

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE
STORYLINE* TERHADAP LITERASI DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**DIMAS PRASETYO
NPM 2213053138**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

DIMAS PRASETYO

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya literasi digital peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *articulate storyline* terhadap literasi digital peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen design dengan desain *the one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur yang berjumlah 36 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, sampel pada penelitian ini kelas IV A yang berjumlah 18 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan non-tes, kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *articulate storyline* terhadap literasi digital peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.

Kata kunci: *Articulate Storyline*, literasi digital, pendidikan pancasila.

ABSTRACT

THE EFFECT OF ARTICULATE STORYLINE INTERACTIVELEARNING MEDIA ON DIGITAL LITERACY IN PANCASILA EDUCATION AMONG FOURTH- GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

DIMAS PRASETYO

The problem addressed in this study was the low level of digital literacy among fourth-grade students at SD Negeri 10 Metro Timur. This research aimed to determine the effect of interactive learning media Articulate Storyline on students' digital literacy in the Pancasila Education subject. The study employed a pre-experimental design with a one-group pretest–posttest design. The population of this study consisted of all fourth-grade students at SD Negeri 10 Metro Timur totaling 36 students. The sample was selected using purposive sampling, namely class IV A consisting of 18 students. Data were collected through test and non-test techniques and analyzed using a paired sample t-test. The results of the analysis showed that the probability value was $0.000 < 0.05$, indicating that there was a significant effect of the implementation of Articulate Storyline learning media on students' digital literacy in the Pancasila Education subject for fourth-grade students at SD Negeri 10 Metro Timur.

Keywords: *Articulate Storyline, digital literacy, Pancasila Education*

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE*
STORYLINE TERHADAP LITERASI DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Oleh

DIMAS PRASETYO

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE*
TERHADAP LITERASI DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: **Dimas Prasetyo**

No. Pokok Mahasiswa

: **2213053138**

Program Studi

: **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Faehilah Khairani, S.Pd., M.Pd.
NIP 199208022019032019


Dr. Ryzal Perdana, M.Pd.
NIP 199211092025061004

 **SIGN**

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd**



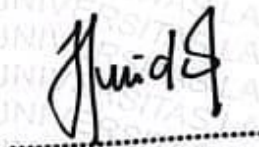
Sekretaris

: **Dr. Ryzal Perdana, M.Pd.**



Penguji Utama

: **Frida Destini, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 Januari 2026**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dimas Prasetyo
NPM : 2213053138
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Literasi Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Dimas Prasetyo
NPM 2213053138

RIWAYAT HIDUP



Dimas Prasetyo lahir di Sinar Negeri, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung, pada tanggal 30 Mei 2004.

Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Rohman Basuki dengan Ibu Uji Widati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SDN 1 Sinar Negeri lulus pada tahun 2016.
2. SMPN 2 Sukoharjo pada tahun 2019.
3. SMAN 1 Sukorajo lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Peneliti melakukan Program Kampus Mengajar di SMP IT Wahdatul Ummah pada tahun 2024. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode I di Desa Karya Bhakti, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Karya Bhakti.

MOTTO

“Tidak perlu menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak butuh itu. Dan yang membencimu tidak akan percaya itu,”
(Ali Bin Abi Thalib)

"Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan"
(QS. Al-Insyirah: 5-6).

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahiim

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhitung, serta dukungan dari orang-orang tercinta dengan bangga skripsi ini peneliti persembahkan untuk

Orangtuaku Tercinta

Bapak Rohman Basuki dan Ibu Uji Widati, terima kasih banyak atas segala perjuangan, pengorbanan, kasih sayang yang tak terhingga, dan doa yang tak pernah putus. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam pengerjaan skripsi ini, selalu memberikan dukungan dan semangat tanpa henti hingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini, serta meraih gelar sarjana dan menggapai cita-cita.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji sukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Literasi Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Lampung, Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN. Eng., yang telah telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, serta fasilitas yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan FKIP Universitas Lampung, Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., yang telah mengesahkan skripsi, memberikan dukungan dan fasilitas dalam menyelesaikan penelitian ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
4. Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, Fadhillah Khairani, S.Pd., M.Pd., sekaligus Dosen Pembimbing Akademik, Ketua Penguji serta Dosen validator angket yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi, memberikan bimbingan, saran yang luar biasa serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Dr. Ryzal Perdana, M.Pd., selaku Sekertaris Penguji yang telah senantiasa memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang luar biasa dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Frida Destini, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji Utama yang senantiasa

- memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi
7. Dayu Rika Perdana, M.Pd., selaku dosen validator media ajar dan soal yang memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
 8. Siti Nuraini, M.Pd., selaku dosen validator modul serta LKPD yang memberikan saran, masukan, serta gagasan yang sangat luar biasa dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
 9. Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
 10. Kepala Sekolah SDN 10 Metro Timur, Bidroatul Hasanah, S.Pd.SD yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian
 11. Kepala Sekolah SDN 6 Metro Timur, Adenan, S.Pd, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
 12. Wali kelas IVA dan IVB, Yudi Tri Anggoro, S.Pd.SD dan Atika Oktaviani, S.Pd.SD yang telah memberikan izin kepada peneliti melaksanakan penelitian dan memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian, serta peserta didik kelas IV SDN 10 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
 13. Saudaraku tersayang Eka Ayu Saraswati dan Dwi Cantika Rohmah, terima kasih atas keceriaan dan semangatmu yang selalu menjadi penyemangat di setiap langkah. Kehadiranmu membawa warna dan motivasi tersendiri dalam perjalanan panjang ini.
 14. Adzkya Salsabila Cahyono, terima kasih telah berjalan bersama di setiap proses yang tidak selalu mudah. Yang selalu hadir dengan doa yang tulus, kesabaran yang panjang, dan dukungan yang tidak pernah berkurang. Saat lelah selalu menjadi tempat untuk pulang, di saat peneliti ragu, tetap percaya. Perjalanan ini terasa lebih berarti karena kehadiranmu, dan capaian ini tidak lepas dari ketulusanmu yang setia membersamai langkahku.
 15. Teman-teman geng PM yang selalu sigap membantu dalam berbagai urusan

administrasi kampus selama proses penyusunan skripsi, teman-teman geng Durian Runtuh, Cecep Supermacy, serta anak kos Huda yang senantiasa menghadirkan canda dan hiburan di tengah padatnya perjuangan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan perhatian sederhana yang kalian berikan. Kehadiran kalian menjadi penyemangat tersendiri dan membuat setiap proses terasa lebih ringan hingga akhirnya dapat sampai pada tahap ini.

16. Rekan-rekan mahasiswa kelas C Angkatan 2022 yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahapan seminar.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 30 Januari 2026
Peneliti



Dimas Prasetyo
NPM 2213053138

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Literasi Digital	11
2.1.1 Literasi Digital	11
2.1.2 Indikator Literasi Digital	11
2.1.3 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Tinggi di Sekolah Dasar ..	16
2.2 Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	18
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	18
2.2.2 Tampilan <i>Articulate Storyline</i>	19
2.2.3 Tahapan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	24
2.2.4 Faktor Pendukung Dan Penghambat Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	27
2.3 Penelitian Relevan	28
2.4 Kerangka Pikir	35
2.5 Hipotesis Penelitian	37
III. METODE PENELITIAN	38
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	38
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	39
3.2.1 Tempat Penelitian	39
3.2.2 Waktu Penelitian	39
3.3 Prosedur Penelitian	39
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	40
3.4.1 Populasi Penelitian	40
3.4.2 Sampel Penelitian	41
3.5 Variabel Penelitian	41
3.5.1 Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	41
3.5.2 Variabel Terikat (<i>dependent</i>)	41
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional	41
3.6.1 Definisi Konseptual	41

