

Pengembangan Media Petualang Lima Sila Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Irma Suryani¹, Hamidaturrohman^{2*} 

^{1,2*}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 13, 2026

Accepted Jul 08, 2026

Published Online Aug 24, 2026

Keywords:

Articulate Storyline

Kemampuan Berpikir Kritis

Media Pembelajaran Interaktif

Pendidikan Pancasila

Sekolah Dasar

ABSTRACT

Pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa sekolah dasar masih banyak mengandalkan buku teks dan metode konvensional, sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menegaskan pentingnya media ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Petualang Lima Sila berbasis *Articulate Storyline 3* serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Metode yang dipakai adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah satu ahli media, satu ahli materi, satu guru kelas III, dan 22 peserta didik kelas III SDN 4 Srobyong. Wawancara terstruktur, angket, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data, yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan diuji dengan paired sample t-test serta N-Gain. Berdasarkan hasil penelitian, media ini memperoleh skor validitas 89,00% (sangat valid) serta tingkat kepraktisan 90,46% (sangat praktis). Efektivitasnya tampak dari kenaikan rerata nilai peserta didik dari 68,18 menjadi 84,77, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan N-Gain 0,5637 pada kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa perpaduan video pembelajaran, cerita bergambar, studi kasus, permainan edukatif, dan kuis interaktif dalam media ini menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan mendukung penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, media Petualang Lima Sila layak dijadikan alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dan berpotensi dikembangkan lebih jauh untuk materi maupun jenjang pendidikan lainnya.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Hamidaturrohman,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara, Indonesia,

Jl. Taman Siswa No.9, Tahunan, Jepara, Jawa Tengah

Email: hamida@unisnu.ac.id

How to cite: Suryani, I., & Hamidaturrohman, H. (2026). Pengembangan Media Petualang Lima Sila Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 983–995. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5491>

Pengembangan Media Petualang Lima Sila Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran penting dalam menumbuhkan nilai, sikap, dan karakter peserta didik yang selaras dengan jati diri bangsa (Anatasya & Dewi, 2021). Pada jenjang sekolah dasar sendiri, capaian pembelajarannya diarahkan agar peserta didik memahami sekaligus mempraktikkan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman bersikap sehari-hari (Hanifah, 2023). Lebih dari sekadar hafalan, mata pelajaran ini menuntut siswa untuk mampu menilai situasi, menimbang berbagai pilihan tindakan, hingga mengambil keputusan yang berpijak pada nilai moral sehingga kedudukannya strategis dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis sejak usia sekolah dasar (Rahmawati et al., 2025).

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar (Dilekçi & Karatay, 2023). Dengan kemampuan itu, siswa dapat menilai informasi secara objektif, memahami hubungan sebab-akibat, dan menuntaskan persoalan secara logis dan rasional (Anggraeni et al., 2022). Penalaran kritis sendiri termasuk salah satu dimensi utama Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka, yang menghendaki proses belajar bersifat aktif, reflektif, dan kontekstual (Palembani et al., 2025). Dari sisi kognitif siswa sekolah dasar umumnya masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh sebab itu, kemampuan menginterpretasi, menganalisis, dan mengevaluasi mesti dilatih melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Fakaruddin et al., (2024). Melalui pembelajaran kontekstual, siswa memperoleh ruang untuk mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, mengkaji berbagai persoalan, dan membangun pemahamannya sendiri secara aktif sehingga kemampuan berpikir kritis pun berkembang maksimal (Zakariah et al., 2026). Dengan demikian, keterlibatan pengalaman nyata dalam strategi pembelajaran kontekstual menjadi kunci utama untuk merangsang tumbuhnya kemampuan berpikir kritis secara optimal.

Melalui angket siswa, wawancara bersama guru kelas III, dan penelaahan nilai tengah semester di SDN 4 Srobyong, diperoleh gambaran awal bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah ini sudah berjalan cukup baik namun belum optimal dalam menunjang kemampuan berpikir kritis siswa. Guru masih mengandalkan buku teks dan metode konvensional, sedangkan media berbasis teknologi belum banyak dimanfaatkan. Data menunjukkan 60% siswa menilai pembelajaran kurang menarik, sementara 95% di antaranya mengaku lebih mudah memahami materi bila disajikan lewat media visual; sebanyak 90% bahkan berharap pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau petualangan. Dari sisi berpikir kritis, 60% siswa menggemari pertanyaan yang menantang, namun hanya 70% yang merasa memiliki cukup ruang untuk berdiskusi. Sementara itu, nilai tengah semester memperlihatkan 41,4% siswa belum mencapai KKTP dengan rerata 70 sebuah indikasi bahwa kemampuan berpikir kritis mereka masih berada pada level cukup.

