



**DESAIN MEDIA INTERAKTIF *NUSAEXPLORE* BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
(SISWA KELAS V SDN GAPRANG 01 KABUPATEN BLITAR)**

Isnawaitus Sa'adah^{1)*}, Shofi Nur Amalia²⁾, Cindya Alfi³⁾

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

E-mail: isnassaadah892@gmail.com

ABSTRAK

Literasi budaya merupakan keterampilan yang sangat penting bagi siswa di sekolah dasar agar mereka dapat memahami, menghargai, serta menjaga keragaman budaya yang ada di Indonesia. Namun, pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Keberagaman Budaya Indonesiaku" sering diajarkan menggunakan media yang tidak melibatkan siswa, sehingga peserta didik kurang tertarik, jenuh, dan kesulitan memahami materi budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline*, mengecek validitas dan kelayakan media tersebut, serta mengukur peningkatan pendidikan budaya peserta didik setelah menggunakannya. Kajian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Gaprang 01 Kabupaten Blitar. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, serta tes. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media *Nusaexplore* memperoleh tingkat validasi sebesar 94% pada materi, 98% validasi media, dan masuk dalam kategori "sangat valid". Masukan dari guru menyatakan tingkat kesesuaian sebesar 92% dengan kategori "sangat layak". Kemampuan literasi budaya siswa mengalami peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil analisis N-Gain, dengan skor rata-rata sebesar 0,8928 atau 89,28% yang termasuk dalam kategori tinggi dan menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran. Sejumlah penelitian terdahulu juga menguatkan temuan tersebut, bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berperan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, media *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid, layak, serta efektif dalam menunjang peningkatan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: *Nusaexplore*; *Articulate Storyline*; Literasi Budaya.

ABSTRACT

Cultural literacy is a crucial skill that elementary school students need to develop in order to understand, appreciate, and preserve the cultural diversity of Indonesia. However, the topic of "The Cultural Diversity of Indonesia" in Pancasila Education is often taught using learning media that provide limited student engagement, resulting in low interest, boredom, and difficulties in understanding cultural content. This study aimed to develop Nusaexplore, an interactive learning media based on Articulate Storyline, evaluate its validity and feasibility, and measure the improvement of students' cultural literacy after its implementation. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants were fifth-grade students of SDN Gaprang 01, Blitar Regency. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and tests. The findings indicated that Nusaexplore achieved validation scores of 94% from the material expert and 98% from the media expert, both categorized as "highly valid." Teacher evaluations showed a feasibility score of 92%, indicating that the media was "highly feasible" for classroom use. Students' cultural literacy demonstrated a significant improvement, as reflected by an average N-Gain score of 0.8928 (89.28%), which falls into the high category and indicates the effectiveness of the learning media. Previous studies have also supported these findings, showing that interactive learning media based on Articulate Storyline can enhance student engagement and improve understanding of learning materials. Therefore, the Nusaexplore media developed in this study can be considered valid, feasible, and effective in supporting the improvement of cultural literacy among fifth-grade elementary school students.

Keywords: *Nusaexplore*, *Articulate Storyline*, *Cultural Literacy*.



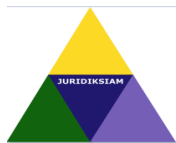
PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik (Amalia, 2025). Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa tentang rasa cinta tanah air secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab (Rodiyah, 2025). Indonesia terkenal sebagai negara yang memiliki kekayaan berbagai budaya, mulai dari bahasa lokal, busana tradisional, rumah adat, tarian tradisional, hingga berbagai jenis kearifan lokal yang ada di seluruh pulau-pulau. Kekayaan budaya tersebut perlu diperkenalkan dan ditanamkan kepada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar sebagai upaya menumbuhkan jati diri bangsa serta sikap menghargai keberagaman. Salah satu kompetensi yang mendukung hal tersebut adalah literasi budaya, yaitu kemampuan memahami, mengenali, dan menghargai keberagaman budaya dalam kehidupan bermasyarakat (Murti & Handayani, 2022). Amelia et.al (2024) menyatakan bahwa perkembangan digitalisasi berkontribusi terhadap menurunnya literasi budaya pada generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan upaya penguatan literasi budaya melalui pemanfaatan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pemahaman dan kecintaan terhadap budaya Indonesia tetap terjaga.