3.6.2 Definisi Operasional	42
3.7 Teknik Pengumpulan Data	45
3.7.1 Tes	45
3.7.2 Teknik Non Tes.....	45
3.8 Instrumen Penelitian.....	46
3.8.1 Instrumen Tes.....	47
3.8.2 Instrumen Non-Tes	48
3.8.3 Uji Coba Instrumen.....	49
3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes	50
3.9.1 Uji Validitas	50
3.9.2 Uji Reliabilitas	52
3.9.3 Uji Tingkat Kesukaran.....	53
3.9.4 Uji Daya Pembeda Soal	55
3.10 Teknik Analisis Data	56
3.10.1 Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	56
3.10.2 Nilai Hasil Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik	57
3.10.3 Nilai Rata-Rata Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik.....	57
3.10.4 Uji <i>N-Gain</i>	57
3.11 Uji Prasyarat Analisis Data	58
3.12 Uji Hipotesis.....	59
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Pelaksanaan Penelitian	61
4.2 Hasil Penelitian.....	62
4.3 Analisis Data Penelitian	62
4.3.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran media interaktif <i>Articulate Storyline</i>	62
4.3.2 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	63
4.3.3 Rata-rata Literasi Digital Peserta Didik	66
4.3.4 Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik (<i>N-Gain</i>).....	67
4.4 Hasil Uji Prasyarat Data	68
4.4.1 Hasil Normalitas	68
4.4.2 Uji Homogenitas	69
4.4.3 Uji Hipotesis.....	69
4.5 Pembahasan	70
4.6 Keterbatasan Penelitian	77
V. SIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian literasi digital peserta didik	4
2. Indikator literasi digital	15
3. Populasi peserta didik kelas iv	40
4. Indikator literasi digital peserta didik	44
5. Kisi-kisi soal kemampuan literasi digital pendidikan pancasila	47
6. Presentase kategori kemampuan literasi digital peserta didik.....	48
7. Kisi-kisi keterlaksanaan media pembelajaran interaktif articulate storyline kepada peserta didik.	48
8. Rubik keterlaksanaan media pembelajaran interaktif articulate storyline peserta didik.....	49
9. Hasil uji validitas	51
10. Klasifikasi reliabilitas.....	53
11. Kriteria tingkat kesukaran soal.....	54
12. Hasil analisis uji tingkat kesukaran soal	54
13. Klasifikasi daya pembeda soal	55
14. Hasil analisis uji daya pembeda soal.....	56
15. Klasifikasi dan kriteria penilaian	57
16. Jadwal pelaksanaan penelitian	61
17. Deskripsi hasil penelitian	62
18. Rekapitulasi angket keterlaksanaan media peserta didik	63
19. Distribusi frekuensi nilai pretest dan posttest	64
20. Nilai <i>n-gain</i> peserta didik.....	68
21. Hasil uji normalitas	68
22. Hasil uji homogenitas.....	69
23. Rekapitulasi data hasil uji-t pada kelas eksperimen.	70
24. Hasil uji validitas	115
25. Hasil uji reliabilitas	116
26. Hasil uji tingkat kesukaran.....	117
27. Hasil uji daya pembeda	118
28. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	129
29. Perhitungan skor per indikator <i>pretest</i>	130
30. Perhitungan skor per indikator <i>posttest</i>	131
31. Hasil uji nilai <i>n-gain</i>	132
32. Hasil uji keterlaksanaan media.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kominfo : Indeks literasi digital indonesia (ILDI) 2021-2022 GoodStats.	2
2. Grafik Pustlitbang Aptika IKP : Indeks masyarakat digital indonesia (IMDI) 2022-2024 GoodStats.	3
3. Tampilan utama media <i>articulate storyline</i>	19
4. Tampilan untuk membuat project baru.	20
5. Tampilan latar awal <i>articulate storyline</i>	20
6. Lembar project <i>articulate storyline</i>	21
7. Fitur dan ikon yang menjadi karakteristik <i>articulate storyline</i>	21
8. Pilihan pengaturan fitur kuis interaktif.	22
9. Fitur <i>trigger</i> pada <i>articulate storyline</i>	22
10. Template yang terdapat pada media <i>articulate storyline</i>	23
11. Elemen-elemen visual dan komponen grafis	23
12. Tampilan media pembelajaran <i>articulate storyline</i>	24
13. Hasil akhir rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>articulate storyline</i>	24
14. Kerangka pikir	37
15. Desain <i>one group pretest-posttest</i>	38
16. Diagram data peserta didik	63
17. Diagram nilai pretest peserta didik	65
18. Diagram nilai <i>posttest</i> peserta didik	66
19. Rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	67
20. Wawancara pendidik kelas IV A	137
21. Wawancara pendidik kelas IV B	137
22. Penyampaian petunjuk uji instrumen	137
23. Pelaksanaan uji instrumen	137
24. <i>Pretest</i> peserta didik	137
25. Pendidik memberikan penjelasan mengenai materi sila 1-3 pancasila	137
26. Pendidik membagi kelompok	138
27. Pendidik membagikan LKPD	138
28. Memberi petunjuk penggunaan media interaktif <i>Articulate Storyline</i>	138
29. Peserta didik mengerjakan LKPD	138
30. Peserta didik mengerjakan “kuis awal”	138
31. Hasil kuis awal peserta didik	138
32. Pendidik memberikan penjelasan mengenai materi sila 4-5 pancasila	139
33. Peserta didik memahami materi yang tersedia di <i>Articulate Storyline</i>	139

34. Peserta didik mengerjakan “Kuis Final”	139
35. Hasil kuis final peserta didik.....	139
36. Pendidik memberikan apresiasi dan reward terhadap peserta didik	139
37. Peserta didik mengerjakan <i>posttest</i>	140
38. Foto bersama peserta didik kelas IV A	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat pra penelitian	86
2. Surat balasan	87
3. Data penelitian awal	88
4. Surat balasan uji instrumen	91
5. Surat izin penelitian.....	92
6. Surat balasan penelitian	93
7. Lembar validator	94
8. Bentuk soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	102
9. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	103
10. Bentuk angket dan rubrik keterlaksanaan media	107
11. Hasil angket keterlaksanaan media	111
12. Hasil uji validitas	115
13. Hasil uji reliabilitas	116
14. Hasil uji tingkat kesukaran.....	117
15. Hasil uji daya pembeda	118
16. Modul ajar	119
17. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	129
18. Perhitungan skor per indikator <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	130
19. Hasil uji nilai <i>N-Gain</i>	132
20. Hasil uji keterlaksanaan media.....	133
21. Hasil uji normalitas	134
22. Hasil uji homogenitas.....	135
23. Hasil uji <i>t paired sample t-test</i>	136
24. Dokumentasi kegiatan	137
25. Dokumentasi penelitian.....	137

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Masalah

Pada era Pembelajaran Abad ke-21, kemampuan literasi digital merupakan kompetensi krusial yang penting untuk dimiliki peserta didik. Literasi digital bukan hanya meningkatkan keterampilan, literasi digital juga memperkuat kemampuan untuk berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi peserta didik. Zuhri dkk., (2024) menyebutkan bahwa literasi digital merupakan elemen krusial dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21, meskipun pada praktiknya masih dihadapkan pada kendala seperti kesenjangan akses teknologi dan minimnya pelatihan pendidik. Kondisi ini memerlukan strategi berupa integrasi literasi digital dalam kurikulum serta pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut Listyawan dkk., (2023) literasi digital jenjang sekolah dasar sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan era abad ke-21 yaitu dinamika kehidupan pada era digital. Peserta didik perlu menguasai literasi digital, khususnya dalam konteks pendidikan pancasila, agar mampu mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis serta bertanggung jawab. Kemampuan ini sangat relevan di zaman transformasi digital yang pesat, mengingat banyaknya informasi yang tersedia di ruang digital. Literasi digital pada jenjang sekolah dasar berperan sebagai dasar yang mendukung pembentukan keterampilan, sikap, dan nilai, sehingga peserta didik lebih siap menghadapi perkembangan zaman.