Temuan tersebut tampak jelas adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa akan pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan kenyataan praktik pembelajaran yang masih konvensional. Kesenjangan inilah yang melatarbelakangi perlunya media yang dirancang secara sistematis, baik untuk melatih kemampuan berpikir kritis maupun mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan nyata. Menurut Putri et al., (2023) peran media pembelajaran adalah sebagai perantara pesan yang memudahkan siswa memaknai materi secara lebih mendalam. Media digital berbasis audio-visual pun turut mendongkrak perhatian, minat, dan antusiasme siswa selama belajar, sebab materi dikemas lewat gabungan unsur visual dan suara yang lebih menarik (Hafidah & Ansori, 2026). Pengembangan media *Petualang Lima Sila* berbasis *Articulate Storyline* pun muncul sebagai jawaban atas

kebutuhan tersebut, sebab menghadirkan pembelajaran digital yang menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan permainan edukatif untuk mendorong siswa berpikir kritis sekaligus mengambil keputusan secara reflektif (Gafelina & Subagyo, 2025).

Penggunaan *Articulate Storyline* mendukung pembelajaran digital yang kontekstual sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Risma Agustina et al., 2022). Efektivitas media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam mendongkrak kemampuan berpikir kritis siswa pun dibuktikan beberapa penelitian terdahulu. Arrozi et al., (2025) mencatat bahwa media yang mereka kembangkan memperoleh validitas 90% dan kepraktisan 88%, dengan kenaikan kemampuan berpikir kritis pada kategori sedang (N-Gain 0,62). Dwiyanto et al., (2024) juga menyimpulkan bahwa game edukasi maupun media berbasis *Problem Based Learning* yang dibangun melalui *Articulate Storyline* mampu mendongkrak keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Sayangnya, penelitian-penelitian tersebut kebanyakan hanya menyoroti efektivitas media atau model pembelajaran secara umum, belum menjangkau integrasi indikator berpikir kritis ke ranah pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya menyangkut pengambilan keputusan moral yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Petualang Lima Sila* berbasis *Articulate Storyline* sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang secara sistematis dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa kelas III. Cakupan penelitian ini meliputi tiga hal: analisis kebutuhan, pengujian kelayakan sekaligus kepraktisan, dan pengujian efektivitas media dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDN 4 Srobyong.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch dalam Siregar et al., (2024) yaitu ADDIE terdiri dari *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (penilaian) yang digunakan sebagai panduan sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran (Leroy Holman Siahaan, 2025).



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan ADDIE

Lokasi penelitian berada di SDN 4 Srobyong, Kecamatan Mlonggo, Kabupaten Jepara, berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjeknya seorang guru kelas beserta 29 siswa kelas III, yang dipilih atas dasar hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sana masih konvensional dan belum banyak memanfaatkan media digital interaktif. Pendekatan penelitian memadukan metode kualitatif dengan kuantitatif. Selama tahap *analyze*, peneliti mewawancarai guru secara terstruktur, mengamati jalannya pembelajaran, menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa, serta menelaah dokumen nilai guna memetakan kondisi awal dan kebutuhan pengembangan media. Data yang terhimpun kemudian diolah secara deskriptif kualitatif lewat tahapan reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan.

Pada tahap *design*, peneliti merancang tujuan pembelajaran serta menetapkan indikator kemampuan berpikir kritis yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan media, membuat alur beserta storyboard, dan menyiapkan berbagai instrumen penelitian, seperti lembar validasi, angket respons, dan soal *pretest-posttest*. Rancangan tersebut lantas diwujudkan menjadi media nyata pada tahap *development* menggunakan *Articulate Storyline*. Media yang telah jadi kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, mencakup penilaian pada aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan kesesuaian dengan pembelajaran. Hasil validasi diolah secara deskriptif kuantitatif dari lembar validasi dan angket respons dengan skala Likert untuk menentukan kategori kelayakan, sedangkan data kualitatif berupa saran validator digunakan sebagai dasar revisi produk.

