

Abstrack

This study focuses on the challenge of low student engagement in learning, largely attributed to conventional lecture-based methods that lead to learning fatigue, particularly in Pancasila formulation material. This condition underscores the need for innovative learning media capable of creating engaging and meaningful learning experiences. This study aims to examine the feasibility, practicality, and effectiveness of the Jejak Pancasila interactive learning media. The study employed a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, involving students of SDN 1 Tribuana in the 2025/2026 academic year. Data analysis included media validation, teacher and student response questionnaires, and critical thinking test instruments. Validator assessments yielded the following percentages: media expert 88%, content expert 95%, and language expert 92%, with an overall average of 91.7%, categorized as highly feasible. Empirically, the mean pre-test score of 60.5 increased to 67.2 on the post-test. The paired sample t-test produced a significance value of $0.002 < 0.05$, indicating significant differences in learning outcomes before and after treatment. The N-Gain score of 0.158 indicates improvement remains in the less effective category. The Jejak Pancasila interactive media can be further developed as a reference for other subject matter.

Keywords: *Interactive media, Pancasila education, Critical thinking*

Abstrak

Penelitian ini berfokus terhadap tantangan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, yang sebagian besar disebabkan oleh penggunaan metode konvensional berbasis ceramah sehingga menimbulkan kejenuhan belajar, khususnya pada materi perumusan Pancasila. Kondisi tersebut mendorong perlunya terobosan media pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang kian menarik dan bermakna. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran interaktif Jejak Pancasila dalam materi perumusan Pancasila. Studi ini berlandaskan pendekatan *Research and Development (R&D)* mengacu pada model pengembangan ADDIE, melibatkan peserta didik SDN 1 Tribuana TA 2025/2026 sebagai subjek penelitian. Analisis data mencakup validasi media, angket respons guru dan peserta didik, sekaligus instrumen tes berpikir kritis. Penilaian validator menunjukkan persentase, yakni ahli media sebesar 88%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 92%, dengan rerata menyeluruh 91,7% pada dikategorikan sangat layak. Secara empiris, rerata skor *pre-test* 60,5 naik menjadi 67,2 pada *post-test*. Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya selisih hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan. Adapun hasil uji N-Gain sebesar 0,158, yang mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik masih berada pada kategori kurang efektif. Dengan adanya media interaktif jejak pancasila dapat lebih dikembangkan dan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan materi lainnya.

Kata Kunci: Media interaktif, Pendidikan Pancasila, Berpikir Kritis

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah strategi untuk membentuk karakter peserta didik hingga mereka berkembang sebagai individu yang lebih baik. Merujuk UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kontribusi guru dalam sistem Pendidikan menjadi komponen sentral yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Peran seorang guru bukan sekadar menyampaikan ilmu pengetahuan di dalam kelas, karena ia juga menjadi penopang utama dalam mendorong siswa untuk menggali dan mengembangkan kemampuan diri mereka, sehingga mereka berubah menjadi pribadi yang beretika baik dan memberikan dampak nyata bagi lingkungan sosialnya.

Selain guru, media pembelajaran juga memiliki posisi yang krusial dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Melalui media ini, informasi dan pesan dapat disampaikan secara lebih efektif, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih terarah dan bermakna.¹ Sependapat dengan² bahwa media pembelajaran memegang peranan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan mengurangi dominasi verbalistik serta memperkuat pengalaman konkret siswa.

Disamping itu, kemajuan teknologi informasi telah menghadirkan transformasi yang signifikan terhadap pembelajaran di sekolah. Di zaman digital ini, guru dituntut mampu menyelaraskan metode dan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi.³ menyatakan bahwa pendidik harus memahami perkembangan media pembelajaran dari metode konvensional menuju era digital agar bisa menggabungkan metode pedagogis dengan teknologi secara efisien. Sejalan dengan hal tersebut,⁴ menegaskan bahwa penggabungan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam tahapan pembelajaran membangun aktivitas belajar yang lebih memikat, interaktif, dan kontekstual. Salah satu kemajuan teknologi yang tumbuh secara signifikan dalam ranah pendidikan adalah *Articulate Storyline*.

¹ Sugeng Sungkono, Vepi Apiati, and Satya Santika, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 459–70, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>.

