



# Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa

Meisya Adelia<sup>1\*</sup>, Rora Rizky Wandini<sup>2</sup> 

<sup>1,3</sup>Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

<sup>2</sup>Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received May 16, 2023

Accepted September 22, 2023

Available online October 25, 2023

### Kata Kunci :

*Articulate Storyline*, Kearifan Lokal, Tri Hita Karana, Hasil Belajar

### Keywords:

*Articulate Storyline*, Local Wisdom, Tri Hita Karana, Learning Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

## ABSTRAK

Ketersediaan media inovatif yang kurang dan rendahnya inovasi dalam pembelajaran sekolah menyebabkan guru mengandalkan buku paket sebagai sumber utama, berdampak pada hasil belajar PPKn siswa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media interaktif yang telah diuji dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pengembangan model ADDIE. Subjek penelitian yakni dua dosen ahli, dua ahli praktisi, serta dua kelompok siswa sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam uji efektivitas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan tes. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan rumus Gregory modifikasi untuk mengukur keterterimaan media. Skor yang diperoleh keempat ahli adalah 1,00 dan respon siswa sebesar 4,8, yang menunjukkan tingkat keterterimaan yang sangat tinggi. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa skor rata-rata posttest kelompok kontrol adalah 78,23, sedangkan skor rata-rata posttest kelompok eksperimen adalah 85,87. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 4,630, yang nilainya lebih besar daripada nilai t tabel. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V Sekolah Dasar.

## ABSTRACT

*The lack of innovative media availability and low innovation in school learning led teachers to rely on textbooks as the main source, resulting in the impact on civic education students' learning outcomes. Therefore, the aim of this research is to develop interactive media that has been tested and deemed suitable for the learning process. The research adopts the ADDIE model of development. The research subjects consist of two expert lecturers, two practitioner experts, and two groups of students as the control and experimental groups in the effectiveness test. Data collection methods include questionnaires and tests. The collected data are analyzed using the modified Gregory formula to measure the acceptance of the media. The scores obtained from the four experts indicate a high level of acceptance with a score of 1.00 and a student response of 4.8. The results of the effectiveness test show that the average posttest score of the control group is 78.23, while the average posttest score of the experimental group is 85.87. The t-test results reveal a calculated t-value of 4.630, which is greater than the critical t-value. Based on the analysis, it can be concluded that the Tri Hita Karana-based interactive media supported by Articulate Storyline is valid and suitable for the learning process, significantly improving the learning outcomes of fifth-grade civic education students in elementary school.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah usaha yang bertujuan untuk membentuk karakter anak-anak yang unggul sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila dengan memberikan mereka landasan dasar-dasar kehidupan dan pengetahuan tentang bagaimana menavigasi konteks sosial dan lingkungan masyarakatnya. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi anggota masyarakat produktif yang menjunjung tinggi nilai-nilai bangsa dan dapat diandalkan oleh Negara. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada dasarnya belajar

\*Corresponding author

E-mail addresses: [komangtri2001@gmail.com](mailto:komangtri2001@gmail.com) (Ni Komang Tri Handayani)

untuk mencintai tanah air Indonesia, yaitu menjadi manusia berkepribadian dan berkebangsaan Indonesia (Hamidah, 2019). Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi syarat awal oleh anak agar dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Teori perkembangan kognitif anak yang dikembangkan oleh Jean Piaget, anak usia SD (usia 7-12) berada dalam tahap perkembangan operasional konkret (Marinda, 2020). Oleh karena itu, sejalan dengan penjelasan mengenai tahap operasional konkret guru harus mampu membuat media pembelajaran inovatif dengan tepat. Guru di era modern perlu memanfaatkan teknologi yang tersedia dengan mengembangkan bentuk baru dari media pendidikan.