Observasi dan wawancara yang dilakukan pada 8 Desember 2025 di SDN Gaprang 01, Kabupaten Blitar, menunjukkan bahwa pelajaran Pancasila dengan fokus pada “Keanekaragaman Budaya Indonesia” masih mengandalkan media sederhana seperti buku pelajaran dan penjelasan dari guru. Kondisi ini membuat siswa kurang berpartisipasi di kelas, cepat merasa jenuh, dan mengalami kesulitan dalam memahami berbagai aspek budaya. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan belajar siswa di dalam kelas, dari 22 peserta didik terdapat 4 siswa tergolong *slow learner* atau keterlambatan dalam belajar dan belum lancar dalam membaca, sedangkan 18 siswa lainnya mampu menerima materi dengan baik, sehingga mereka memerlukan bahan ajar yang lebih visual dan interaktif. Bahan ajar sendiri diartikan sebagai sarana pengajaran yang mendukung proses menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa untuk lebih cepat memahami isi pelajaran (Efendi et al., 2021).

Perkembangan dalam teknologi pendidikan memberikan kesempatan kepada pengajar untuk membuat bahan ajar yang lebih interaktif dan dirancang sesuai dengan kebutuhan murid. Salah satu metodenya adalah dengan memanfaatkan *Nusaexplore*, yang beroperasi menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline*. Aplikasi ini memungkinkan pengorganisasian materi pembelajaran secara lebih komprehensif melalui integrasi multi-media, yang mencakup teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif dalam sistem *e-learning*. Multimedia interaktif yang didasarkan pada *Articulate Storyline* dapat mengkombinasikan adegan, slide, audio, dan video, sehingga menjadikan proses belajar lebih menarik (Setiawan, 2024). *E-Learning* yakni sebuah ide pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar (Noraffandy, 2020). Media ini dirancang untuk mendukung siswa dalam menjelajahi beragam budaya Indonesia dengan metode yang interaktif dan menyenangkan, serta dipublikasikan dalam bentuk tautan *HTML (web)* yang dapat diakses melalui *browser* di perangkat gadget, komputer, atau laptop.

Kajian mengenai pengembangan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan literasi budaya melalui eksplorasi budaya Indonesia secara interaktif masih terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu belum mengoptimalkan budaya lokal sebagai konten utama dalam media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian unsur-unsur budaya lokal yang berasal dari Blitar ke dalam media *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline* sebagai sarana pembelajaran yang mendukung peningkatan literasi budaya siswa. Lestari (2022) mengemukakan bahwa literasi budaya terdiri atas empat indikator, yaitu pemahaman terhadap kompleksitas budaya, pengetahuan mengenai budaya sendiri, kesadaran akan kewajiban dalam melestarikan budaya, dan kepedulian terhadap budaya. Dengan demikian, literasi tidak sekadar menitikberatkan pada keterampilan membaca dan menulis, melainkan juga pada kemampuan memahami, menginterpretasikan, dan menerapkan informasi dalam berbagai aspek kehidupan (Rifka, 2024). Pesatnya perkembangan informasi yang tidak diimbangi dengan keterampilan bermedia sosial menjadi salah satu faktor menurunnya literasi budaya (Nikmah et al., 2025).



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2016) yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Identifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang dialami siswa dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara bersama guru kelas V SDN Gaprang 01 Kabupaten Blitar. Pada tahap desain, peneliti menyusun media interaktif *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline* dengan mempertimbangkan capaian pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media pada siswa kelas V SDN Gaprang 01 Kabupaten Blitar yang berjumlah 22 siswa. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kelayakan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Data penelitian diperoleh dari dua jenis sumber, yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Data primer berasal dari guru dan peserta didik SDN Gaprang 01. Bentuk data primer yang dikumpulkan meliputi hasil wawancara dan dokumentasi kegiatan penelitian. Data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen dan arsip yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, data sekunder terdiri atas hasil angket peserta didik serta instrumen penilaian yang diberikan kepada guru, ahli materi dan ahli media.