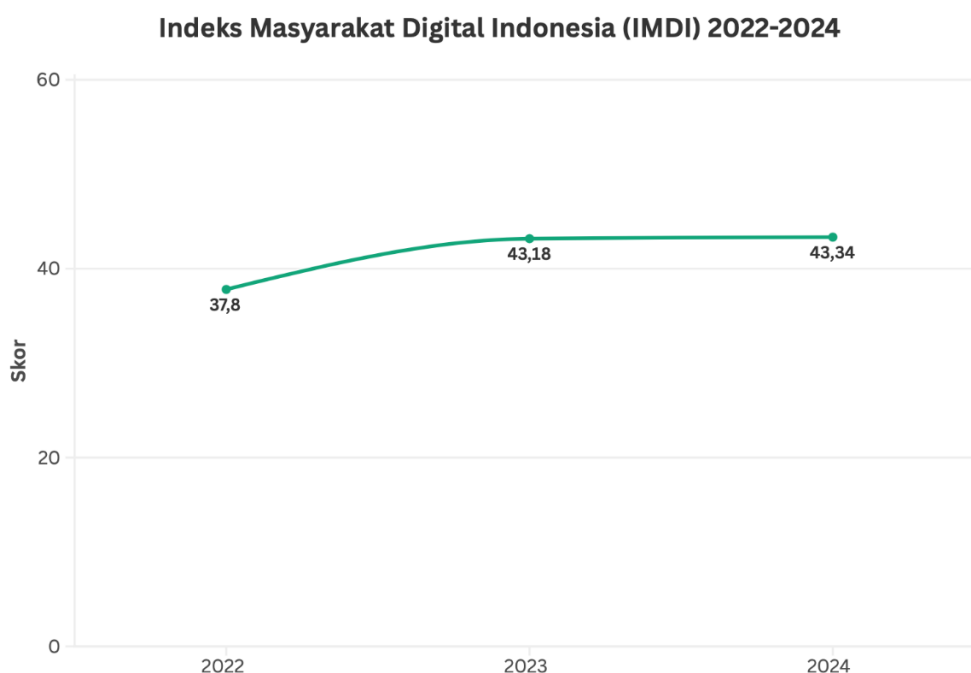
Tantangan lain muncul dari belum optimalnya integrasi nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran digital. Literasi digital yang ideal bukan hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga harus mampu membentuk sikap, nilai, dan karakter positif sesuai dengan jati diri bangsa (Putri dkk., 2024). Banyak

peserta didik belum siap menghadapi banjir informasi digital yang masif. Dalam beberapa kasus, nilai-nilai Pancasila belum terintegrasi dengan optimal dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu kendala dalam upaya pemerataan literasi digital yaitu terdapat kesenjangan akses teknologi di kalangan peserta didik (Ruswan dkk., 2024).



Gambar 1. Kominfo : Indeks Literasi Digital Indonesia (ILDI) 2021-2022
GoodStats.

Sakinah (2024), dalam GoodStats Kementerian Komunikasi dan Informatika melaporkan bahwa Indeks Literasi Digital Indonesia (ILDI) pada tahun 2021 mencapai skor 3,49 dan mengalami peningkatan menjadi 3,54 pada tahun 2022. Penilaian ILDI mencakup empat pilar, yaitu *Digital Skills*, *Digital Ethics*, *Digital Safety*, dan *Digital Culture*. Secara rinci, skor masing-masing pilar pada tahun 2021 dan 2022 adalah sebagai berikut: *Digital Skills* 3,44 (2021) dan 3,52 (2022); *Digital Ethics* 3,53 (2021) dan 3,68 (2022); *Digital Safety* 3,10 (2021) dan 3,12 (2022); serta *Digital Culture* 3,90 (2021) dan 3,84 (2022).



Gambar 2. Grafik Pustlitbang Aptika IKP : Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) 2022-2024 GoodStats.

Pustlitbang Aptika IKP merilis hasil Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) periode 2022–2024, yang memperlihatkan peningkatan setiap tahun. Kenaikan tersebut menggambarkan perkembangan positif dalam pemanfaatan teknologi digital. Secara rinci, skor IMDI dari 37,80 pada tahun 2022 meningkat 43,18 pada tahun 2023, dan mengalami kenaikan tipis menjadi 43,34 pada tahun 2024 (Sakinah, 2024).

Kenaikan skor ILDI dan IMDI pada 2022–2024 menunjukkan kemajuan pemanfaatan teknologi digital di Indonesia. Namun, capaian ini belum menjamin meratanya keterampilan literasi digital di semua jenjang pendidikan. Kondisi ini menegaskan perlunya perhatian khusus pada peserta didik sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang membutuhkan keterampilan teknologi sekaligus penguatan nilai-nilai kebangsaan. Gambaran kondisi nasional ini selaras dengan temuan di lapangan, di mana hasil observasi penulis menunjukkan masih adanya kesenjangan keterampilan literasi digital pada peserta didik, khususnya di UPTD SD Negeri 10 Metro Timur.

Masalah terkait rendahnya literasi digital juga ditemukan dalam penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti di UPTD SD Negeri 10 Metro Timur, penulis melakukan wawancara dan observasi dengan pendidik, dan peserta didik. Observasi dilakukan pada kelas IV A dan IV B dengan tujuan untuk mengevaluasi literasi digital pada peserta didik. Proses pembelajaran mencakup 18 peserta didik dimasing-masing kelas bersama wali kelas. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan pancasila terkait literasi digital. Permasalahan tersebut mencakup keterbatasan peserta didik dalam mengakses informasi secara efektif, peserta didik kesulitan membedakan informasi yang benar dan yang tidak di internet, serta masalah rendahnya keterampilan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran.

Berikut data hasil observasi kemampuan literasi digital peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang mengacu pada indikator literasi digital menurut Ferrari dkk., (2014).

Tabel 1. Penilaian Literasi Digital Peserta Didik

Kelas/Jumlah Peserta didik	Indikator Literasi Digital	Persentase Rata-rata Indikator		Persentase Rata-rata Kelas
		Jumlah	Persentase	
IV A 18 Orang	<i>Information</i> (mencari informasi dari media digital)	8	44%	31%
	<i>Communication</i> (berdiskusi materi dengan media digital)	5	28%	
	<i>Content-creation</i> (memiliki pemahaman terhadap <i>licency</i>)	4	22%	
	<i>Safety</i> (berhati-hati dalam menulis di media digital)	6	33%	
	<i>Problem-solving</i> (menyelesaikan masalah pembelajaran menggunakan media digital)	5	28%	
IV B 18 Orang	<i>Information</i> (mencari informasi dari media digital)	9	50%	36%
	<i>Communication</i> (berdiskusi materi)	7	39%	

Kelas/Jumlah Peserta didik	Indikator Literasi Digital	Persentase Rata-rata Indikator		Persentase Rata-rata Kelas
		Jumlah	Persentase	
	dengan media digital)			
	<i>Content-creation</i> (memiliki pemahaman terhadap <i>licency</i>)	5	28%	
	<i>Safety</i> (berhati-hati dalam menulis di media digital)	6	33%	
	<i>Problem-solving</i> (menyelesaikan masalah pembelajaran menggunakan media digital)	5	28%	

Sumber: Pendidik Kelas IV UPTD SD 10 Metro Timur

Ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang menunjukkan bahwa literasi digital peserta didik kelas IV berada pada tingkat relatif rendah. Berdasarkan tabel diatas, pada kelas IVA hanya terdapat 31% peserta didik yang mampu menguasai indikator literasi digital secara keseluruhan, sedangkan pada kelas IVB persentasenya yaitu 36%. Pada indikator *information*, hanya 44% peserta didik di kelas IVA dan 50% di kelas IVB yang mampu mencari informasi dari media digital dengan tepat. Indikator *communication* juga menunjukkan capaian yang rendah, dengan 28% peserta didik di kelas IVA dan 39% di kelas IVB yang mampu berdiskusi materi melalui media digital secara efektif. Penguasaan pada indikator *content creation* masih masih perlu di tingkatkan di mana hanya 22% peserta didik kelas IVA dan 28% IVB yang mampu menguasai indikator tersebut. Begitu pula pada indikator *safety*, persentase peserta didik yang berhati-hati dalam menulis di media digital hanya sebesar 33% di kedua kelas. Sementara itu, kemampuan *problem-solving* yang berkaitan dengan penyelesaian masalah pembelajaran melalui media digital berada pada persentase yang masih rendah, yakni 28% di kedua kelas.

Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi digital peserta didik belum berkembang secara optimal pada seluruh indikator. Pada aspek pencarian informasi, peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam menemukan dan memilih sumber yang

relevan. Keterampilan komunikasi dan pembuatan konten juga belum maksimal, baik dari segi pemanfaatan media digital maupun penggunaan bahasa yang sesuai. Di sisi lain, kesadaran terhadap keamanan digital serta kemampuan memecahkan masalah berbasis teknologi masih rendah, sehingga diperlukan upaya peningkatan literasi digital secara komprehensif, sebagaimana indikator yang dikemukakan oleh Ferrari dkk., (2014).

Hasil temuan menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan literasi digital dalam setiap prosesnya. Kurangnya pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran membuat peserta didik belum terbiasa mengakses, mengelola, dan menggunakan informasi secara bertanggung jawab. Oleh karena itu, diperlukan langkah inovatif dengan menerapkan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya memfasilitasi pencarian informasi, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, kreativitas, keamanan, dan pemecahan masalah dalam konteks digital.

Penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif dipandang mampu menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Selsabila & Pramudiani, (2022) menyebutkan bahwa penerapan *Articulate Storyline* dalam konteks pendidikan terbukti mampu meningkatkan literasi digital peserta didik. Media interaktif ini menggabungkan teks, audio, video, animasi, dan simulasi yang memfasilitasi pembelajaran multimodal, sehingga peserta didik aktif dalam menemukan, memahami, menilai, dan menggunakan informasi digital. Hal tersebut memperkuat peran *Articulate Storyline* sebagai alat pembelajaran digital yang strategis, mendorong kompetensi literasi digital peserta didik melalui pengalaman belajar visual, interaktif, dan reflektif (Anggraini & Reinita, 2021).

Mendalami lebih lanjut, dengan menggunakan media *Articulate Storyline*, diharapkan pembelajaran lebih hidup dan relevan dengan situasi peserta didik untuk mengembangkan literasi digital peserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Yuliasati & Mansurdin, (2025) menyatakan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD wilayah 1 Pauh, Kota Padang, memerlukan pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*

yang menggunakan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterlibatan peserta didik. Penelitian sejenis juga dilaksanakan Sari & Harjono, (2021) menunjukkan media pembelajaran tematik yang menggunakan media *Articulate Storyline* efektif meningkatkan antusiasme peserta didik kelas IV di sekolah dasar..

Pemanfaatan media *Articulate Storyline* 3 untuk mendukung pembelajaran pendidikan pancasila dianggap memenuhi kriteria kelayakan serta mudah diterapkan dalam pembelajaran. Media tersebut memberikan pembelajaran yang lebih menarik sekaligus memfasilitasi keterlibatan interaktif peserta didik, serta selaras dengan kebutuhan belajar dan tahap perkembangan peserta didik sekolah dasar. Materi Pendidikan Pancasila yang umumnya bersifat abstrak dapat divisualisasikan melalui teks, gambar, video, audio, dan kuis interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Adetia dkk., 2025). Sementara itu, Zahara dkk., (2024) menegaskan bahwa penerapan media *Articulate Storyline* pada pembelajaran pendidikan pancasila sekolah dasar terbukti meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media tersebut tidak hanya menjadikan kegiatan belajar lebih menarik untuk peserta didik, *Articulate Storyline* juga mampu membangkitkan minat belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memperkuat penguasaan konsep serta pembentukan sikap yang lebih positif terhadap nilai-nilai pancasila pada diri peserta didik.

Pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan terbukti sangat berpengaruh dan bermanfaat, dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, pendidik dapat merancang materi ajar menjadi lebih atraktif dan dapat dipahami peserta didik, memadukan berbagai elemen seperti tulisan, ilustrasi visual, animasi, suara, tayangan video, serta evaluasi berbentuk kuis interaktif tanpa memerlukan keahlian pemrograman khusus, sehingga memperlancar proses belajar-mengajar dan meningkatkan keterlibatan serta efektivitas pembelajaran (Adawi & Evi Eviyanti, 2022). Sejalan dengan itu, Rofiah dkk., (2024) mengemukakan bahwa penggunaan *Articulate*

Storyline menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, seperti peningkatan skor uji peserta didik, serta penilaian validitas media yang tinggi. Hal ini mempertegas bahwa *Articulate Storyline* merupakan alat pembelajaran digital yang strategis dan berperan dalam meningkatkan kualitas interaksi, motivasi, serta hasil belajar di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa media interaktif *Articulate Storyline* dapat meningkatkan literasi digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik di UPTD SDN 10 Metro Timur. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital peserta didik. Peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Literasi Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

- a. Rendahnya literasi digital peserta didik
- b. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila
- c. Pendidik belum menerapkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*

1.3 Batasan Masalah

Untuk penelitian ini berjalan terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan maka masalah dibatasi pada.

- a. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* (X)
- b. Literasi digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di UPTD SDN 10 Metro Timur (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, rumusan masalah penelitian ini yaitu,
 “Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif
Articulate Storyline terhadap literasi digital Pendidikan Pancasila peserta didik
 kelas IV di UPTD SDN 10 Metro Timur?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan penelitian ini yaitu,
 “Penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dapat
 meningkatkan literasi digital Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di
 UPTD SDN 10 Metro Timur”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini sebagai berikut.

a. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian yaitu memperkaya kajian ilmiah mengenai dampak penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terhadap kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman mendalam terkait efektivitas media interaktif dalam meningkatkan literasi digital yang berorientasi pada nilai-nilai Pancasila, sekaligus memperluas wawasan mengenai kontribusi teknologi dalam pembelajaran berbasis karakter pada era digital

b. Manfaat Praktis

1) Peserta Didik

Melalui penggunaan media *Articulate Storyline*, penelitian ini berpotensi menghadirkan proses pembelajaran lebih interaktif dan sesuai dengan kehidupan nyata. Peserta didik tidak hanya terdorong untuk mengembangkan literasi digital secara bijak, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

2) Pendidik

Temuan penelitian diharapkan mampu menjadi rujukan dan menjadi motivasi bagi pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik serta selaras dengan kemajuan teknologi digital. Hasil penelitian juga dapat mendukung pendidik untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam pembelajaran berbasis media interaktif secara lebih efektif.

3) Kepala sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan acuan atau pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di lingkungan sekolah, khususnya dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

4) Peneliti selanjutnya

Temuan penelitian diharapkan dapat dijadikan acuan serta landasan bagi pelaksanaan studi lanjutan di bidang yang relevan, terutama berkaitan dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta penguatan literasi digital di tingkat sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Literasi Digital

2.1.1 Literasi Digital

Literasi digital “*digital literacy*” mulai dikenal sejak tahun 1997 melalui buku berjudul *Digital Literacy* yang ditulis oleh Paul Gilster. Dalam bukunya, Gilster menyebutkan bahwa Literasi digital dipahami sebagai kecakapan dalam memanfaatkan teknologi informasi melalui perangkat digital secara tepat guna dan optimal, baik untuk kebutuhan pembelajaran, pekerjaan, maupun aktivitas sehari-hari (Naufal, 2021). Lebih lanjut, Gilster menegaskan bahwa informasi yang disajikan dalam berbagai format perlu dipahami dan dimanfaatkan dengan keterampilan literasi digital. Ia juga menjelaskan bahwa literasi tidak semata-mata berkaitan dengan keterampilan membaca, melainkan juga mencakup kemampuan memahami dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari bacaan tersebut.. Literasi digital bukan sekadar penguasaan teknis atau keterampilan menggunakan media digital, melainkan lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis saat menghadapi informasi di era digital.