² Hidayati., (2016)

³ Syarifuddin & Utari., (2022)

⁴ Fahira et al., (2023)

Berbagai kajian empiris membuktikan efektivitas penggunaan *Articulate Storyline* dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.⁵ mengungkapkan bahwa pemanfaatan media *Articulate storyline* mampu memfasilitasi siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri dengan alur pembelajaran yang fleksibel. Sejalan dengan temuan tersebut,⁶ membuktikan bahwa game edukasi SIRAJA berbasis *Articulate Storyline* terkonfirmasi sanggup meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, hal ini terindikasi dari perolehan nilai N-Gain yang masuk pada kriteria sedang di pengujian skala kecil (mean = 0.3714) dan uji skala besar (mean = 0.4601).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *Articulate Storyline* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penggunaannya pada muatan Pendidikan Pancasila khususnya materi Panitia Sembilan untuk siswa kelas IV SD masih terbatas, karena penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran IPA dan matematika, sementara konten kebangsaan yang bersifat historis dan abstrak seperti proses perumusan Pancasila belum banyak dikembangkan melalui media interaktif digital.

Merujuk hasil pengamatan dan wawancara bersama wali kelas IV di SDN 1 Tribuana, diketahui bahwa sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana yang layak, meliputi jaringan internet, komputer/laptop, Smart TV, dan proyektor. Guru telah berupaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran melalui pemanfaatan Smart TV, meskipun penggunaannya masih harus bergantian dengan kelas lain. Namun demikian, pembelajaran di kelas masih sangat bergantung pada metode ceramah dengan bantuan media visual tradisional seperti gambar dan teks dari buku paket. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami makna historis serta nilai-nilai Pancasila, sehingga kemampuan berpikir kritis dan partisipasi siswa dalam proses belajar pun menjadi rendah. Kondisi ini selaras dengan temuan⁷ bahwa pembelajaran konvensional yang monoton dapat menurunkan daya berpikir kritis dan minat siswa. Mencerminkan adanya kesenjangan antara ketentuan kurikulum yang berfokus pembelajaran aktif dan terfokus pada siswa dengan realitas di lapangan yang masih didominasi pendekatan *teacher-centered* dan penyampaian informasi satu arah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dijelaskan melalui wawancara dan observasi sebelumnya, penulis mengembangkan media interaktif “Jejak Pancasila” berbasis *Articulate Storyline* yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan tingkat tinggi sesuai indikator

⁵ Arrozi et al., (2025)

⁶ Aris Dwiyanto et al., “Pengembangan Game SIRAJA Berbasis *Articulate Storyline* 3 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1305–12, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1105>.

⁷ Chrysantia et al., (2024)

berpikir kritis peserta didik. Media ini diharapkan dapat mendorong motivasi, partisipasi aktif, dan motivasi belajar peserta didik dalam penggunaannya.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis pendekatan yang diterapkan adalah *Research and Development (R&D)*. Metode ini merupakan suatu prosedur penelitian yang berorientasi pada pengembangan dan penciptaan produk tertentu, sekaligus mengevaluasi efektivitasnya. Di samping itu, metode ini pun berfungsi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria dan ketentuan yang telah ditetapkan, sehingga mampu menghasilkan produk yang berkualitas melalui serangkaian tahap pengujian.⁸

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Penilaian). Dengan sifat yang terstruktur secara sistematis, model ini berfungsi sebagai upaya pencegahan agar kegagalan tidak terjadi dalam setiap tahapan proses penelitian yang dijalankan.⁹

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui, pengamatan langsung, wawancara, angket, serta instrumen soal tes. Observasi dilaksanakan secara langsung untuk memantau alur pembelajaran yang terlaksana dalam kelas. Wawancara diselenggarakan bersama wali kelas guna menggali informasi mengenai pengalaman serta kendala yang dihadapi selama proses pengajaran berlangsung. Angket yakni metode pengambilan informasi yang dilaksanakan dengan memberi beberapa pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden¹⁰. Tes dikerjakan untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Subjek yang dipergunakan penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Tribuana, Kecamatan Punggelan, Kabupaten Banjarnegara tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 18 siswa.

Prosedur analisis data dalam kajian ini meliputi beberapa tahapan. Pertama, instrumen soal dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran untuk menentukan kelayakan soal sebelum digunakan sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test*. Kedua, produk media pembelajaran divalidasi melalui uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa guna menentukan apakah media tersebut layak dipakai atau membutuhkan perbaikan sebelum diimplementasikan. Selain itu, respons guru dan siswa juga

⁸ Yuyun Asnawati and Sutiah, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023), <https://doi.org/DOI:10.18860>.

⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design*, 2019, https://doi.org/10.1007/978-3-662-54373-3_7-1.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, *ペインクリニック学会治療指針 2 (ALFABETA)*, 2019).

dikumpulkan melalui angket setelah media digunakan dalam pembelajaran. Ketiga, keefektifan media dianalisis menggunakan uji *paired t-test* dan uji *N-Gain* untuk membuktikan ada atau tidaknya kemajuan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan produk dalam kajian ini menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap sistematis. Berikut merupakan hasil pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti pada setiap tahapan yang dilalui.

1. Analisis

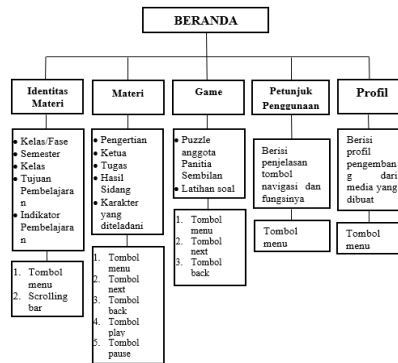
Tahap awal pada alur pengembangan ini adalah analisis. Di fase ini, fokus utama yang dijalankan adalah mengenali kebutuhan serta permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Analisis dilaksanakan guna mengukur sejauh mana kesenjangan yang terjadi antara kondisi yang seharusnya dicapai dengan kondisi aktual yang ada di lapangan¹¹. Sebelum merancang media pembelajaran, peneliti melakukan observasi dan wawancara bersama wali kelas dan siswa. Temuan data digunakan sebagai dasar untuk menganalisis permasalahan pada sekolah tersebut. Permasalahan awal menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih kurang optimal, di mana guru cenderung mengandalkan metode ceramah untuk menyampaikan materi. Situasi ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa, yang terlihat dari perilaku pasif mereka dan kecenderungan mudah bosan selama proses pembelajaran. Hal ini terutama terlihat pada sejarah, di mana siswa mengatakan kesulitan dalam mengingat nama tokoh dan memahami urutan sebuah peristiwa sejarah. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dapat diakses secara fleksibel tanpa batasan waktu dan tempat untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar. Media pembelajaran yang dihasilkan penelitian ini diberi nama Jejak Pancasila.

2. Perancangan

Tahap kedua adalah *Design* (perancangan), yaitu tahap merancang konsep media secara menyeluruh meliputi penyusunan *storyboard*, pemilihan tampilan, warna, tipografi, serta alur navigasi yang akan diterapkan pada media. Sebelum media pembelajaran dikembangkan secara penuh, peneliti terlebih dahulu menyusun sketsa rancangan tampilan sebagai kerangka awal yang menjadi acuan dalam proses produksi. Rancangan yang ditemukan pada tahapan ini berikutnya dijadikan rujukan dalam

¹¹ Torang Siregar and Yuni R Hamayanti, "Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan," *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)* 3, no. 2 (2025): 85–100.

pelaksanaan proses pengembangan media ¹². Tahap perancangan sketsa ini bertujuan untuk memvisualisasikan struktur dan alur media secara menyeluruh sebelum diterapkan ke dalam sistem yang sesungguhnya.



Gambar 1 Rancangan Media

3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam model ADDIE yang bertujuan guna mewujudkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk media pembelajaran berupa aplikasi dan web yang dapat diakses melalui perangkat android. Berikut merupakan tampilan hasil produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 2 Beranda



Gambar 3 Menu

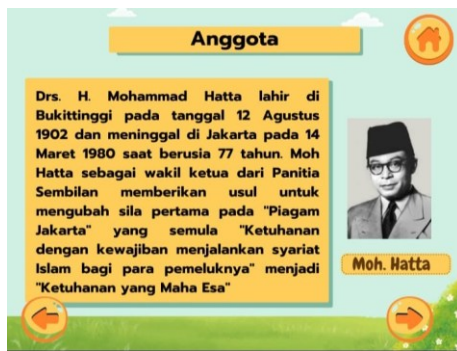


Gambar 4 Identitas Materi



Gambar 5 Petunjuk Penggunaan

¹² Siregar and Hamayanti.