Tahap *implementation*, media diujicobakan kepada 22 siswa lewat rangkaian *pretest*, penerapan media dalam kegiatan belajar, dan *posttest* guna mengukur seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kritis yang terjadi. Baik guru maupun siswa turut mengisi angket respons untuk menilai kelayakan media tersebut. Sementara itu, tahap *evaluation* berjalan dalam dua bentuk: *formatif*, melalui revisi berdasarkan hasil validasi dan respons pengguna; dan *sumatif*, melalui pengujian efektivitas media.

Uji efektivitas menggunakan desain *Quasi Experimental* berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sumiati et al., 2026). Satu kelompok siswa diberi tes berisi 20 soal kemampuan berpikir kritis, dikerjakan baik sebelum maupun sesudah media digunakan. Selanjutnya, data *pretest-posttest* diuji memakai *Paired Sample T-Test* guna mengetahui ada-tidaknya perbedaan signifikan, dilengkapi analisis *N-Gain* untuk mengukur seberapa besar peningkatan kemampuan yang terjadi. Adapun persentase kevalidan dihitung memakai rumus berikut:

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

Keterangan:

P: Persentase skor

f: Jumlah skor yang diperoleh

N: Skor keseluruhan

Hasil uji kelayakan media Petualang Lima Sila berbasis *Artyculate Storyline* diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	0–20	Tidak Valid
2.	21–40	Kurang Valid
3.	41–60	Cukup Valid
4.	61–80	Valid
5.	81–100	Sangat Valid

Tingkat kepraktisan media diperoleh dari angket respons guru dan siswa; persentasenya dihitung dengan rumus yang sama seperti pada analisis kevalidan, kemudian dimaknai berdasarkan kriteria Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

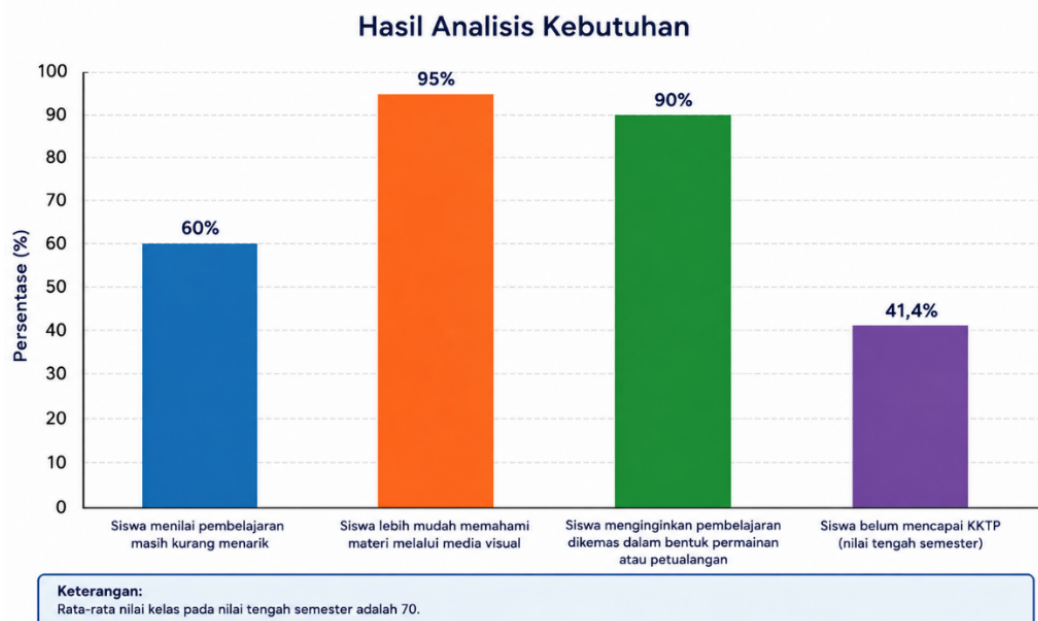
No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	0–20	Tidak Praktis
2.	21–40	Kurang Praktis
3.	41–60	Cukup Praktis
4.	61–80	Praktis
5.	81–100	Sangat Praktis

Keefektifan media ditelaah dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, dengan