2.1.2 Indikator Literasi Digital

Literasi digital tidak hanya memuat keterampilan operasional dalam memanfaatkan perangkat teknologi, namun mencakup seperangkat kompetensi yang lebih luas dan mendalam (Rizal dkk., 2021). Literasi digital bertujuan untuk membentuk individu yang cerdas secara digital, mampu berpikir kritis, kreatif, serta bertanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya. Menurut Rizal dkk., (2021)

terdapat beberapa indikator penting yang menjadi tolok ukur kemampuan literasi digital seseorang:

a. Kemampuan Teknologis

Kemampuan tersebut meliputi kecakapan dalam mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak, serta memahami penggunaan beragam aplikasi maupun platform digital. Kemampuan teknologis menjadi fondasi awal yang memungkinkan individu untuk dapat mengakses dan mengoperasikan perangkat digital dengan efektif. Penguasaan dasar ini diperlukan agar pengguna dapat terlibat secara aktif dalam lingkungan digital, baik untuk kebutuhan belajar, bekerja, maupun aktivitas sosial.

b. Kemampuan Informasional

Indikator ini menekankan pentingnya kemampuan dalam mencari, menemukan, mengevaluasi, serta memverifikasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber digital. Dalam era banjir informasi seperti saat ini, individu dituntut untuk berpikir kritis dalam memilah informasi yang benar, akurat, dan terpercaya dari informasi yang bersifat hoaks, provokatif, atau tidak berdasar. Keterampilan ini penting agar seseorang dapat menjadi konsumen informasi yang selektif dan cerdas.

c. Kemampuan Komunikasi Digital

Literasi digital juga mencakup kemampuan dalam menjalin komunikasi melalui berbagai media digital. Ini meliputi penguasaan terhadap tata krama komunikasi daring, penggunaan bahasa yang tepat, serta memahami konteks komunikasi lintas platform seperti email, media sosial, video conference, dan forum digital. Pengguna yang memiliki kemampuan komunikasi digital yang baik akan lebih mampu menyampaikan pesan secara efektif dan membangun hubungan yang positif dalam ruang digital.

d. Kesadaran Sosial dan Etika Digital

Indikator ini mencerminkan pemahaman individu tentang nilai-nilai etika, norma sosial, serta tanggung jawab dalam menggunakan media digital. Etika digital meliputi penghargaan terhadap privasi orang lain, menghormati hak kekayaan intelektual, serta menghindari penyebaran konten negatif, ujaran kebencian, atau disinformasi. Kesadaran ini penting agar dunia digital tetap menjadi ruang yang aman, sehat, dan produktif bagi semua kalangan.

e. Kreativitas dan Produksi Konten

Individu dengan literasi digital baik mampu tidak sekedar mengonsumsi informasi, tetapi menciptakan konten yang bermanfaat, orisinal, dan kreatif. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam membuat teks, gambar, audio, atau video yang dapat dipublikasikan di berbagai platform digital. Selain itu, individu juga dituntut untuk memahami aspek legal seperti hak cipta, lisensi penggunaan, dan sumber daya digital yang sah. Produksi konten yang etis dan berkualitas akan memperkaya ekosistem digital dan mendukung pembelajaran sepanjang hayat.

Menurut Alkalai, (2004) ada lima elemen berkenaan dengan kemampuan dalam literasi digital, yaitu *photo visual literacy*, *reproduction literacy*, *branching literacy*, *information literacy*, dan *socio emotional literacy*, sebagai berikut:

- a. *Photo visual literacy*, adalah kecakapan dalam menangkap serta menafsirkan informasi yang disajikan melalui media visual, seperti gambar., grafik, simbol, atau diagram, sehingga individu dapat menafsirkan makna informasi secara tepat melalui tampilan visual yang ada di media digital.
- b. *Reproduction literacy*, merujuk pada kemampuan untuk mengambil, menggabungkan, dan memodifikasi informasi digital yang tersedia, serta menciptakan kembali informasi

tersebut menjadi bentuk baru yang orisinal dan bermakna sesuai kebutuhan pengguna.

- c. *Branching literacy*, merupakan kecakapan dalam menavigasi dan memahami struktur informasi non-linear di lingkungan digital, termasuk kemampuan menyusun peta konsep dan menjelaskan gagasan atau hubungan abstrak dari berbagai sumber informasi yang saling terhubung.
- d. *Information literacy*, adalah kemampuan berpikir kritis dalam mencari, melakukan penilaian serta memanfaatkan informasi secara optimal dengan tetap mengedepankan aspek tanggung jawab, terutama dalam konteks penggunaan internet dan sumber digital lainnya.
- e. *Socio emotional literacy*, mencerminkan kemampuan individu untuk menjalin hubungan sosial yang sehat di dunia digital, termasuk keterampilan memahami dan mengelola emosi, menunjukkan empati, serta bersikap etis dan bertanggung jawab saat berinteraksi di ruang digital.

Seseorang disebut memiliki literasi digital jika mampu memahami literasi informasi, media, komunikasi, dan visual yang dipahami melalui proses berjenjang, dimulai dari tahap awal ke tahapan yang kompleks. Menurut Ferrari dkk., (2014), komponen literasi digital memiliki 5 indikator atau kompetensi literasi digital, yaitu :

- a. *Information*: melakukan pengidentifikasian, pencarian, pengambilan, penyimpanan, pengaturan, analisa, dan penilaian terhadap keterhubungan maupun tujuan informasi lewat media digital.
- b. *Communication*: berinteraksi lewat media digital dengan mempublikasikan informasi, bekerja sama, turut serta dalam grup.
- c. *Content-creation*: membuat serta mengedit konten terbaru, melahirkan konten kreatif, paham dengan copyright maupun

- lisensi dari pembuatan konten, pemrograman, dan menyatukan ilmu sebelumnya ke dalam konten.
- d. *Safety*: keterampilan mengamankan alat digital, privacy data, dan menjaga kesehatan dari efek pemakaian digital.
 - e. *Problem-solving*: mengkaji inovasi yang diperlukan oleh media digital, inovatif dalam memakai teknologinya, memperbaiki kapabilitas pribadi serta orang lain, dan mengatasi permasalahan konseptual lewat perangkat digital.

Penggunaan indikator literasi digital dalam penelitian ini mengacu pada indikator (Ferrari dkk., 2014). Pemilihan indikator didasarkan pada hasil penelitian pendahuluan yang menunjukkan bahwa indikator tersebut paling relevan dengan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan peserta didik sekolah dasar. Indikator ini sesuai dengan kondisi awal peserta didik dalam memahami serta memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Indikator Literasi Digital

No	Indikator Literasi Digital	Penjelasan
1.	<i>Information</i>	Peserta didik mampu mengidentifikasi, pencarian, pengambilan, penyimpanan, pengaturan, analisa, dan penilaian terhadap keterhubungan maupun tujuan informasi lewat media digital
2.	<i>Communication</i>	Peserta didik mampu untuk berinteraksi melalui media digital dengan cara mempublikasikan informasi, bekerja sama, serta berpartisipasi dalam kelompok atau komunitas daring
3.	<i>Content-creation</i>	Peserta didik memiliki kemampuan untuk membuat dan mengedit konten terbaru secara kreatif, memahami hak cipta dan lisensi dari pembuatan konten, memiliki keterampilan pemrograman, serta mampu mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki ke dalam bentuk konten digital

No	Indikator Literasi Digital	Penjelasan
4.	<i>Safety</i>	Peserta didik memiliki keterampilan dalam melindungi perangkat digital, menjaga kerahasiaan data pribadi, dan mengantisipasi berbagai risiko yang bersifat merugikan penggunaan digital terhadap kesehatan fisik maupun mental
5.	<i>Problem-solving</i>	Peserta didik mampu mengidentifikasi kebutuhan inovasi digital, bersikap kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi, mengembangkan kemampuan diri dan orang lain, serta menyelesaikan berbagai masalah melalui pemanfaatan perangkat digital

2.1.3 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Tinggi di Sekolah Dasar

Pembelajaran pendidikan pancasila adalah fondasi penting untuk membentuk serta menguatkan karakter peserta didik sejak tingkat sekolah dasar. Pembelajaran tersebut diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan yang fundamental, seperti semangat gotong royong, sikap toleransi, serta rasa cinta terhadap tanah air (Dewi, 2022). Pengenalan nilai-nilai Pancasila di kelas tinggi lebih aplikatif karena peserta didik sudah dapat berpikir logis dan memahami hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan harus menekankan pemahaman kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Kartini & Dewi, 2021).