Selain adanya perkembangan teknologi yang kreatif dan inovatif, di era digital seperti sekarang ini, sering terdapat ketidakharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan lingkungannya. Salah satunya sebagian besar siswa tampaknya tidak rukun satu sama lain, dan beberapa tampaknya hampir tidak pernah berbicara satu sama lain (Indrayani, Japa, & Arini, 2019). Hal tersebut berarti konsep Tri Hita Karana masih kurang dalam sikap sosial peserta didik, serta pesatnya perkembangan teknologi dan pengaruh budaya barat yang sangat mempengaruhi pola pikir dan perilaku generasi muda. Oleh karena itu, pembelajaran yang menekankan nilai kearifan lokal sangat diperlukan saat ini, dan salah satu contoh kearifan tersebut adalah Tri Hita Karana.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru di Kelas V SD Gugus II Kecamatan Rendang dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengembangkan motivasi dan keaktifan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dan telah terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Materi pembelajaran visual dan auditori cenderung menjadi yang paling populer di kalangan siswa. Sehingga solusi yang dapat dilakukan adalah penggunaan media menarik yang memuat materi keragaman sosial budaya yang dikaitkan dengan kearifan lokal Tri Hita. Jenis media yang dapat digunakan adalah media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline*.

Untuk mengembangkan pembelajaran dan keterampilan berpikir siswa, penting bagi mereka untuk fokus pada media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pengajaran (Nookhong & Wannapiroon, 2015). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, yang berkontribusi pada perkembangan kognitif siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam semua tahapan pembelajaran (Astuti, Nurhayati, Ristanto, & Rusdi, 2019; Schwan, Dutz, & Dreger, 2018). Media interaktif berbasis Tri Hita Karana dirancang menggunakan software *Articulate Storyline* sehingga lebih praktis untuk digunakan kapanpun dan dimanapun (Baehaqi, 2020; Muzaffar, Ragab Hassen, Lones, & Zantout, 2022). Media interaktif ini memiliki peranan penting untuk diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. *Articulate Storyline* adalah sebuah aplikasi media elektronik yang menggunakan format web interaktif seperti HTML5 untuk menyampaikan konten, keunggulan media ini mencakup kemudahan dalam menyediakan akses dan fleksibilitas yang lebih tinggi. *Articulate Storyline* dapat memberikan perubahan yang disambut baik di kelas dengan membuat materi pelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan lebih mudah disampaikan oleh pendidik (Firdawela & Reinita, 2021). Pengembangan media dengan *Articulate Storyline* dapat membuat materi pembelajaran tersampaikan dengan baik sekaligus memudahkan pengguna untuk mengoperasikan media dan dapat menarik perhatian siswa (Husna & Fajar, 2022; Saadah, Hadi, Budiyanto, Rahardjanto, & Hudha, 2022; Yolanda, Winarni, & Yulisetiani, 2022). Mengingat keterbatasan jumlah waktu, ruang, dan kemampuan guru dalam menjelaskan materi, maka dengan penggunaan media interaktif ini dapat memaksimalkan penyampaian guru ke siswa khususnya dalam mata pelajaran PPKn berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana kelas V Sekolah Dasar. Materi pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan situasi konkret lingkungan siswa (Fuad, Efendi, & Muhammad, 2020). Pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal juga dapat meningkatkan wawasan siswa terhadap budaya daerah sekitarnya serta mendukung pelestarian budaya dan lingkungannya.

Beberapa penelitian sebelumnya menemukan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* sangat praktis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Wahyuni, Ridlo, & Rina, 2022). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat diciptakan sebagai lingkungan belajar alternatif dan dapat meningkatkan kapasitas imajinatif siswa (Saputri, Sari, Oktaviarini, & Sari, 2022). Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* secara keseluruhan memenuhi kriteria pengembangan yang valid, praktis dan efektif serta dapat menjadi solusi untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi (Nadzif, Irhasyuarna, & Sauqina, 2022). Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* untuk kelas V sekolah dasar.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang dilakukan untuk menciptakan suatu produk yang layak dan efektif dalam pembelajaran. Prosedur yang digunakan penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah. Tahap pertama yakni analisis untuk melakukan analisis situasi meliputi kebutuhan, fasilitas, dan materi pembelajaran. Pada tahap kedua adalah tahap perencanaan, ditentukan sifat-sifat media yang sesuai untuk siswa, *hardware* dan *software* yang digunakan dalam produksi media, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, penyusunan RPP dan penyusunan instrumen untuk menilai produk. Tahap ketiga adalah pengembangan yaitu pelaksanaan proses produksi media sesuai dengan tahap perencanaan yang meliputi perancangan media interaktif, penyiapan media, tahap penyuntingan media, tahap finishing, kemudian melakukan uji keterterimaan untuk menentukan validitas dan kelayakan media, selanjutnya pelaksanaan revisi produk sebelum produk di implementasikan ke siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah produk pengembangan berupa media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* pada muatan pelajaran PPKn untuk kelas V sekolah dasar dengan *prototype*, keterterimaan, dan keefektifan media sebagai objek penelitian. Subjek pengujian keterterimaan media pada penelitian ini yaitu para ahli yang terdiri dari satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dua orang ahli praktisi. Sedangkan subjek pengujian keefektifan media pada penelitian ini meliputi siswa kelas V Sekolah Dasar. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yaitu kuesioner dan tes pilihan ganda (objektif). Metode dan instrumen pengumpulan data serta kisi-kisi instrumen dan rumus tabulasi silang yang digunakan pada penelitian pengembangan disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