Paired Sample t-Test sebagai alat ujinya. Media dianggap efektif manakala nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) berada di bawah 0,05, yang berarti ada perbedaan bermakna antara pretest dan posttest. Besaran peningkatan kemampuan berpikir kritisnya sendiri dihitung dengan N-Gain, guna mengetahui seberapa jauh peningkatan kemampuan berpikir kritis yang terjadi. Kategori Hake menjadi acuan dalam memaknai nilai N-Gain: $g < 0,30$ masuk kategori rendah, $0,30 \leq g < 0,70$ kategori sedang, sedangkan $g \geq 0,70$ kategori tinggi. Media baru dikatakan efektif bila N-Gain-nya minimal berada pada kategori sedang ($g \geq 0,30$); hasil akan lebih optimal lagi jika mencapai kategori tinggi.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut hasil tahap analisis hasil kebutuhan siswa:



Gambar 2. Hasil Analisis Kebutuhan

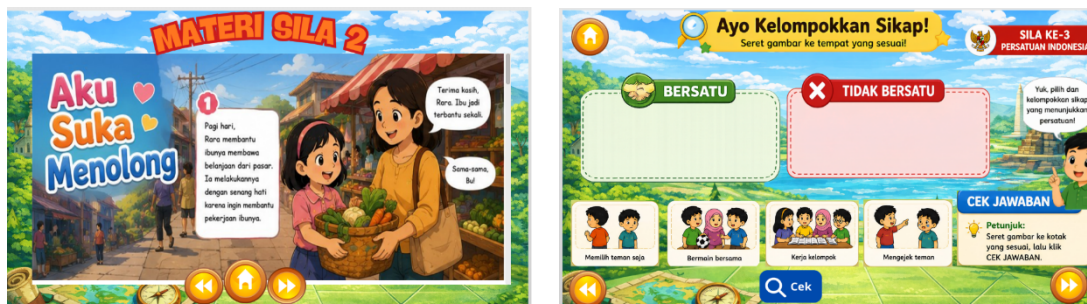
Terungkap bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode konvensional akibatnya, pemanfaatan media berbasis teknologi belum optimal dan daya pikir kritis peserta didik pun belum tumbuh kuat. Kondisi inilah yang mendasari pengembangan media *Petualang Lima Sila* berbasis *Articulate Storyline* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih mengedepankan dua arah, menarik, dan bermakna.

Tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menyusun rancangan media *Petualang Lima Sila* berbasis *Articulate Storyline 3* yang disesuaikan dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas III, dan indikator kemampuan berpikir kritis. Perancangan meliputi penyusunan *flowchart*, *storyboard*, lengkap dengan buku panduan penggunaan yang menjadi rujukan pada tahap pengembangan maupun penerapan. Rancangan itu kemudian diwujudkan menjadi tampilan media yang menyatukan materi, gambar, audio, gambar bergerak, video, permainan edukatif, dan evaluasi dua arah suatu perpaduan yang menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik dan bermakna.



Gambar 3. Halaman Opening dan Menu Utama

Judul media, ilustrasi tokoh, dan tombol Mulai ditampilkan pada halaman pembuka sebagai tampilan pertama yang menarik perhatian peserta didik. Selanjutnya, halaman menu utama menjadi pusat navigasi, memuat petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, video, materi, permainan edukatif, soal berpikir kritis, dan evaluasi. Kombinasi warna, ilustrasi, dan ikon interaktif yang sederhana sengaja dipilih agar media mudah dioperasikan peserta didik kelas III sekolah dasar.



Gambar 4. Tampilan Materi dan Permainan drag and drop

Materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan video sesuai Bab IV Topik A *Aku Pelajar Pancasila*. Usai menyimak materi, peserta didik diarahkan mengerjakan permainan edukatif dan kuis interaktif, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari.

Tahap *development* merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi produk pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya diuji kelayakannya melalui validasi ahli media dan ahli materi. Berikut adalah hasil validasi ahli media dan ahli materi:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Ahli Media 1	59	75	78,67%	Valid
Ahli Media 2	64	75	85,33%	Sangat Valid
Rata-Rata	123	-	82%	Sangat Valid

Hasil validasi tersebut, media *Petualang Lima Sila* mencatatkan rerata persentase 82,00%. Nilai tersebut berada pada rentang 81–100%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid.. Angka ini mengonfirmasi bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi aspek kelayakan, baik dari sisi tampilan, navigasi, interaktivitas, maupun kemudahan penggunaan, sehingga layak dipakai dalam pembelajaran.