Peserta didik kelas tinggi memiliki kemampuan reflektif yang memungkinkan peserta didik untuk mengkaji fenomena sosial berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendorong kegiatan diskusi, problem solving, dan pembelajaran berbasis proyek (Ramadhan dkk., 2023). Pembelajaran tidak boleh hanya bersifat hafalan atau teks formal, melainkan harus

menyentuh aspek sikap dan tindakan secara langsung. Hal tersebut diperlukan agar peserta didik tidak sekadar mengetahui nilai-nilai Pancasila, melainkan juga dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata.

Strategi pembelajaran harus dikembangkan seiring dengan perkembangan konsep literasi digital yang semakin menekankan pentingnya pemahaman, bukan sekadar keterampilan teknis. Literasi digital tidak hanya berfokus pada aspek penggunaan perangkat digital, melainkan kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dalam berbagai pembelajaran digital secara bermakna (Bawden, 2008). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline*, *Wordwall*, buku pop-up digital, komik, hingga permainan edukatif berbasis nilai seperti ular tangga, bukan hanya dapat meningkatkan minat belajar, tetapi menjadi sarana membentuk pola pikir digital yang kritis, kreatif, dan kontekstual dalam memahami nilai-nilai keberagaman dan toleransi.

Penilaian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat kelas tinggi juga perlu diarahkan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS. Misalnya, dengan menyajikan studi kasus dan meminta peserta didik menganalisis nilai-nilai Pancasila di dalamnya (Hasanah dkk., 2024). Dengan pendekatan ini, peserta didik diajak berpikir kritis, mengambil keputusan, dan mengevaluasi sikap berdasarkan moral Pancasila. Ini akan menumbuhkan kesadaran etis yang kuat sejak dini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila pada jenjang kelas tinggi sekolah dasar harus dirancang secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Pendidik memiliki peran krusial sebagai fasilitator dalam membantu peserta didik menginternalisasi berbagai nilai yang diajarkan. Pelaksanaan pembelajaran yang ideal tidak berfokus pengembangan kognitif, tetapi juga mencakup ranah afektif dan psikomotor. Dengan

pendekatan tersebut, peserta didik diharapkan mampu berkembang sebagai warga negara yang berkarakter serta menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila pancasila.

2.2 Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

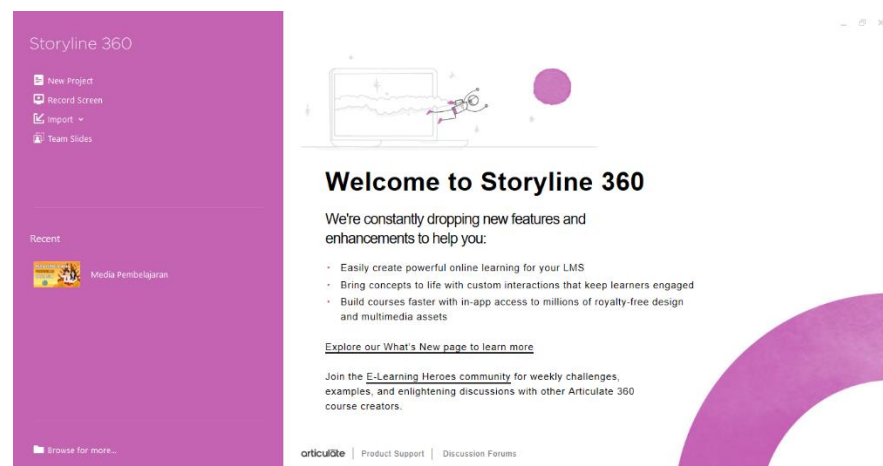
Articulate Storyline salah satu aplikasi yang dinilai cukup efektif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Melalui fitur-fitur seperti karakter animasi, suara narasi, visual interaktif, serta navigasi yang dapat diatur oleh pengguna, pendidik mampu menghadirkan lingkungan belajar yang menarik serta lebih menantang. Media *Articulate Storyline* tidak sekadar menampilkan materi secara pasif, tetapi juga memberikan peluang bagi peserta didik berpartisipasi aktif serta berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang disediakan. Hal ini tentu menyediakan pengalaman belajar bermakna serta disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu, khususnya dalam menerapkan konsep belajar berpusat kepada peserta didik. Pemanfaatan *Articulate Storyline* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai kebutuhan pendidikan pada era digital masa kini. (Suriansyah dkk., 2021).

Articulate Storyline juga dirancang untuk menggabungkan berbagai elemen seperti tulisan, ilustrasi visual, suara, dan tayangan video dapat dipadukan dalam satu media yang tampil lebih menarik. Melalui pemanfaatan media tersebut, pendidik mempunyai peluang untuk menyusun pembelajaran inovatif serta komunikatif, menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakter peserta didik. Tampilan antarmukanya yang intuitif dan fitur-fitur seperti button, trigger, serta kuis interaktif menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu mengurangi rasa jenuh pada peserta didik. Adanya fitur-fitur tersebut, dapat berpartisipasi lebih aktif selama proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada

meningkatnya pemahaman dan keterlibatan belajar secara optimal. Kombinasi keunggulan ini menjadikan *Articulate Storyline* sebagai media yang tidak hanya unggul dari aspek tampilan visual, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas interaksi belajar dan mengajar (Juhaeni dkk., 2021). Merujuk pada berbagai pandangan para ahli tersebut, *Articulate Storyline* termasuk media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dalam belajar peserta didik, pemahaman materi, hingga capaian hasil belajar pada peserta didik. Pemanfaatannya pengalaman pembelajaran lebih menarik serta memiliki nilai kebermaknaan melalui partisipasi aktif peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran *Articulate Storyline* mendukung kreativitas pendidik dalam menyusun kegiatan belajar yang beragam serta komunikatif. Dengan demikian, pemanfaatan *Articulate Storyline* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

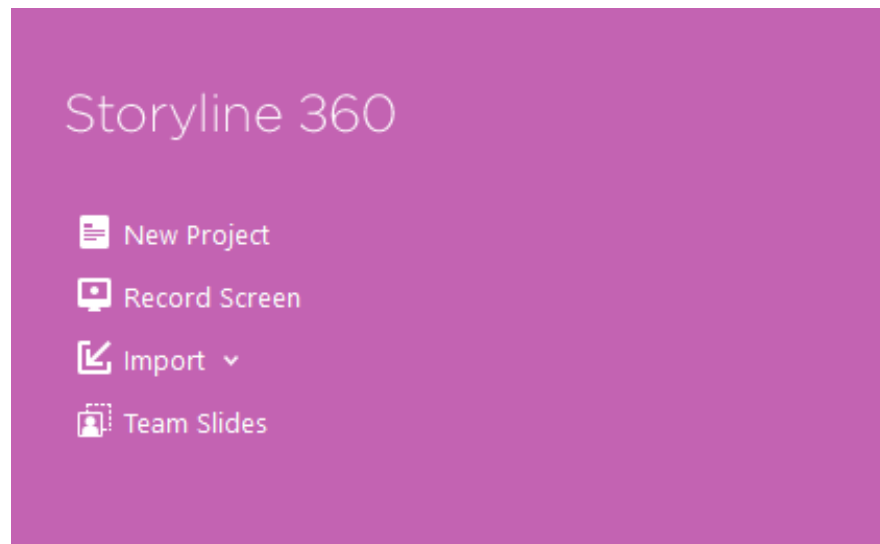
2.2.2 Tampilan *Articulate Storyline*

Fitur, ikon, serta antarmuka pada software *Articulate Storyline* memiliki kemiripan dengan *Microsoft PowerPoint*, sehingga tidak asing bagi guru maupun pengguna yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi tersebut (Leztiyani, 2021). Berbagai tampilan yang disediakan mengenai *Articulate Storyline* ditampilkan pada gambar 3.