**Tabel 1.** Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

No.	Tujuan Penelitian	Metode dan Instrumen Penelitian	Sifat Data	Teknik Analisis Data
1	Prototype Media	Kuesioner	Skor	Deskriptif Kuantitatif
2	Validitas Media	Kuesioner	Skor	Deskriptif Kuantitatif
3	Efektivitas Media	Tes	Skor	Statistika Inferensial

**Tabel 2.** Kisi – Kisi Lembar Keterterimaan (*Acceptability*) Media Interaktif

Aspek	Indikator
Kegunaan ( <i>Utility</i> )	Kegunaan media interaktif bagi guru
	Kegunaan media interaktif bagi siswa
	Kegunaan media interaktif untuk memfasilitasi proses belajar mengajar
Kelayakan ( <i>Feasibility</i> )	Tampilan media interaktif mampu menarik perhatian siswa untuk belajar
	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan dalam media interaktif
	Kemudahan penggunaan media interaktif
	Keefektifan penggunaan media interaktif
	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat dalam media interaktif
Ketepatan ( <i>Accuracy</i> )	Kebermaknaan materi dalam media interaktif
	Kesesuaian materi dengan lingkungan siswa
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
	Kesesuaian materi dengan indikator capaian kompetensi
	Kesesuaian materi dengan kearifan lokal Bali
	Keluasan cakupan materi
	Kedalaman materi

**Tabel 3.** Tabulasi Silang 2 × 2 (*Gregory*)

		<i>Judges 1</i>	
		Kurang Relevan	Relevan
<i>Judges 2</i>	Kurang Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D)

Sumber : (Candiasa, 2011)

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu metode analisis deskriptif kuantitatif dan metode analisis statistik inferensial. Kedua teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh, Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif yang

diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Rumus *Gregory* digunakan untuk menentukan validitas isi. Jenis koefisien validitas isi dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

**Tabel 4.** Kategori Koefisien Validitas Isi

Indikator	Validitas
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber : (Candiasa, 2011)

Selanjutnya analisis statistik inferensial adalah pengolahan data dengan menerapkan rumus – rumus statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian dan kesimpulan ditarik dari hasil pengujian terhadap hipotesis tersebut (Agung, 2014). Data dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test kepada kelompok siswa sasaran kemudian dianalisis menggunakan uji-t sample independent guna mengetahui perbedaan antara hasil post-test kelompok kontrol dan post-test kelompok eksperimen. Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan uji-t sample independent, maka perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Setelah dilakukan uji prasyarat kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil pada penelitian ini akan membahas tiga hal secara umum yaitu rancang bangun/*prototype* media, hasil pengujian keterterimaan media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline*, dan efektivitas penggunaan media interaktif. *Prototype* Media Interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima langkah yang dilalui model pengembangan ADDIE. Keterterimaan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media interaktif yang dilakukan oleh subjek penelitian. Pada tahap pengembangan media langkah pertama yang dilakukan yakni analisis untuk mengkaji berbagai permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran. Tujuan analisis adalah untuk mendapatkan wawasan mengenai kebutuhan peserta didik, fasilitas yang digunakan, serta analisis materi pembelajaran. Berdasarkan temuan, jelas bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi PPKn selama pembelajaran, menyoroti perlunya media pembelajaran yang dirancang untuk menjembatani kesenjangan pemahaman ini. Materi PPKn yang berfokus pada keragaman budaya dan sosial adalah contoh materi yang memerlukan media dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Analisis tersebut mengarah pada penemuan solusi yang dapat diterapkan dengan mengaktifkan kearifan lokal bentuk Tri Hita Karana dalam materi PPKn yang diajarkan kepada siswa kelas V melalui penggunaan Media interaktif berbantuan *Articulate Storyline*.