Gambar 5. Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

Sejumlah masukan tetap diberikan validator demi penyempurnaan produk mulai dari perbaikan tata letak beberapa objek, penyesuaian ukuran huruf supaya lebih terbaca, penyeragaman tombol navigasi, hingga pengaturan ulang volume musik yang dinilai terlampau keras. Masukan-masukan ini menjadi pedoman revisi sebelum media memasuki tahap implementasi, dengan harapan diperoleh produk yang lebih optimal.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	48	50	96,00%	Sangat Valid

Validasi ahli materi, diperoleh persentase 96,00% dengan kategori sangat valid—mencerminkan kesesuaian materi terhadap Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, indikator kemampuan berpikir kritis, dan karakteristik peserta didik kelas III. Masukan dari ahli materi lantas dimanfaatkan untuk penyempurnaan media sebelum diterapkan di lapangan.

Tahap *implementation* merupakan penerapan media *Petualang Lima Sila* berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 4 Srobyong. Kepraktisan media dinilai lewat angket respons guru dan peserta didik yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, tampilan, penyajian materi, interaktivitas, dan manfaatnya bagi proses belajar.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Presentase	Kriteria
Guru	98,00%	Sangat Baik
Siswa	82,91%	Sangat Baik
Rata-Rata	90,46%	Sangat Baik(Sangat Praktis)

Hasil uji kepraktisan memperlihatkan rerata persentase 90,46% bagi media *Petualang Lima Sila*, tergolong kategori sangat baik atau sangat praktis. Bahkan penilaian guru sendiri mencapai 98,00% hal ini memiliki indikasi bahwa media ini mudah dioperasikan, navigasinya jelas, dan penyajian materinya selaras dengan tujuan pembelajaran.

Tahap *evaluation* (evaluasi) dilaksanakan lewat analisis hasil *pre-test* dan *post-test* dengan bantuan uji paired sample t-test serta perhitungan N-Gain, bertujuan mengetahui ada-tidaknya perbedaan bermakna pada kemampuan berpikir kritis sebelum-sesudah penggunaan media sekaligus mengukur besar peningkatannya. Kemampuan berpikir kritis diukur berdasarkan indikator interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan regulasi diri mengacu pada Facione dalam (Novandi et al., 2025) antara lain: yang diintegrasikan ke dalam soal *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 6. Nilai Pretest dan Posttest

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	Shapiro-Wilk W
Pair 1	Pretest	68.18	22	12.775	2.724	.128
	Posttest	84.77	22	9.446	2.014	.187

Berdasarkan Tabel 6, rerata nilai pretest meningkat dari 68,18 menjadi 84,77 pada posttest, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah penggunaan media Petualang Lima Sila berbasis *Articulate Storyline* 3. Hasil uji Shapiro Wilk menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,128 dan *posttest* sebesar 0,187 (Sig. > 0,05), sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan *Paired Samples t-test*.

Tabel 7. *Paired Samples Test*

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1	-16.591	5.646	1.204	-19.094	-14.088	-13.784	21	.000

Uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Konsekuensinya, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan bermakna pada kemampuan berpikir kritis peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan media Petualang Lima Sila. Nilai *Mean Difference* -16,591 turut menegaskan bahwa rerata *post-test* lebih unggul dibanding rerata *pre-test*. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran ini berpengaruh nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Tabel 8. Hasil N-Gain

	Descriptive Statistics					Kategori
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	
N-gain Valid N (listwise)	22	.20	1.00	.5637	.21217	Sedang

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5637 (kategori sedang), yang mengindikasikan bahwa media *Petualang Lima Sila* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil ini sejalan dengan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* (Sig. = 0,000, di bawah 0,05). Berpijak pada hasil tersebut, media yang dikembangkan boleh dikatakan telah memenuhi tiga kriteria sekaligus valid, praktis, dan efektif sehingga pantas diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 4 Srobyong.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Petualang Lima Sila berbasis *Articulate Storyline* 3 terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam mendongkrak kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SDN 4 Srobyong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Capaian ini membuktikan media yang dikembangkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran di sekolah tersebut, sebab disusun berlandaskan hasil analisis kebutuhan guru maupun peserta didik. Fungsinya pun ganda yakni sebagai sarana penyampaian materi sekaligus pendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar.