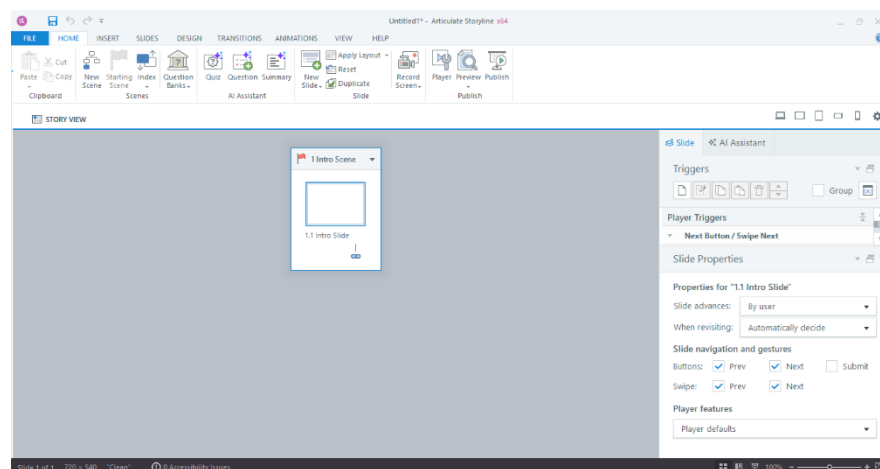
Gambar 3. Tampilan utama media *articulate storyline*

Tahap pertama dalam media pembelajaran dengan *Articulate Storyline* yaitu menjalankan aplikasi tersebut terlebih dahulu, kemudian memilih menu *new project* untuk memulai proyek baru (Razilu, 2021). Dilihat pada Gambar 4.



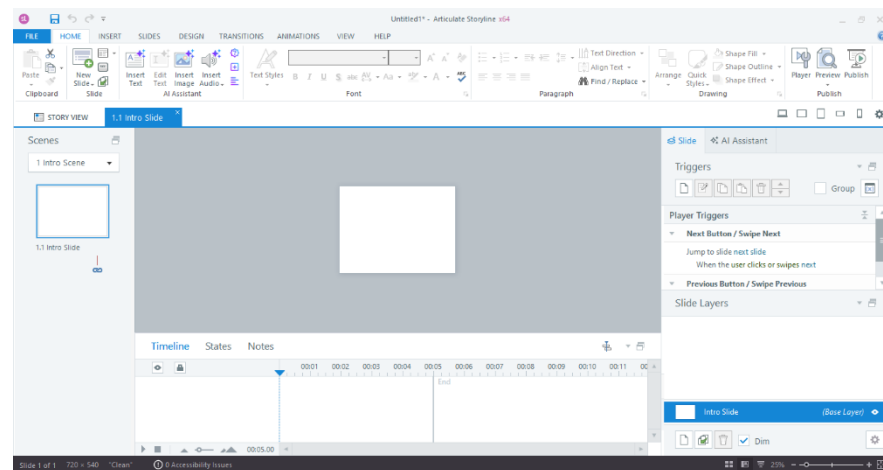
Gambar 4. Tampilan untuk membuat project baru.

Setelah memilih menu *new project*, akan ditampilkan lembar kerja kosong. Pada tahap ini, pengguna dapat mulai mengatur antarmuka pengaturan slide disajikan dengan format yang menyerupai cara pengelolaan slide pada *Microsoft PowerPoint*, sebagaimana terlihat pada Gambar 5.



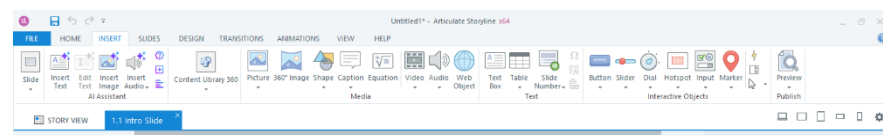
Gambar 5. Tampilan latar awal *articulate storyline*

Sebelum memulai proses desain media pembelajaran, pengguna perlu melakukan pengaturan pada *slide properties* agar tampilan output di *Articulate Storyline* dapat menyesuaikan ukuran layar secara penuh. Penyesuaian ini penting untuk memastikan media interaktif ditampilkan secara maksimal serta sesuai kebutuhan pengguna (Suhailah dkk., 2021).



Gambar 6. Lembar project *articulate storyline*

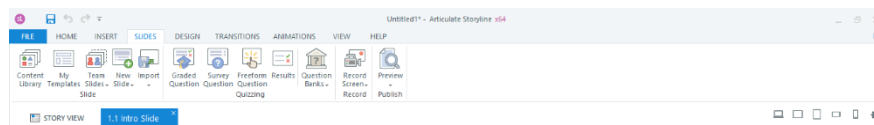
Pada tab *Insert* tersedia berbagai ikon, seperti ikon karakter yang dapat digunakan untuk menampilkan tokoh kartun sesuai kebutuhan, serta *button* yang berfungsi sebagai tombol dan dapat diatur melalui *trigger* untuk menampilkan *jump slide* secara otomatis. Selain itu, masih terdapat beragam ikon khusus lainnya pada grup *Interactive Object*. Ikon-ikon tersebut ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Fitur dan ikon yang menjadi karakteristik *articulate storyline*.

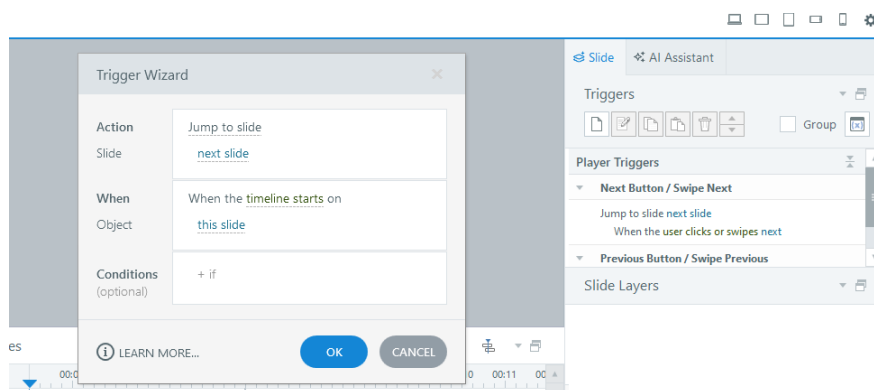
Pada media *Articulate Storyline* tersedia beragam fitur untuk menyusun kuis yang interaktif. Melalui menu *graded question*, guru dapat menyesuaikan desain kuis sesuai kebutuhan pembelajaran,

kemudian menentukan kunci jawaban pada bagian *result*, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 8.