Tahap desain media pembelajaran merupakan tahap pengembangan berikutnya. Tahap desain adalah ketika media dikonseptualisasikan. Kegiatan perancangan ini diawali dengan menentukan karakteristik media yang sesuai dengan siswa, menentukan *hardware* dan *software* yang akan digunakan dalam membuat media, membuat *flowchart* dan *storyboard*, menyusun RPP, dan menyusun instrumen penilaian produk. Tahap ketiga yakni tahap pengembangan media. Pengembangan media dilakukan berdasarkan desain yang telah dibuat. Selain itu, dalam tahap pengembangan dihasilkan media interaktif dengan tampilan media pembuka, tampilan login, menu informasi, dan menu utama yang semuanya memiliki kompetensi dasar dan indikator capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan panduan penggunaan media dan menu informasi. Selain itu, bagian pengelolaan materi, tes, dan kesimpulan dan menyelesaikan tahap uji keterterimaan media, yang meliputi pengintegrasian audio dan suara ke dalam media interaktif. Dengan memasukkan teks, visual, dan suara ke dalam desain media interaktif, pembuat konten dapat membangkitkan rasa ingin tahu pengguna media dan menjadikan konten lebih relevan dengan kehidupan mereka. Media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* adalah platform media interaktif yang tidak hanya mencakup konten tentang keragaman sosial dan budaya, tetapi juga terdapat beberapa soal atau pertanyaan dalam bentuk kuis, yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk menjawab pertanyaan. Setelah materi dibuat, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap uji ahli produk. Evaluasi produk dilakukan oleh para ahli di bidang materi dan media (2 dosen Undiksha) dan para praktisi di kelas V (2 guru Sekolah Dasar). Hasil yang diperoleh dari uji keterterimaan tersebut

berada pada kriteria koefisien validitas isi menempatkan 1,00 yang dicapai dari uji keterterimaan oleh ahli materi, ahli media, dan dua guru kelas V dalam kisaran 0,80-1,00. Dengan kata lain, uji keterterimaan menghasilkan kualifikasi “sangat tinggi”, sedangkan respon siswa memperoleh skor 4,8 maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* pada muatan PPKn kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian berlanjut ke langkah keempat yakni tahap implementasi, setelah hasil menunjukkan media yang dibuat memiliki tingkat keterterimaan yang tinggi selanjutnya dilaksanakan uji efektivitas produk. Implementasi produk dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Rendang (terdiri dari 38 anak) dan kelas V SD Negeri 2 Rendang (30 siswa) keduanya berpartisipasi dalam uji efektivitas produk. Uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan desain rancangan kelompok *pretest and posttest control group design*. Siswa dari kelima sekolah dan lima kelas di kelas V SDN Gugus II Kecamatan Rendang dipilih sebagai populasi. Sampel dipilih secara acak dengan menggunakan metode *cluster random sampling* yang dikenal dengan sistem undian. Dua kelompok dipilih secara acak untuk dijadikan sampel penelitian yaitu sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor *pretest* dari masing-masing kelompok digunakan untuk membuat sampel serepresentatif mungkin. Pengujian normalitas dan homogenitas, yang diperlukan untuk setiap studi statistik, berfungsi untuk menyamakan kedudukan dengan memastikan semua kelompok sampel representatif. Setelah diketahui bahwa kelompok data dinyatakan berdistribusi normal dan variansnya konstan, rumus varians Pollad dapat digunakan untuk analisis uji-t. Kelompok perlakuan diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline*. Sebaliknya, mereka yang ditugaskan ke kelompok "kontrol" tidak menerima intervensi. Bagian terakhir dari penelitian ini adalah untuk memberikan *posttest* kepada siswa. Hasil *posttest* dianalisis menggunakan uji-t dengan rumus *varians Pollad*, namun terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi pengecekan normalitas sebaran data dan homogenitas varians. Uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dengan varian yang homogen. Selain itu, rumus *varians pollad* memungkinkan uji-t dilakukan untuk analisis dengan membandingkan hasil *posttest* dari kedua kelompok data, peneliti menemukan bahwa skor rata-rata untuk kelompok kontrol adalah 78,23, sedangkan skor rata-rata untuk kelompok eksperimen adalah 85,87. Kedua skor *posttest* ini diperiksa dengan uji-t pada tingkat signifikansi 5%. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian. Menurut uji-t, t-hitung adalah 4,630. Kemudian, pada kasus dimana  $dk = 66$ , nilai thitung dibandingkan dengan nilai t tabel. Bila menggunakan  $dk = 66$  dan taraf signifikansi 5% (0,05) maka nilai t tabel yakni 1,668. Jika nilai thitung  $>$  nilai t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa produk media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* dinyatakan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya yakni tahap evaluasi adalah tahap pengembangan kelima dan terakhir. Untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan memenuhi harapan, perlu mengumpulkan data selama tahap evaluasi. Hasil dari evaluasi produk yang diperoleh dari para pakar juga dibandingkan pada saat ini. Tujuan dari tahap evaluasi formatif adalah untuk mengetahui kesalahan sejak dini dan memperbaikinya seiring dengan proses pembuatan produk media pembelajaran. Hasil pengembangan produk tersaji pada Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4.