Gambar 6 Materi



Gambar 7 Game Puzzle



Gambar 8 Latihan Soal



Gambar 9 Profil Pengembang

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang disusun untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dapat diakses melalui tautan berikut: <https://lizawu.itch.io/jejak-pancasila>. Setelah proses pengembangan selesai, media tersebut selanjutnya memasuki tahap uji validasi, yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Validasi dilaksanakan dengan memberikan lembar angket validasi kepada masing-masing validator sekaligus memperlihatkan tampilan media pembelajaran *Articulate Storyline* secara langsung. Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh validator tersebut disajikan pada tabel berikut ini:

Table 1 Hasil Persentase Validator

Keterangan	Validator	Persentase	Rata-Rata
Ahli Media	Validator I	88%	88%
Ahli Materi	Validator I	100%	95%
	Validator II	90%	
Ahli Bahasa	Validator I	92%	92%

Merujuk tabel di atas, output validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 88%, rerata output validasi ahli materi 95%, dan validasi ahli bahasa 92%.

$$\text{Persentase akhir} = \frac{88\% + 95\% + 92\%}{3} \times 100\% = 91,66\%$$

Hasil penilaian dari keempat validator yang mencakup tiga rumpun keahlian menghasilkan persentase akhir sebesar 91,66%. Dengan demikian, produk Media Interaktif Jejak Pancasila dinyatakan mencapai kriteria "**sangat layak**" untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan ¹³ mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia serta mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi.

4. Implementasi

Tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahap penerapan media *multimedia learning* yang telah dirancang secara langsung dalam pembelajaran di kelas ¹⁴. Pada tahap ini, uji kepraktisan dilakukan dengan pemberian angket respons kepada guru dan peserta didik setelah menggunakan media, serta uji keefektifan dilaksanakan melalui *pre-test* dan *post-test* guna mengevaluasi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline* diukur menggunakan angket respons yang ditujukan bagi guru dan peserta didik pasca media digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mengkaji seberapa jauh kemudahan, kenyamanan, dan kebermanfaatan media tersebut dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan angket respon guru yang diisi oleh wali kelas IV, diperoleh skor sebesar 45, sehingga perhitungan persentasenya meliputi:

$$\text{Persentase akhir} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Merujuk hasil pengkajian data, media Interaktif Jejak Pancasila meraih persentase 90% sehingga masuk kategori "**sangat praktis**". Adapun hasil angket respon siswa berikut ini:

Table 2 Hasil Angket Respon Siswa

Responden	Total Skor	Rata-rata
15	658	43,86

Merujuk tabel di atas, terlihat rerata skor angket peserta didik pada Media Jejak Pancasila adalah sebesar 43,86, sehingga perhitungan persentasenya adalah sebagai berikut:

¹³ Nadya Af'idati, Yustia Suntari, and Adi Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas v Sekolah Dasar" 2 (2022): 22–33.

¹⁴ Meilani Safitri and M.Ridwan Aziz, "ADDIE , SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58.

$$\text{Persentase akhir } \frac{43,86}{50} \times 100\% = 87,73\%$$

Merujuk hasil pengkajian angket respon siswa atas Media Interaktif Jejak Pancasila yang diisi oleh 15 siswa, diperoleh persentase sebesar 87,73% sehingga media tersebut masuk kriteria "sangat praktis".

Hal ini sejalan dengan¹⁵ yang menegaskan bahwa kepraktisan media pembelajaran juga terwujud ketika penggunaannya mudah dioperasikan, materinya dipahami dengan baik, dan pengguna merasa lebih antusias saat menggunakannya. Hal tersebut dikarenakan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat memudahkan pemahaman, meningkatkan minat belajar, dan membuat menciptakan tertarik siswa dalam mempelajari materi.

Adapun hasil output SPSS uji *Paired sample t-test* berdasarkan skor *pre test* dan *post test* penggunaan media interaktif Jejak Pancasila meliputi.

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-6.58333	6.60537	1.70550	-10.24127	-2.92540	-3.860	14	.002

Gambar 10 Hasil *Paired sample t-test*

Merujuk hasil analisis, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05, maka bisa dinyatakan bahwa ditemukan perbedaan yang signifikan terkait kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila antara sebelum dan sesudah diterapkannya media interaktif Jejak Pancasila. Sementara itu, uji efektivitas pemakaian media Jejak Pancasila menggunakan uji Gain. Berikut disajikan output uji Gain penggunaan media.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	15	-.18	.41	.1589	.16067
Valid N (listwise)	15				

Gambar 11 Hasil Uji N-Gain

Dari hasil pengujian tersebut diperoleh nilai mean sebesar 0,158 yang berdasarkan tabel kriteria N-Gain terletak di interval $g < 0,3$, maka tergolong kategori rendah dengan kriteria "Kurang Efektif". Meskipun demikian, hasil ini tidak mengurangi potensi media interaktif dalam mendukung proses pembelajaran, sebab secara umum arah perubahan

