

Pengembangan Media *Articulate Storyline* Berbasis Kearifan Lokal Banyuwangi pada Materi Menyimak Siswa Sekolah Dasar

Ana Yunita Mukhlisotin^{a,1}, Nurul Istiq'faroh^{b,2}, Bintang Rostanto Putra^{c,3}

^{a,b,c}Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213, Indonesia

¹24010644154@mhs.unesa.ac.id; ²nurulistiqlfaroh@unesa.ac.id; ³24010644330@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 20 Februari 2026 Direvisi: 14 Maret 2026 Disetujui: 27 April 2026 Tersedia Daring: 1 Mei 2026 <i>Kata Kunci:</i> <i>Articulate Storyline</i> <i>Bahasa Indonesia</i> <i>Kearifan Lokal</i> <i>Menyimak</i> <i>Sekolah Dasar</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> yang terintegrasi dengan kearifan lokal Banyuwangi untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas III SD. Masalah utama yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya fokus siswa dan kurangnya media inovatif di SDN Lancar Abadi. Metode yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>). Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas dari ahli materi sebesar 100% (Sangat Layak). Uji kepraktisan oleh guru memperoleh skor 100% dan respon siswa sebesar 98,1% (Sangat Praktis). Simpulan dari penelitian ini adalah media yang dikembangkan valid dan praktis digunakan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
	ABSTRACT
<i>Keywords:</i> <i>Articulate Storyline</i> <i>Elementary School</i> <i>Indonesian Language</i> <i>Listening Skills</i> <i>Local Wisdom</i>	<i>This research aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline integrated with Banyuwangi local wisdom to improve the listening skills of third-grade elementary school students. The main problem underlying this research is the low focus of students and the lack of innovative media at SDN Lancar Abadi. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The research results show a validity level from material experts of 100% (Very Feasible). The practicality test by teachers obtained a score of 100% and student responses were 98.1% (Very Practical). The conclusion of this research is that the developed media is valid and practical to use as an innovative solution in Indonesian language learning in elementary schools.</i>

©2026, Ana Yunita Mukhlisotin, Nurul Istiq'faroh, Bintang Rostanto Putra
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar memegang peranan krusial dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, terutama dalam aspek keterampilan menyimak sebagai dasar utama kemampuan berbahasa. Menyimak merupakan keterampilan reseptif yang menjadi fondasi untuk berbicara, membaca, dan menulis demi mencapai komunikasi yang efektif. Kegiatan menyimak melibatkan perhatian penuh terhadap simbol lisan untuk memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan (Sari & Atamtajani, 2022). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menyimak sering kali diabaikan dibandingkan dengan keterampilan membaca atau menulis dalam praktik di kelas. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan menyimak harus dilakukan dengan pendekatan yang terencana menggunakan metodologi pengajaran yang efisien

dan bermakna sejak tahap pendidikan dasar (Fitriani et al., 2021; Wardani & Kurniawan, 2023). Kurikulum Merdeka menekankan urgensi pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan peningkatan karakter siswa melalui pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal (Kemendikbudristek, 2022). Kearifan lokal mencakup tradisi serta budaya yang dianut masyarakat, dengan fokus dalam penelitian ini pada budaya Banyuwangi di Jawa Timur. Implementasi budaya lokal dalam proses pendidikan diharapkan dapat menyediakan materi yang lebih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna (Pertiwi & Sukartono, 2022). Melalui pendekatan yang berfokus pada budaya ini, siswa tidak hanya mempelajari bahasa tetapi juga mengenali identitas sosial serta nilai-nilai luhur yang ada di sekitar mereka (Nisa et al., 2023).