Gambar 1. Tampilan Halaman Opening



Gambar 2. Tampilan Menu Info



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 4. Materi Pembelajaran

### Pembahasan

Mengacu pada hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa (1) prototype media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* terdiri atas: tampilan opening (pembuka), petunjuk penggunaan, dan tampilan menu utama yang berisi standar kompetensi pembelajaran, pendahuluan, materi, kuis, dan referensi. Hasil pengembangan media tersebut, dilandasi beberapa faktor, yakni media interaktif yang telah dikembangkan telah menganut teori kontekstual, menganut pendekatan *Game-Based Learning*, pembelajaran *berbasis digital*, serta menganut teori *multicultural*, (2) media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* yang dikembangkan memperoleh uji keterterimaan dengan validitas sebesar 1,00 dari penilaian dua dosen ahli dan dua guru sebagai praktisi serta respon siswa terbatas sebesar 4,8 dengan kualifikasi sangat baik, dan (3) nilai signifikansi pada uji-t tidak berkorelasi memperoleh skor 4,630 yang lebih besar dari  $t$  tabel = 1,668. Serta menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2 - tailed*) sebesar 0,000, sehingga media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana efektif untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Terdapat beberapa alasan yang melandasi media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana memperoleh penilaian yang sangat baik oleh ahli dan pengguna. Beberapa alasan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Pertama, media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Karana berbantuan *Articulate Storyline* merupakan salah satu inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang memadukan materi pembelajaran dikaitkan dengan nilai - nilai kearifan lokal Tri Hita Karana dengan berbantuan *Articulate Storyline*. Penerapan prinsip Tri Hita Karana yang disajikan melalui media pembelajaran akan mengajarkan siswa untuk menjaga keharmonisan hubungan dengan lingkungan, sesama manusia, dan Tuhan melalui perilaku baik dalam sikap, perkataan, dan perbuatan (Narayani, Suwatra, & Suarjana, 2019; Tiarini, Dantes, & Yudiana, 2019; Yunita & Trisiantari, 2019). Menerapkan nilai-nilai karakter berdasarkan konsep Tri Hita Karana juga dapat meningkatkan pembelajaran siswa dengan mengikuti prinsip kearifan lokal setempat yang sejalan (Yasa, Sukadi, & Margi, 2022). Teori multikultural, merupakan suatu pendekatan dalam bidang pendidikan dan sosial yang mengakui, menghargai, dan menghormati keragaman budaya, etnis, agama, dan latar belakang sosial dalam suatu masyarakat (Rahmawati, 2020). Penerapan teori multikultural dalam media yaitu dengan kegiatan pembelajaran di sekolah melibatkan pembelajaran yang menghargai keragaman budaya. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian lain, yang menemukan bahwa pembelajaran yang menggunakan multimedia terbukti lebih efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan multimedia (Anggraeni, Sulton, & Sulthoni, 2019). Penelitian lainnya mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan multimedia pada kegiatan pembelajaran (Putri & Muhtadi, 2018).