¹⁵ Bella Nisa Amelia and Mintohari, "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SEKOLAH DASAR Bella Nisa Amelia Abstrak," *JPGSD* 12 (2024): 360–69.

yang terjadi tetap menunjukkan perkembangan yang positif. Hal ini sejalan dengan temuan¹⁶ yang mengungkapkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada dasarnya dapat mengoptimalkan sekaligus merangsang perkembangan kognitif peserta didik, sehingga pengembangan dan penyempurnaan media interaktif Jejak Pancasila ke depannya masih sangat relevan untuk terus dilakukan.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi yakni tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009)¹⁷, evaluasi merupakan proses reflektif yang krusial untuk memastikan kualitas, keberterimaan, dan kebermanfaatan produk. Dalam tahap ini, penyusun mengkaji dampak dari media yang sudah dihasilkan setelah diujicobakan kepada pendidik dan peserta didik, guna mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada media *Articulate Storyline*. Selain itu, tahap ini juga mencakup proses penyempurnaan dan perbaikan terhadap media yang dikembangkan dengan harapan produk akhir yang dihasilkan dapat menjadi lebih baik dan berkualitas secara keseluruhan.

D. Kesimpulan

Merujuk hasil kajian pengembangan media interaktif Jejak Pancasila, bisa disimpulkan yakni media ini dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan merujuk penilaian para ahli, dengan rerata skor validasi keseluruhan sebesar 91,66% yang meliputi penilaian ahli media (88%), ahli materi (95%), dan ahli bahasa (92%). Dari segi kepraktisan, media ini juga tergolong sangat praktis berdasarkan angket respons guru yang memperoleh skor 90% serta respons peserta didik dengan persentase 87,73%, sehingga media ini dinilai mampu mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun demikian, dari aspek keefektifan, media interaktif Jejak Pancasila menunjukkan hasil yang kurang optimal. Meskipun uji *paired sample t-test* memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,002 yang membuktikan adanya perbedaan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, hasil uji *N-Gain* menunjukkan rerata skor sebesar 0,15 yang masih berada pada kategori kurang efektif, sehingga peningkatan yang terjadi belum cukup optimal dan memerlukan penyempurnaan lebih lanjut. Kepada pengkaji berikutnya, direkomendasikan untuk mengembangkan perangkat berbasis *Articulate Storyline* pada cakupan mata pelajaran yang lebih luas, mengingat platform ini teruji sanggup meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

¹⁶ Dwiyanto et al., "Pengembangan Game SIRAJA Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V."

¹⁷ Ade Rahayu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis Dan Tahapan," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): 459–70, <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.

Referensi

- Af'idati, Nadya, Yustia Suntari, and Adi Putra. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas v Sekolah Dasar" 2 (2022): 22–33.
- Amelia, Bella Nisa, and Mintohari. "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SEKOLAH DASAR Bella Nisa Amelia Abstrak." *JPGSD* 12 (2024): 360–69.
- Arrozi, Fathur Rahman, St Mislikah, Moh Sutomo, and Nahdiah Nur Fauziah. "Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V MIN 2 Lumajang" 13, no. 2 (2025).
- Asnawati, Yuyun, and Sutiah. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023). <https://doi.org/DOI:10.18860>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design*, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-662-54373-3_7-1.
- Chrysantia, Sabila Diva, Yulina Ismiyanti, and Muhamad Afandi. "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Sembungharjo 02." *Jurnal Ilmiah Sultan Agung* 3, no. 1 (2024): 184–91.
- Dwiyanto, Aris, Tri Joko Raharjo, Supriyadi Supriyadi, Nuni Widiarti, Fathur Rokhman, and Barokah Isdaryanti. "Pengembangan Game SIRAJA Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1305–12. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1105>.
- Fahira, Wina Roza, Yesi Guspita Sari, Bera Eka Putra, and Desi Armi Eka Putri. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan." *Jurnal Binagogik* 2, no. 10 (2023): 89–98.
- Hidayati, Rina. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya*, 2016, 1154.
- Rahayu, Ade. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): 459–70. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Safitri, Meilani, and M.Ridwan Aziz. "ADDIE , SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58.
- Siregar, Torang, and Yuni R Hamayanti. "Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan." *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)* 3, no. 2 (2025): 85–100.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. *ペインクリニック学会治療指針 2*. ALFABETA, 2019.
- Sungkono, Sugeng, Vepi Apiati, and Satya Santika. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 459–70. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>.
- Syarifuddin, and Eka Dewi Utari. "Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)." *Bening Media Publishing* 18, no. 1 (2022): 1–128.