Hasil analisis kebutuhan memperlihatkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya menunjang kemampuan berpikir kritis, karena masih bertumpu pada buku teks dan metode konvensional. Sekalipun 95% peserta didik mengaku lebih mudah memahami materi lewat media visual dan 90% menghendaki pembelajaran berbasis permainan, tetap saja 41,4% di antaranya belum mencapai KKTP dengan rerata nilai 70. Fakta ini mempertegas perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif, baik untuk meningkatkan keterlibatan maupun mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kesimpulan ini senada dengan Anggreini et al., (2025) dan Rifkiyani, (2025) yang juga mendapati

pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi pendekatan konvensional sehingga membutuhkan media yang lebih interaktif. Pandangan ini kian diperkuat oleh Yuliasati, (2025) yang menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Sesuai hasil analisis kebutuhan tadi, media Petualang Lima Sila pun dirancang dengan memadukan video pembelajaran, cerita bergambar, studi kasus, permainan edukatif, dan kuis interaktif fitur-fitur yang dimaksudkan untuk membantu peserta didik memahami materi, mengkaji berbagai permasalahan, hingga mengambil keputusan berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Rangkaian proses ini sejalan dengan indikator berpikir kritis Facione sebagaimana dikutip dalam Novia, (2026), yaitu *interpretation, analysis, evaluation, inference*, dan *explanation*, sehingga kemampuan berpikir kritis tidak hanya diukur melalui tes, tetapi juga dilatih selama proses pembelajaran.

Pengembangan media ini juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget dalam (Amalia et al., 2025) yang menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah belajar melalui media visual dan aktivitas kontekstual. Atas dasar itu, pemakaian video, ilustrasi, permainan edukatif, dan studi kasus pada Petualang Lima Sila dapat dikatakan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pandangan ini turut dikuatkan oleh Retnasari et al., (2024) yang berpendapat bahwa multimedia dua arah terbukti meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa sekolah dasar..

Hasil validasi, media Petualang Lima Sila mencatatkan persentase 89,00% dengan kategori sangat valid gabungan dari penilaian ahli media 82,00% dan ahli materi 96,00%. Angka yang tinggi ini menegaskan media telah memenuhi kriteria isi, desain, dan fungsionalitas yang tidak lepas dari proses pengembangan sistematis melalui model ADDIE, penyajian materi yang selaras dengan capaian pembelajaran, serta dukungan ilustrasi, video, permainan edukatif, kuis interaktif, dan navigasi sederhana yang memudahkan peserta didik. Kesimpulan serupa juga dilaporkan oleh penelitian Jannah & Suryani, (2025), Angginta et al., (2025), dan Mahsunah, (2025) yang sama-sama melaporkan media berbasis *Articulate Storyline* berada pada kategori sangat valid.

Tingkat kepraktisan media Petualang Lima Sila juga tercatat 90,46% dengan kategori sangat praktis terdiri atas respons guru 98,00% dan respons peserta didik 82,91%. Ini membuktikan bahwa media mudah dipakai dalam kegiatan pembelajaran, berkat desain yang sederhana dan terintegrasi. Bagi peserta didik sendiri, navigasi yang ringkas, ikon yang jelas, dan tampilan yang menarik membuat media mudah dioperasikan sendiri. Kehadiran video, permainan, studi kasus, dan kuis interaktif pun membuat mereka lebih aktif mengikuti pembelajaran ketimbang sekadar mendengarkan penjelasan guru. Hal serupa dilaporkan pula oleh penelitian Habibatuzzahro & Istianah, (2025) yang memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 96,0% berdasarkan respons guru dan 88,7% berdasarkan respons peserta didik. Penelitian Anggrayni et al., (2025) yang mencatat tingkat kepraktisan 86,28% dari respons peserta didik, 75,00% dari respons guru, dan keterlaksanaan media 90,75%. Angka-angka ini kian menegaskan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* umumnya mudah diterapkan dalam pembelajaran karena mampu membantu guru mengelola pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Efektivitas media tampak nyata dari naiknya kemampuan berpikir kritis peserta didik usai menggunakan Petualang Lima Sila, ditandai kenaikan nilai rerata dari 68,18 pada *pre-test* menjadi 84,77 pada *post-test*. Hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000 (p di bawah 0,05) bukti adanya perbedaan bermakna pada kemampuan berpikir kritis sebelum-sesudah penggunaan media. N-Gain sebesar 0,5637 pada kategori sedang pun turut menguatkan simpulan bahwa media ini cukup efektif mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Hasil penelitian ini didukung oleh Moriska & Hanif, (2024) yang melaporkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan N-Gain sebesar 0,71 (kategori tinggi). Penelitian Mulyawati et al., (2024) juga menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada aspek analisis (0,63). Sementara itu, Nurhasanah et al. (2024) memperoleh N-Gain sebesar 0,45 dengan nilai signifikansi 0,000, sedangkan Alviyanti et al., (2024) mencatat N-Gain 0,74. Dibandingkan dengan capaian-capaian tersebut, nilai N-Gain pada penelitian ini memang hanya berada pada kategori sedang. Perbedaan ini diduga berkaitan dengan karakteristik materi Pendidikan Pancasila yang lebih menitikberatkan pemahaman nilai dan pengambilan keputusan, kemampuan awal peserta didik, serta durasi penggunaan media yang relatif singkat.