Masalah pokok dalam penelitian ini didasarkan pada temuan awal yang dilakukan di SDN Lancar Abadi, yang memperlihatkan bahwa murid kelas III mengalami tantangan dalam berkonsentrasi ketika menyimak, disebabkan oleh minimnya media yang menarik dan relevan. Siswa cenderung pasif dan cepat merasa jenuh jika materi hanya disampaikan melalui ceramah tanpa menggunakan alat peraga interaktif (Prastyo & Anggrani, 2021). Kesenjangan ini dipertegas oleh ketiadaan sumber belajar yang mengintegrasikan kekayaan kearifan lokal Banyuwangi secara komprehensif ke dalam materi menyimak di sekolah tersebut. Kondisi ini memerlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menggabungkan elemen audio-visual untuk meningkatkan fokus dan ketertarikan siswa dalam mencerna isi pesan (Hidayah & Setyaningrum, 2023; Nurrita & Sujarwo, 2022). Secara teoretis, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat memperbaiki pemahaman serta memori siswa terhadap materi yang diajarkan (Ramadhani et al., 2022). Proses pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan menggunakan perpaduan teks, gambar, dan audio secara terintegrasi untuk mengurangi beban kognitif siswa (Putri & Ismet, 2021). Dengan elemen multimedia, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena ditampilkan dengan cara yang menarik dan tidak hanya bergantung pada penjelasan dari guru. Ini mendukung terbentuknya suasana belajar yang mandiri dan berfokus pada siswa sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini (Aulia & Rahayu, 2023).

Salah satu perangkat yang efektif untuk mengembangkan media interaktif adalah Articulate Storyline, yang memungkinkan para pengembang untuk menggabungkan berbagai komponen animasi dan kuis interaktif dalam satu platform (Lestari & Jannah, 2022). Dalam proses pengembangannya, menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka kerja sistematis yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Pratama & Setyaningsih, 2022). Pemilihan model ini didasarkan pada fakta bahwa setiap langkahnya memiliki proses evaluasi yang berkelanjutan, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar teruji dan terarah. Penerapan model ADDIE dalam media berbasis teknologi terbukti dapat menciptakan perangkat pembelajaran yang berkualitas tinggi bagi siswa di tingkat sekolah dasar (Saputro et al., 2023). Penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Basicedu menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan serta hasil belajar para siswa (Indriani & Nasution, 2021). Namun, pengembangan media yang secara khusus menonjolkan kearifan lokal Banyuwangi dalam materi mendengarkan untuk siswa kelas III SD masih cukup minim. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline yang terintegrasi dengan kearifan lokal Banyuwangi pada materi menyimak. Penilaian terhadap media ini akan berfokus pada aspek validitas dan kepraktisan untuk menciptakan solusi yang inovatif sesuai dengan kebutuhan pendidikan di abad ke-21 (Utami & Hasanah, 2022; Wijaya & Dahlan, 2023).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbasis

Articulate Storyline yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas III sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran. Menurut (Sugiyono, 2019), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan secara luas. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dan mudah diterapkan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran menyimak pada siswa kelas III sekolah dasar. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan media yang dapat membantu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa saat kegiatan menyimak berlangsung. Tahap design merupakan tahap perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menyusun tujuan pembelajaran, menentukan materi yang akan disajikan, merancang struktur dan tampilan media, serta menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respon pengguna. Selain itu, peneliti juga merancang aktivitas interaktif yang akan dimasukkan ke dalam media Articulate Storyline agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang. Media yang dikembangkan memuat materi kearifan lokal Surabaya dan Banyuwangi dalam bentuk visual yang dipadukan dengan latihan soal interaktif. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan media.