Kedua, media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* merupakan salah satu pembelajaran berbasis digital yang mengaitkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menghadapi era *Society 5.0*, keterampilan digital menjadi semakin penting. Untuk mewujudkan atau mempersiapkan *society 5.0* dalam bidang pendidikan, peserta didik tidak cukup hanya sebatas memahami atau diberikan teori saja (Sururuddin & Dkk, 2021). Menanamkan cara berfikir untuk membiasakan peserta didik dalam beradaptasi ke depannya salah satunya melalui pemanfaatan teknologi. Selain itu media dikembangkan dengan kebaruan berbasis teknologi. Pada era ini peranan teknologi bagi dunia pendidikan dapat dimanfaatkan secara maksimal, khususnya dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam membantu guru mengatur dan mengkondisikan kelas untuk penyampaian ilmu menjadi lebih efektif (Dwiqi, Sudatha, & Sukmana, 2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan teknologi, literasi digital, kritis, dan pemecahan masalah. Hal tersebut akan membekali mereka dengan kompetensi yang relevan untuk beradaptasi dan berhasil dalam masyarakat yang didorong oleh teknologi. Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu mengkonstruksi media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kurikulum,

sarana dan tuntutan pemecahan masalah pembelajaran, dan beberapa karakteristik media yang dirancang . (Sholeh, 2019). Hal ini sependapat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kemudahan mengakses atau menggunakan media mendorong siswa untuk lebih sering mengunjungi kembali materi yang disajikan di luar kelas (Setyaningsih, Prasetyo, & Hidayah, 2019). Hal ini penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa (Lestari, 2021; Qistina, Alpusari, Noviana, & Hermita, 2019). Media interaktif yang memenuhi uji kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi dianggap layak digunakan (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019).

Ketiga, media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana memberikan siswa untuk melakukan pembelajaran berbasis permainan atau pendekatan *Game-Based Learning*. Pendekatan *Game-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan unsur – unsur permainan atau game dalam konteks pembelajaran (Maulidina, Susilaningsih, & Abidin, 2018). Media ini memungkinkan pengguna untuk aktif berinteraksi dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Abdurahman & Jampel, 2020). Siswa dalam penggunaan media interaktif ini, berpartisipasi mengikuti kuis interaktif dalam menyelesaikan soal latihan, dan mereka harus memberikan jawaban yang benar untuk mencapai skor yang tinggi. Umpan balik langsung diberikan, memberikan informasi tentang kebenaran jawaban dan membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka. Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak. Dalam proses pembelajaran pendekatan game – based learning memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan elemen permainan yang menarik, seperti tantangan, imbalan, dan skor siswa akan lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran, yang dapat membantu mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Keempat, selain itu media yang telah dikembangkan mengacu pada teori kontekstual. Media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* sesuai dengan teori pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang mengaitkan situasi dunia nyata dalam suatu materi pembelajaran (Yuliana, Fatimah, & Barlian, 2021). Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa karakteristik utama, yakni merupakan pembelajaran berdasarkan pada masalah, pembelajaran dimana siswa mengatur diri sendiri, pembelajaran pada konteks yang majemuk, pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kontesks-konteks kehidupan siswa yang beragam. Pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal dan menggunakan teknologi dapat memperluas akses siswa terhadap konteks dan pengalaman yang lebih luas. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat menyediakan akses ke sumber daya pembelajaran yang beragam, seperti video, simulasi, game, dan materi pembelajaran interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses dan berinteraktif dengan konten yang berkaitan dengan konteks nyata dan memperkaya pemahamannya.