Proses pengambilan data yang digunakan dalam riset ini terbagi menjadi 4, yaitu Observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik pengumpulan data digunakan agar menghasilkan data sesuai fakta yang ada dilapangan atau keadaan yang sebenarnya tanpa adanya perbedaan (Ilmania et al., 2025). Data penelitian diperoleh melalui instrumen berupa lembar penilaian praktisi materi, media, serta angket tanggapan guru terhadap media pembelajaran hasil pengembangan. Tes dibagikan dalam bentuk soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan literasi budaya siswa terhadap penggunaan media *Nusaexplore*. Seluruh instrumen pengumpulan data ini dikembangkan secara sistematis untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian (Amalia, 2025)

Skala pengukuran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *rating scale*, yang menghasilkan data dalam bentuk angka. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dan dikonversi ke dalam bentuk deskripsi kualitatif (Sugiyono, 2016). Berikut adalah tabelnya.

Tabel 1. Skala *Likert* Kriteria Penilaian

Pernyataan	
Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber : Sugiyono, 2016)

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengolah data berupa saran dan masukan, serta pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis skor hasil penilaian dari validator dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Tabel 2 Kriteria Hasil Kategori Kevalidan

Persentase	Kategori	Kriteria
81 – 100%	Sangat Valid	Valid digunakan tanpa revisi
61 – 80%	Valid	Valid digunakan dengan revisi minor
41 – 60%	Cukup Valid	Memerlukan revisi sebelum digunakan
21 – 40%	Kurang Valid	Belum valid digunakan
<21%	Sangat Kurang Valid	Tidak valid digunakan

(Sumber : Arikunto dan Cepi, 2009)

Berdasarkan kriteria pada tabel, media *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh tingkat kevalidan di atas 61%. Apabila hasil yang diperoleh masih berada di bawah 61%, maka diperlukan revisi terhadap produk berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, data yang diperoleh disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana agar mudah diinterpretasikan, sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan media *Nusaexplore* sebagai berikut.

Tabel 3 Kriteria Hasil Kategori Kelayakan

Persentase	Kategori	Kriteria
81 – 100%	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa revisi
61 – 80%	Layak	Layak digunakan dengan revisi minor
41 – 60%	Cukup Layak	Memerlukan revisi sebelum digunakan
21 – 40%	Kurang Layak	Belum layak digunakan
<21%	Sangat Kurang Layak	Tidak layak digunakan

(Sumber : Arikunto dan Cepi, 2009)

Aspek penilaian berdasarkan pada tabel tersebut, Media *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan layak digunakan tanpa revisi apabila memperoleh persentase penilaian sebesar 81%–100%. Sebaliknya, apabila persentase yang diperoleh berada di bawah 60%, media perlu dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi hasil belajar dilakukan dengan memberikan tes awal dan tes akhir yang bersinggungan dengan penggunaan media. Data hasil tes tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* yang diadaptasi dari (R. Hake, 1998) sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan :

Skor ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Interpretasi hasil *N-Gain Score* dilakukan dengan mengacu pada kategori nilai gain yang tercantum pada tabel berikut.

Tabel 4 Kategorisasi Skor N-Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$G > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$G < 0.3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analyze* (Analisis)

Pengumpulan informasi terkait kondisi pembelajaran, kebutuhan belajar, dan karakteristik peserta didik dilakukan pada tahap analisis melalui observasi serta wawancara dengan guru kelas V SDN Gaprang 01 Kabupaten Blitar. Kesulitan dalam memahami materi Keragaman Budaya Indonesia masih dialami oleh siswa karena cakupan materi yang cukup luas. Kondisi tersebut diperparah oleh terbatasnya sumber belajar yang tersedia, yang sebagian besar hanya berupa buku teks dan gambar dari internet, sehingga pembelajaran kurang menarik dan keaktifan siswa belum dapat ditingkatkan secara optimal. Selain itu, sumber belajar yang

tersedia masih terbatas pada buku teks dan gambar yang diperoleh dari internet, sehingga proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan partisipasi siswa belum optimal. Di sisi lain, perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran, salah satunya melalui penyajian materi dan contoh secara visual sehingga tampak lebih nyata. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperoleh gambaran konkret mengenai materi yang dipelajari serta mengalami kesulitan dalam menghubungkannya dengan lingkungan sekitar mereka (Alfi et al., 2024).