Penilaian validator mencakup aspek kesesuaian materi, kebahasaan, tampilan media, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan. Hasil penilaian dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Tahap implementation dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa kelas III sekolah dasar sebagai pengguna media. Pada tahap ini siswa menggunakan media Articulate Storyline yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media berdasarkan respon pengguna. Tahap terakhir yaitu evaluation, yang dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa terhadap penggunaan media. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan sehingga media pembelajaran yang dihasilkan memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang baik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket validasi diberikan kepada ahli materi untuk menilai kelayakan media, sedangkan angket respon diberikan kepada ahli materi dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor dari setiap aspek penilaian yang diperoleh dari validator dan respon siswa. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran digital berbasis Articulate Storyline dalam membantu meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas III sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif "Menenal Etnik Budaya di Jawa Timur" menggunakan *Articulate Storyline* bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran yang valid dan praktis bagi siswa sekolah dasar. Media ini dirancang untuk menjawab tantangan rendahnya keterampilan menyimak siswa kelas III di SDN Lancar Abadi dengan mengintegrasikan kearifan lokal Banyuwangi dan Surabaya.

Kelayakan Media Berdasarkan Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengukur akurasi konten etnik dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Hasil validasi ahli materi oleh Ibu Britania Murlyana, S.Pd. disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Table 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Isi & Akurasi Materi	100%	Sangat Layak
2	Kesesuaian dengan Kurikulum	100%	Sangat Layak
3	Kualitas Kebahasaan	100%	Sangat Layak
	Rerata Total	100%	Sangat Layak

Berdasarkan data pada Tabel 1, angka 100% diperoleh melalui perhitungan: $P = (40/40) \times 100\% = 100\%$. Hal ini sejalan dengan penelitian Manuain dan Istiq'faroh (2024) yang menekankan bahwa akurasi konten materi adalah fondasi utama keberhasilan pengembangan media. Skor maksimal ini membuktikan bahwa materi etnik yang disajikan telah sangat akurat. Integrasi kearifan lokal ini mendukung pembentukan karakter siswa sebagaimana ditekankan oleh Wulandari dkk. (2025) bahwa materi berbasis tradisi efektif membangun kesadaran budaya sejak dini.

Kepraktisan Media Berdasarkan Respon Guru

Kepraktisan media dinilai melalui angket respon guru untuk melihat efisiensi penyampaian materi menggunakan media *Articulate Storyline*. Hasil respon kepraktisan guru dirangkum dalam Tabel 2, berikut ini:

Table 2. Hasil Respon Kepraktisan Guru

No	Indikator Kepraktisan	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan Pengoperasian Media	100%	Sangat Praktis
2	Kesesuaian Materi dengan Tujuan	100%	Sangat Praktis
3	Kualitas Tampilan dan Navigasi	100%	Sangat Praktis
4	Efisiensi Waktu Pembelajaran	100%	Sangat Praktis
	Rerata Total	100%	Sangat Praktis

Data pada Tabel 2 menunjukkan tingkat kepraktisan 100% ($P = 40/40 \times 100\% = 100\%$). Hal ini selaras dengan temuan Amalia dan Istiq'faroh (2025) bahwa media digital yang praktis membantu guru dalam mengimplementasikan literasi digital secara mandiri. Media ini terbukti *user-friendly* dan efisien dalam proses pembelajaran, membantu guru mengatasi kendala metode ceramah yang cenderung membosankan bagi siswa.

Kepraktisan Media Berdasarkan Respon Siswa

Uji coba dilakukan kepada siswa kelas III untuk melihat kemudahan penggunaan di lapangan. Hasil respon kepraktisan siswa disajikan pada Tabel 3.

Table 3. Hasil Respon Kepraktisan Siswa

No	Indikator Kepraktisan	Persentase (%)	Kategori
1	Kesenangan & Minat Belajar	97,5%	Sangat Praktis
2	Kemenarikan Visual & Audio	100%	Sangat Praktis
3	Kemudahan Operasional (Tombol)	95,0%	Sangat Praktis
4	Kemenarikan Kuis Interaktif	100%	Sangat Praktis
	Rerata Total	98,1%	Sangat Praktis