Kelima, pengembangan media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana dengan bantuan *Articulate Storyline* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Melalui penggunaan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang (Tafonao, 2018). Penggunaan media interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan semangat belajar siswa (Juniari & Putra, 2021). Media ini menarik minat siswa melalui fitur-fitur interaktif yang menarik dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dalam media ini memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Media interaktif ini telah memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk aktif belajar di luar lingkungan sekolah, sehingga hasil belajar mereka mengalami peningkatan yang signifikan. Media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan latihan, tutorial, dan simulasi dapat memberikan kemudahan bagi anak didik dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis (Widiastika, Hendracipta, & Syachrujoji, 2021). Dengan demikian, penggunaan media interaktif ini memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi dan kemudahan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* pada muatan PPKn kelas V Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran serta secara signifikan telah berhasil meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V Sekolah Dasar. Untuk itu direkomendasikan agar siswa dapat memanfaatkan media sebagai salah satu alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif ini memberikan kontribusi yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn dan memberikan alternatif yang efektif dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.
- Anggraeni, R., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 96–101. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p096>.
- Astuti, T. A., Nurhayati, N., Ristanto, R. H., & Rusdi, R. (2019). Pembelajaran Berbasis Masalah Biologi Pada Aspek Kognitif: Sebuah Meta-Analisis. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 4(2), 67–74. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v4i2.473>.
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 157–174. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Pers.
- Dwiji, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>.
- Fuad, M., Efendi, A., & Muhammad, U. A. (2020). The Use of Pepacur Local Wisdom for Indonesian Literary Teaching Materials. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 213. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.22779>.
- Hamidah. (2019). Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi. *Forum Paedagogik*, 11(1), 27–39. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1776>.
- Husna, A., & Fajar, D. M. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 on Newton's Law Material with a Contextual Approach at the Junior High School Level. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 4(1), 2022–2039. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v4i1.5857>.
- Indrayani, S. A. P., Japa, I. G. N., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Gugus Iv Kecamatan Banjar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.23887/jpmpu.v2i2.20811>.
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>.
- Lestari, W. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Andragogi pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Muhammadiyah Palembang. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 171–177. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.114>.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.
- Muzaffar, A., Ragab Hassen, H., Lones, M. A., & Zantout, H. (2022). An in-depth review of machine learning based Android malware detection. *Computers and Security*, 121, 102833. <https://doi.org/10.1016/j.cose.2022.102833>.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>.
- Narayani, N. N. W., Suwatra, I. I. W., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran NHT Berbasis Tri Hita Karana terhadap Karakter dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(1), 1–13.

- <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i1.20785>.
- Nookhong, J., & Wannapiroon, P. (2015). Development of Collaborative Learning Using Case-based Learning via Cloud Technology and Social Media for Enhancing Problem-solving Skills and ICT Literacy within Undergraduate Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174(2), 2096–2101. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.007>.
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.13752>.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ivc Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 148. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v8i2.7649>.
- Rahmawati, T. N. (2020). Peluang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Mewujudkan Pendidikan Yang Berbasis Multikultural. *Jurnal Soshum Insentif*, 86–91. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.225>.
- Saadah, I. N., Hadi, S., Budiyanto, M. A. K., Rahardjanto, A., & Hudha, A. M. (2022). Development of articulate storyline learning media to improve biology learning outcomes for junior high school students. *Research and Development in Education (RaDeN)*, 2(2), 51–56. <https://doi.org/10.22219/raden.v2i2.23232>.
- Saputri, E., Sari, M., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn Ii Ringinpitu. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 277–284. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1166>.
- Schwan, S., Dutz, S., & Dreger, F. (2018). Multimedia in the wild: Testing the validity of multimedia learning principles in an art exhibition. *Learning and Instruction*, 55(November 2017), 148–157. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.10.004>.
- Setiyaningsih, G., Prasetyo, M. A. W., & Hidayah, D. U. (2019). Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran pada SMP N 1 Nusawungu Berbasis Smartphone Android. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 246–256. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.365>.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Sururuddin, M., & Dkk. (2021). Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 143–148. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3848>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tiarini, N. P., Dantes, N., & Yudiana, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 299. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21422>.
- Wahyuni, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(2), 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>.
- Widiastika, M. A., Hendrapipta, N., & Syachruroji, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>.
- Yasa, I. M., Sukadi, & Margi, I. K. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Karakter berlandaskan Falsafah Tri Hita Karana melalui Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas VI SD Lab Undiksha. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jiis.v8i1.36134>.
- Yolanda, S., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2022). The New Way Improve Learners' Speaking Skills: Picture and Picture Learning Media Based on Articulate Storyline. *Journal of Education Technology*, 6(1), 173–181. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41452>.
- Yuliana, Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875>.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>.