Terlepas dari perbedaan kategori tersebut, temuan penelitian tetap memperlihatkan bahwa Petualang Lima Sila mampu mendongkrak kemampuan berpikir kritis secara bermakna, sebab peserta didik tak sekadar menerima materi, tetapi juga aktif terlibat lewat video, studi kasus, permainan edukatif, dan kuis interaktif yang melatih daya pikir kritis mereka. Secara keseluruhan, media ini telah memenuhi tiga kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak dipakai dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan berpeluang menjadi alternatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka lewat pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Petualang Lima Sila berbasis *Articulate Storyline 3* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif guna menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus mendongkrak kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SDN 4 Srobyong. Dari sisi validasi, media ini berada pada kategori sangat valid (89,00%), tingkat kepraktisan sangat praktis (90,46%), dan terbukti efektif mendongkrak kemampuan berpikir kritis tercermin dari kenaikan nilai rata-rata peserta didik dari 68,18 menjadi 84,77, nilai signifikansi 0,000 (p di bawah 0,05), serta N-Gain 0,5637 pada kategori sedang. Capaian ini membuktikan bahwa perpaduan video pembelajaran, cerita bergambar, studi kasus, permainan edukatif, dan kuis interaktif sanggup menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual, sembari membuka ruang bagi peserta didik untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Atas dasar itu, Petualang Lima Sila berpeluang menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar media dikembangkan pada materi atau jenjang lain dan dilengkapi fitur yang lebih inovatif supaya penerapannya kian optimal.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

6. Kontribusi Penulis

Tanggung jawab penuh atas keseluruhan proses penelitian mulai dari penyusunan konsep, pengumpulan dan analisis data, pengembangan media pembelajaran, pelaksanaan penelitian, penyusunan naskah, hingga revisi artikel sampai siap dipublikasikan berada di tangan penulis pertama. Adapun penulis kedua berperan dalam supervisi penelitian, validasi, telaah kritis, serta revisi naskah.

7. Ketersediaan Data

Data yang mendukung hasil penelitian ini tersedia dari penulis dan dapat diperoleh

atas permintaan yang wajar (*reasonable request*).

DAFTAR PUSTAKA

- Alviyanti, F., Subroto, W. T., & Surabaya, U. N. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan*. 7, 41–47.
- Amalia, M. N., Suriansyah, A., Mulya, A., & Harsono, B. (2025). *Implementasi Media Konkret Pada Sekolah Dasar*. 02(04), 519–529.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34133>
- Angginta, T., Simanihuruk, L., Lubis, W., & Afriadi, P. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 106806 Cinta Rakyat*. 5(2), 1625–1639.
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., & Ramadani, A. S. (2025). *Tofedu: The Future Of Education Journal The Development Of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline 3 On The ' My Indonesia Is Rich ' Material For The Fifth Grade Students At Sdn 07 Sitiung*. 4(6), 2497–2509.
- Anggreini, W. F., Rihlah, J., Vai, A., Kuswanto, W., & Rosyidah, T. (2025). *Penerapan Articulate Storyline Untuk Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Tingkat Sekolah Dasar: Penelitian Tindakan Kelas*. 9(6), 2867–2879. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7153>
- Arrozi, F. R., Mislikhah, S., Sutomo, M., & Fauziah, N. N. (2025). *Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Min 2 Lumajang*. 13(2).
- Dilekçi, A., & Karatay, H. (2023). The Effects Of The 21st Century Skills Curriculum On The Development Of Students' Creative Thinking Skills. *Thinking Skills And Creativity*, 47, 101229.
- Dwiyanto, A., Raharjo, T. J., Supriyadi, S., Widiarti, N., Rokhman, F., & Isdaryanti, B. (2024). *Pengembangan Game Siraja Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1305–1312. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1105>
- Fakaruddin, F. J., Shahali, E. H. M., & Saat, R. M. (2024). Creative Thinking Patterns In Primary School Students' Hands-On Science Activities Involving Robotic As Learning Tools. *Asia Pacific Education Review*, 25(1), 171–186.
- Gafelina, G., & Subagyo, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa*. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 179–192. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4813>
- Habibatuzzahro, L., & Istianah, F. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas Iv Sekolah Dasar*. 13(2), 453–467.
- Hafidah, N., & Ansori, A. (2026). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jpik-Jurnal Pendidikan Islam Dan Studi Keislaman*, 2(2), 38–49.
- Hanifah, H. (2023). *Panduan Buku Guru Pendidikan Pancasila Kelas Iii Sekolah Dasar*.
- Jannah, M., & Suryani, L. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate*