Hasil dari analisis menunjukkan bahwa sebagian siswa masih menghadapi kesulitan dalam membaca dan memahami materi budaya ketika mereka hanya mengandalkan buku teks. Situasi ini berdampak pada batasan pengetahuan yang dapat diterima oleh siswa. Sebagai konsekuensinya, siswa kurang dapat merenungkan isi materi secara realistis dan mengaitkannya dengan lingkungan, perkembangan teknologi, dan kehidupan masyarakat sekitar (Alfi et al., 2024). Agar kemampuan belajar siswa dapat ditingkatkan, penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menghadirkan materi yang menarik dan mendukung kreativitas siswa (Amalia, 2025).

Tahap *Design* (Desain)

Proses desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran interaktif *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan materi Keragaman Budaya Indonesiaku, desain tampilan media, navigasi, serta penyusunan instrumen penelitian. Media dirancang dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, kuis interaktif, dan *mini game* yang disesuaikan dengan kondisi siswa sekolah dasar.



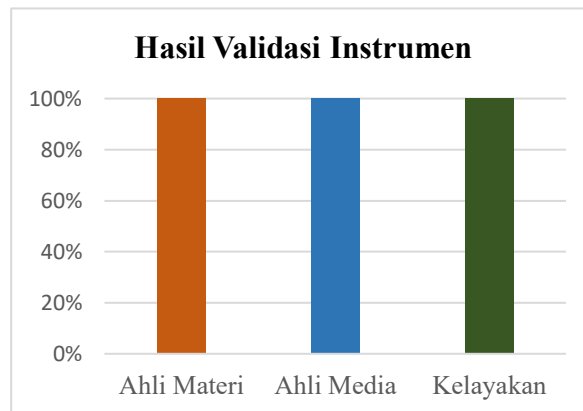
Gambar 1. Tampilan Media

Perancangan media dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk membuat tampilan sampul, ikon, serta berbagai elemen yang dikembangkan dengan mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Media dirancang dengan tampilan yang menarik menggunakan unsur budaya Indonesia, warna yang cerah, serta ilustrasi yang mendukung proses pembelajaran. Selaras dengan pendapat Sudarman (2015, sebagaimana di kutip dalam (Alfi et al., 2023) perincian media yang akan dikembangkan disusun berdasarkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Aspek yang diperhatikan meliputi pemilihan judul yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, penggunaan gambar yang relevan dengan materi yang disajikan, pengembangan media yang mudah dipahami serta sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan penerapan kombinasi warna yang menarik melalui perpaduan yang harmonis antara latar belakang (*background*) dan elemen gambar. Melalui penerapan unsur-unsur tersebut, media pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan proses belajar serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Validasi merupakan proses penilaian produk oleh para ahli menggunakan instrumen tertentu untuk memperoleh data yang akurat dan relevan (Sa et al., 2026). Instrumen penilaian materi dan media ditelaah oleh Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd., sementara instrumen kelayakan dievaluasi oleh Ibu Cindy Alfie, M.Pd. Seluruh instrumen memperoleh persentase validitas sebesar 100% sehingga dikategorikan sebagai instrumen yang sangat valid. Hasil tersebut menegaskan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan untuk menilai kevalidan materi, kevalidan media, serta kelayakan produk

Nusaexplore berbasis *Articulate Storyline* setelah dilakukan revisi sesuai saran. Berikut rekapitulasi hasil validasi instrumen :



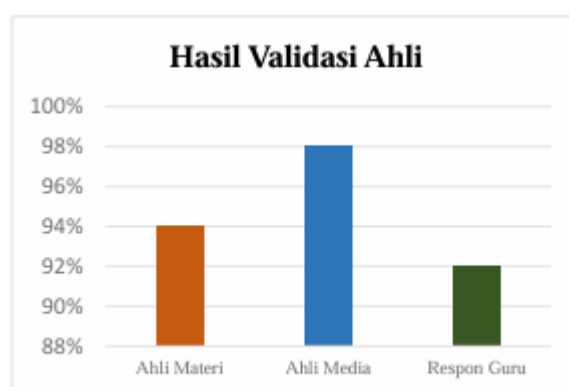
Gambar 2 Grafik Rekapitulasi Hasil Validasi Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan terhadap 10 butir soal dengan melibatkan 16 siswa kelas VI. Seluruh butir soal telah dinyatakan valid karena memiliki nilai r_{hitung} antara 0,505–0,657 yang lebih besar daripada r_{tabel} sebesar 0,497. Pengujian reliabilitas instrument menggunakan *Cronbach Alpha* menghasilkan nilai sebesar 0,746 yang termasuk dalam kategori reliabel atau kuat. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi aspek validitas dan reliabilitas sehingga dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen.