Rerata total 98,1% pada Tabel 3 memperkuat temuan Purwandini dan Istiq'faroh (2025) bahwa media berbasis *Articulate Storyline* memiliki tingkat kepraktisan tinggi. Penggunaan multimedia terintegrasi mampu mengurangi beban kognitif siswa (Putri & Ismet, 2021). Media ini berhasil menciptakan suasana *fun learning* yang meningkatkan keterlibatan siswa sesuai dengan studi Rukmi dkk. (2025). Secara keseluruhan, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan fokus siswa dalam kegiatan menyimak melalui elemen visual dan audio yang relevan dengan kearifan lokal mereka sendiri.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang terintegrasi dengan kearifan lokal Banyuwangi pada materi menyimak siswa kelas III sekolah dasar dinyatakan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 98,1% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam kegiatan menyimak. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, khususnya pada materi menyimak. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, agar penggunaan media pembelajaran inovatif dapat digunakan secara maksimal.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Ibu Nurul Istiq'faroh, M.Pd., atas bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berharga dalam proses pengembangan media hingga penyelesaian artikel penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SDN Lancar Abadi serta seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Amalia, & Istiq'faroh, N. (2025). Implementasi literasi digital secara mandiri melalui media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Aulia, & Rahayu. (2023). Pengaruh multimedia interaktif terhadap kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Fitriani, et al. (2021). Metodologi pengajaran menyimak yang efisien di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi*.



- Hidayah, & Setyaningrum. (2023). Inovasi media audio-visual dalam meningkatkan fokus menyimak siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Indriani, & Nasution. (2021). Dampak media digital interaktif terhadap keterlibatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Kurikulum Merdeka: Penguatan karakter dan kearifan lokal*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, & Jannah. (2022). Pengembangan media interaktif menggunakan Articulate Storyline di sekolah dasar. *Jurnal Multimedia Pembelajaran*.
- Manuain, & Istiq'faroh, N. (2024). Akurasi konten materi sebagai fondasi utama keberhasilan pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Nisa, et al. (2023). Identitas sosial dan nilai luhur dalam pembelajaran bahasa berbasis budaya. *Jurnal Kebudayaan dan Pendidikan*.
- Nurrita, & Sujarwo. (2022). Media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mencerna pesan pada siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Pertiwi, & Sukartono. (2022). Implementasi budaya lokal dalam materi pembelajaran bermakna. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Prastyo, & Anggrani. (2021). Tantangan konsentrasi belajar siswa pada metode ceramah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Pratama, & Setyaningsih. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan perangkat pembelajaran sistematis. *Jurnal Riset Pendidikan*.
- Purwandini, & Istiq'faroh, N. (2025). Validitas dan kepraktisan media berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Basicedu*.
- Putri, & Ismet. (2021). Reduksi beban kognitif melalui integrasi teks, gambar, dan audio dalam multimedia. *Jurnal Edutech*.
- Rahma, & Istiq'faroh, N. (2025). Kepraktisan media pembelajaran dalam mendorong kreativitas dan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kreatif*.
- Ramadhani, et al. (2022). Multimedia interaktif dalam meningkatkan memori jangka panjang siswa SD. *Jurnal Instruksional*.
- Rukmi, Istiq'faroh, N., dkk. (2025). Pengalaman fun learning melalui media interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*.
- Saputro, et al. (2023). Kualitas perangkat pembelajaran berbasis teknologi dengan model pengembangan ADDIE. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Sari, & Atamtajani. (2022). Keterampilan menyimak sebagai dasar komunikasi efektif pada anak. *Jurnal Bahasa dan Sastra*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, & Hasanah. (2022). Solusi inovatif pendidikan abad ke-21 melalui media interaktif. *Jurnal Pendidikan Modern*.
- Wardani, & Kurniawan. (2023). Perencanaan pembelajaran menyimak yang bermakna di tahap pendidikan dasar. *Jurnal Akademika*.



- Wijaya, & Dahlan. (2023). Validitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*.
- Wulandari, dkk. (2025). Materi berbasis tradisi untuk membangun kesadaran budaya sejak dini. *Jurnal Karakter Bangsa*.