- Storyline Untuk Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. 6(2), 763–772.
- Leroy Holman Siahaan, M. P. (2025). *R&D Dalam Pendidikan: Implementasi Model Addie Dan 4d Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan Pg Paud*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Moriska, A., & Hanif, M. (2024). *Interactive Learning Multimedia Articulate Storyline As An Alternative Media To Improve Elementary Students ' Critical Thinking Skills*. 8(2), 258–269.
- Mulyawati, Y., Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., Maharani, N. D., & Azizah, A. N. (2024). *A New Approach To Elementary Learning : An Interactive Digital Module For Critical Thinking With Articulate Storyline*. 16, 97–102.
- Novia, H. (2026). Profil Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma Pada Materi Usaha Dan Energi: Analisis Berdasarkan Indikator Facione. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (Geoscienceed Journal)*, 7(2), 1672–1676.
- Nurhasanah, M., Suprpto, P. K., & Ardiansyah, R. (2024). *The Effectiveness Of Problem-Based Learning Assisted By Articulate Storyline Interactive Students ' Critical Thinking Skills*. 10(1), 1–9.
- Palembani, A. H., Putri, Y. F., Marlina, L., & Dewi, K. (2025). Implementasi Dimensi Bernalar Kritis Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Journal Of Comprehensive Science (Jcs)*, 4(1). <https://doi.org/10.59188/Jcs.V4i1.2989>
- Putri, A. V. E., Sofiana, N., & Hamidaturrohman. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Math Animator Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Sinanggul. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 180–191. <https://doi.org/10.47650/Elips.V4i2.943>
- Rahmawati, Y., Luthfi, N., Herianingtyas, R., Jakarta, U. N., & Yogyakarta, U. N. (2025). *K Ebijak An Pembelajaran Mendalam : Transformasi Pembelajaran Menuju*. 17, 1–16. <https://doi.org/10.24832/Jpkp.V18i1.1281>
- Retnasari, L., Abdulkarim, A., & Hidayah, Y. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar*. 5(1), 344–358. <https://doi.org/10.55681/Jige.V5i1.2384>
- Rifkiyani, P. (2025). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. June, 301–315.
- Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik Smp. *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89. <https://doi.org/10.55784/Jupeis.Vol1.Iss3.119>
- Siregar, J., Destini, R., & Barus, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sekolah Dasar. *Tuntun: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 63–69.
- Sumiati, S., Hamid, S., & Rosmawati, R. (2026). Penggunaan Wordwall Dalam Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Bosowa Journal Of Education*, 6(2), 994–1002.
- Yuliasati, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas V Sd Wilayah 1 Pauh Kota Padang Mendukung Keberhasilan Proses Pembelajaran . Dalam Konteks Pendidikan M*. 6(3), 3437–3451. <https://doi.org/10.54373/Imej.V6i3.3127>
- Zakariah, F. H. A., Iswatiningsih, D., Ummaroch, R., & Rahmawati, Y. (2026). Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran “Teks Narasi Sejarah” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 490–501.

Biografi Penulis

	Irma Suryani adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara. Bidang kajian yang diminati meliputi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, inovasi pembelajaran sekolah dasar, Pendidikan Pancasila, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini merupakan bagian dari penyelesaian tugas akhir pada bidang pengembangan media pembelajaran. Email: 221330000952@gmail.com
	Hamidaturrohman adalah dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara dengan jabatan fungsional Asisten Ahli. Bidang kepakaran meliputi pendidikan dasar, Pendidikan Pancasila, pendidikan inklusi, serta pengembangan bahan ajar. Email: hamida@unisnu.ac.id