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.746	10

Setelah instrumen dinyatakan layak digunakan, tahap selanjutnya adalah validasi produk *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline* oleh ahli materi, media, serta respon guru. Berikut rekapitulasi hasil validasi para ahli:



Gambar 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Grafik tersebut menyajikan rekapitulasi hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli dan praktisi. Berdasarkan hasil tersebut, persentase sebesar 94% berhasil diperoleh dari proses validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Trio Arista, M.Pd sehingga media dikategorikan sangat valid. Persentase yang lebih tinggi, yaitu 98%, juga diperoleh pada validasi media yang dilaksanakan oleh Ibu Widyarnes Niwangtika, S.Si., M.Pd dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil penilaian tersebut membuktikan bahwa aspek materi, kebahasaan, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan telah dipenuhi oleh media yang dikembangkan. Dengan

terpenuhinya aspek-aspek tersebut, media *Nusaexplore* dinilai layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Penilaian terhadap kelayakan produk juga diberikan oleh guru kelas V SDN Gaprang 01, Ibu Kurotul A'yunina, S.Pd. Dari penilaian tersebut diperoleh persentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil evaluasi tersebut memperlihatkan bahwa media *Nusaexplore* dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

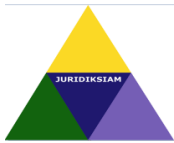
Berdasarkan revisi oleh ahli media, materi dan respon kelayakan dari guru, sejumlah rekomendasi dan umpan balik diterima untuk memperbaiki media pembelajaran *Nusaexplore*. Perubahan dilakukan untuk meningkatkan tampilan, isi, navigasi, dan elemen interaktif, agar media ini menjadi lebih menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan latar belakang siswa sekolah dasar. Hasil revisi media pembelajaran sesuai dengan saran dari validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6 Revisi Produk Berdasarkan Ahli

Sebelum Revisi	Saran/Masukan	Sesudah Revisi
	Menambahkan logo kampus, judul materi dan sasaran kelas	
	Meletakkan tombol navigasi (next) diluar panel scrolling	
	Memperbesar ukuran gambar pada media	
	Mengganti font tulisan menjadi lebih menarik dan mudah dibaca	
Belum ada materi tentang toleransi budaya	Menambahkan materi yang belum ada pada media	

Tahap Implementation (Implementasi)

Proses implementasi media pembelajaran *Nusaexplore* dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu tanggal 21 – 22 Mei 2026. Pada pertemuan pertama diawali dengan kegiatan apersepsi dan pemberian pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan keragaman budaya Indonesia, khususnya budaya daerah di lingkungan sekitar siswa, yaitu Desa Gaprang, Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar. Melalui kegiatan tersebut, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat ditingkatkan sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Sebagai implikasinya, guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan lingkungan sekitar memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan observasi. Kondisi tersebut



berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi, kreativitas, dan inovasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Alfi et al., 2024).

Pertemuan pertama diawali dengan kegiatan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal literasi budaya sebelum mengakses media *Nusaexplore*. Setelah *pretest* selesai, guru memperkenalkan media *Nusaexplore* dan membimbing siswa mengakses fitur-fitur yang tersedia. Siswa kemudian mempelajari materi keragaman budaya Indonesia melalui menu materi yang memuat informasi mengenai rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, serta bentuk keragaman budaya lainnya. Pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan eksplorasi menggunakan peta budaya interaktif, sehingga siswa dapat mengenal berbagai budaya dari berbagai wilayah di Indonesia secara lebih menarik. Sebagai kegiatan penutup, peserta didik menyelesaikan LKPD secara berkelompok guna memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah dibahas.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua dimulai dengan peninjauan ulang materi yang telah dibahas pada pertemuan pertama. Setelah itu, peserta didik memanfaatkan berbagai fitur dalam media *Nusaexplore*, seperti kuis interaktif dan permainan edukatif yang memuat materi keragaman budaya Indonesia, serta mengerjakan LKPD pada pertemuan kedua. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Setelah seluruh aktivitas pembelajaran berakhir, pelaksanaan *posttest* dilakukan untuk mengukur perkembangan kemampuan literasi budaya peserta didik sesudah memanfaatkan media *Nusaexplore*.

Peningkatan literasi budaya peserta didik dianalisis menggunakan skor *pretest* dan *posttest* yang diolah melalui perhitungan *N-Gain*. Sebanyak 17 siswa yang telah mengikuti seluruh proses penelitian dianalisis datanya, sedangkan data dari 5 siswa lainnya tidak digunakan karena tidak mengikuti kegiatan penelitian hingga selesai. Melalui hasil pengolahan data tersebut, besarnya peningkatan kemampuan literasi budaya peserta didik dapat diidentifikasi. Berikut adalah hasil dari peningkatan literasi budaya siswa kelas V SDN Gaprang 01.

Tabel 7 Hasil Perolehan Skor *N-Gain*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	17	.57	1,00	0,8928	.15366
Ngain_Persen	17	57,00	100,00	89,2827	15,36594
Valid N (listwise)	17				

Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata nilai *Gain* sebesar 0,8928. Berdasarkan kriteria *N-Gain* yang dikemukakan oleh Hake (1998), nilai $g > 0,7$ termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran. Rata-rata persentase *N-Gain* sebesar 89,28% juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *Nusaexplore* efektif digunakan dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Hasil implementasi mengindikasikan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran dan memperoleh respons positif dari siswa maupun guru.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan sebagai upaya untuk mengukur dan menilai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya. Dengan memahami faktor-faktor ini, pendidik dapat merancang upaya yang lebih optimal untuk mengatasi hambatan dan memaksimalkan potensi model *deep learning* dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan (Amalia, 2025). Dalam proses pengembangan, tahap evaluasi berperan penting untuk menilai mutu produk sekaligus mengukur tingkat keberhasilan media yang telah dikembangkan. Melalui evaluasi, peneliti dapat mengetahui efektivitas penggunaan media *Nusaexplore* dalam mendukung proses pembelajaran sekaligus mengukur peningkatan kemampuan literasi budaya siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.



Tahap evaluasi juga memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan kriteria valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini dikuatkan oleh analisis *N-Gain*, yang menunjukkan nilai mean 0,8928 dalam kategori tinggi. Peningkatan yang signifikan ini membuktikan bahwa elemen interaktif dalam media *Nusaexplore* dapat memperkuat pemahaman siswa materi budaya dengan cara yang lebih jelas, menarik, dan berarti. Sesuai dengan pendapat Amalia (2025), materi pembelajaran interaktif dirancang untuk mendukung proses pengajaran yang lebih efektif bagi siswa. Media pembelajaran yang berfokus pada budaya telah dibuktikan mendukung pembelajaran yang lebih berarti, inklusif, dan berorientasi pada potensi (Alfi, C., 2022). *Nusaexplore* tidak hanya terbukti mudah digunakan, serta berperan dalam meningkatkan tingkat pemahaman budaya di kalangan siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti serta mendukung peningkatan literasi budaya di kalangan siswa sekolah dasar.

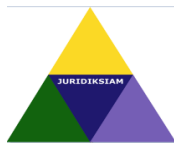
SIMPULAN

Rangkaian pengembangan yang telah dilaksanakan menghasilkan produk pembelajaran digital yang memperoleh pengakuan kualitas sangat baik dari berbagai pihak. Aspek substansi memperoleh skor 94%, sementara aspek tampilan dan teknis mencapai 98%. Di samping itu, pengguna utama di kelas memberikan apresiasi sebesar 92% terhadap penggunaan produk dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil pengukuran dampak penggunaan media juga memperlihatkan perubahan kemampuan literasi budaya yang cukup menonjol, ditandai dengan capaian *N-Gain* sebesar 0,743 yang berada pada klasifikasi tinggi. Temuan tersebut menguatkan bahwa *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline* memiliki mutu yang memadai untuk diterapkan sebagai sarana pembelajaran sekaligus mampu memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan literasi budaya peserta didik sekolah dasar.

Sesuai dengan temuan dari upaya pengembangan yang telah dilakukan, produk pembelajaran digital *Nusaexplore* yang dibuat dengan bantuan *Articulate Storyline* masih menunjukkan beberapa aspek yang memerlukan penyempurnaan. Dengan demikian, studi selanjutnya diharapkan mampu melakukan inovasi lanjutan sehingga produk tersebut dapat memuat cakupan bahasan yang lebih beragam dan komprehensif, tidak terbatas pada satu pokok bahasan saja. Selain itu, pengayaan terhadap tata letak, visualisasi, unsur grafis, serta berbagai fasilitas pendukung pembelajaran perlu dilakukan agar produk yang dihasilkan semakin menarik, variatif, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berhasil ditingkatkan. Selain itu, diperlukan perencanaan dan persiapan yang lebih teliti pada setiap tahap pengembangan untuk menciptakan media pembelajaran yang optimal, yang bisa secara efektif, efisien, dan bermakna mendukung proses belajar siswa. *Nusaexplore* berbasis *Articulate Storyline* juga dapat dimanfaatkan oleh sekolah dan guru sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk mempermudah penyampaian materi dan keterlibatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351–357.
https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487
- Alfi, C., Fatih, M., Cholifah, N., & Iswan, M. (2024). Pengembangan Augmented Reality Book sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 8(2), 331–337.
https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/953
- Alfi, C., Fatih, M., & Rofi, S. (2023). *Media puzzle berbasis make a match pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan critical thinking pada siswa Sekolah Dasar*. 308–316.
- Amalia, S. N. (2025a). Perspsi Mahasiswa PGSD terhadap Penerapan Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan*



- Bahasa Dan Sastra*, 5(3), 2900–2908. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.2135>
- Amalia, S. N. (2025b). Persepsi Mahasiswa Terhadap Implementasi Model Deep Learning Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 73–84. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/JURIP/article/view/1471%0Ahttps://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/JURIP/article/download/1471/667>
- Amelia, D. P., Dewi, D. A., & Hidayat, R. S. (2024). Integrasi Literasi Budaya dan Kewargaan Melalui Media Sosial pada Generasi Z di Era Digitalisasi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 944–956.
- Efendi, S., Pakpahan, V. M., & Sidabalok, N. E. (2021). Efektivitas media pembelajaran digital kimia analisa kualitatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 103–111. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/4631>
- Fatih, M., N, F. T., & Alfi, C. (2024). 729-Article Text-4331-1-10-20240705. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 413–424.
- Ilmania, S. F., Shofi Nur Amalia, & Cindya Alfi. (2025). Pengembangan Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Berbantuan Canva Pada Materi Kekayaan Alam. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 73–84. <https://doi.org/10.55933/jpd.v11i2.1046>
- Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403–414. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>
- Nikmah, H., Lastumi, Wijayanti, & Damayanti. Ratna. (2025). Manajemen Perubahan di Sekolah: Strategi Kepala Sekolah dalam Membangun Budaya Digital untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal Educatione*, 1(1), 1–8.
- Nisa, P. S., Amalia, S. N., & Fatih, M. (2025). *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Pengembangan Media Monopoli Kebudayaan (Polda) Kolaborasi Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Self-Confidence Siswa*. 11(2), 1094–1105.
- Noraffandy Yahaya & Nur Fazila i Salleh. (2020). *Pengembangan Media E-Learning Berbasis Schoology pada Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 21(1), 1–9.
- R. Hake, R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <http://link.aip.org/link/?AJPIAS/66/64/1%5Cnpapers2://publication/doi:10.1119/1.18809%5>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 2, 306–312.
- Rodiyah, F. (2025). *Pengembangan cerdas cermat berbasis game baamboozle pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas iv sekolah dasar*.
- Sa, L., Amalia, S. N., & Alfi, C. (2026). *Development of Interactive Powerpoint Media Based on Deep Learning Assisted by Canva Economic Activity Materials in Indonesia Grade 5*. 6(1), 410–419. <https://doi.org/10.58737/jpled.v6i1.708>
- Sugiyono, P. D. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *PT Alfabet. Sugiyono. Remaja Rosdakarya*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.4>.
- Usman, Dwi Ratnasari, & Iling Dwi Lestari. (2022). Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya dan Kewargaan pada Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(3), 312–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078>