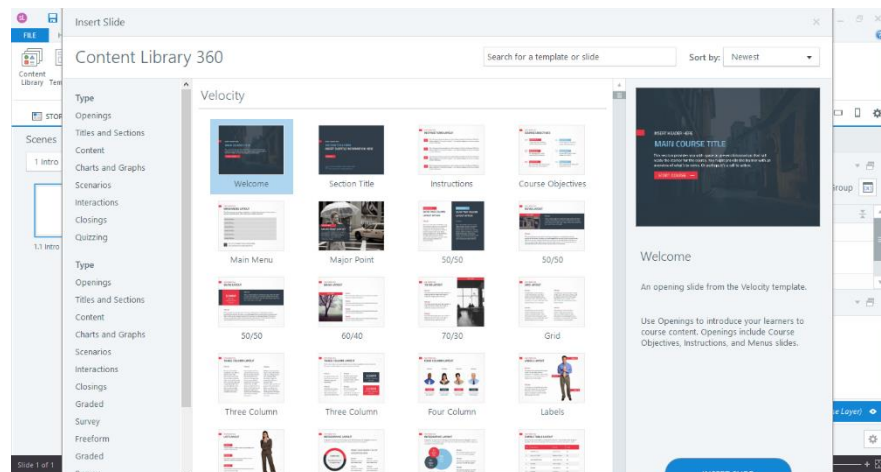
Gambar 8. Pilihan pengaturan fitur kuis interaktif.

Kemudian pada fitur *trigger* dalam *Articulate Storyline* berfungsi sebagai sistem kontrol yang digunakan untuk mengatur interaksi suatu objek pada sebuah slide agar terhubung dengan slide lainnya. Konsep *trigger* ini menjadi kunci utama dalam menciptakan kreativitas pembelajaran interaktif. Pengaturannya tidak memerlukan penggunaan kode pemrograman, sehingga mudah dioperasikan. Selain itu, *trigger* dapat dipadukan dengan ikon *button* yang tersedia pada menu *Insert*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 9.



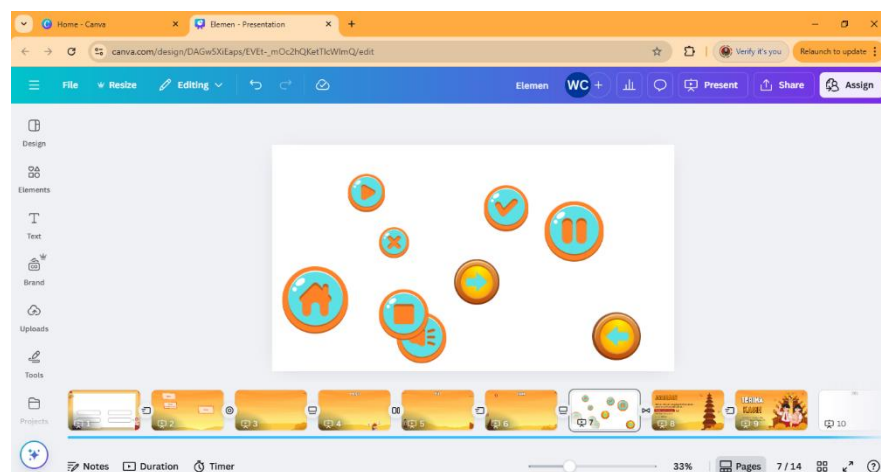
Gambar 9. Fitur *trigger* pada *articulate storyline*.

Untuk mempercepat proses pembuatan slide, tersedia *template* bawaan yang dapat dimanfaatkan. Kehadiran template ini memudahkan terutama bagi pemula dalam merancang media pembelajaran interaktif, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Template yang terdapat pada media *articulate storyline*.

Elemen-elemen visual, seperti ilustrasi, ikon, maupun komponen grafis lainnya, terlebih dahulu disiapkan melalui aplikasi *Canva*. Setelah itu, hasil desain yang sudah dibuat dimasukkan ke dalam *Articulate Storyline* sehingga media pembelajaran interaktif yang dihasilkan tidak hanya memiliki fungsi yang efektif, tetapi juga menyajikan tampilan yang lebih menarik secara visual.



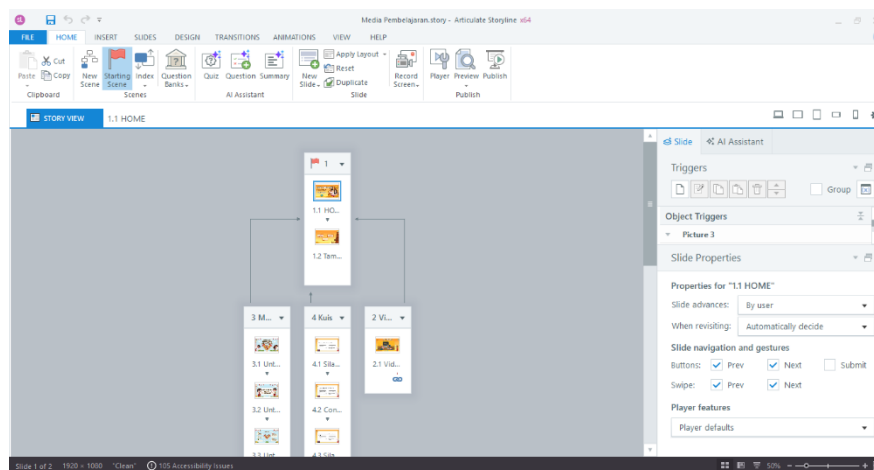
Gambar 11. Elemen-elemen visual dan komponen grafis

Desain elemen visual yang telah dibuat melalui *Canva* kemudian di-*insert* ke dalam *Articulate Storyline*. Setelah itu, setiap tombol navigasi seperti *home*, *back*, *right*, dan *left* diberikan pengaturan *trigger* agar dapat berfungsi secara interaktif sesuai kebutuhan pembelajaran.



Gambar 12. Tampilan media pembelajaran *articulate storyline*.

Setelah proses penambahan berbagai komponen, seperti video pembelajaran, materi ajar, dan kuis interaktif, maka rangkaian pengembangan media telah selesai dilakukan. Media interaktif yang dihasilkan tidak hanya siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga dirancang memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, memudahkan belajar peserta didik untuk memahami materi ketika disampaikan secara mandiri maupun bersama pendidik di kelas.



Gambar 13. Hasil akhir rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*.

2.2.3 Tahapan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

Tahapan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline dilakukan secara terstruktur guna menjamin

kualitas dan efektivitas media yang dihasilkan. Utami & Wahyudi, (2021) mengemukakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi tematik di sekolah dasar dapat meningkatkan partisipasi peserta didik pada saat pembelajaran. Media menghadirkan perpaduan unsur teks, audio, video, dan animasi yang menarik, serta memungkinkan peserta didik terlibat langsung melalui fitur kuis atau simulasi.

Langkah-langkah penggunaan media menurut (Utami & Wahyudi, 2021) adalah:

1. Pendidik membuka aplikasi atau slide Articulate Storyline yang telah disiapkan.
2. Menyajikan materi melalui tampilan multimedia interaktif.
3. Peserta didik mengamati dan mengikuti instruksi dalam media.
4. Peserta didik mencoba fitur interaktif seperti kuis atau drag-and-drop.
5. Pendidik menutup dengan diskusi atau refleksi bersama

Sejalan dengan temuan tersebut, Sari & Harjono, (2021) juga menegaskan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* tidak hanya mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga media *Articulate Storyline* bertujuan peserta didik lebih antusias serta aktif dalam proses belajar kontribusi terhadap peningkatan minat belajar pada peserta didik. Media dirancang supaya peserta didik tertarik terlibat aktif memanfaatkan navigasi yang sederhana namun kaya konten.

Langkah-langkah penggunaan media menurut (Sari & Harjono, 2021) adalah:

1. Pendidik menampilkan media melalui proyektor atau perangkat pembelajaran.
2. Pendidik memberikan petunjuk awal mengenai cara mengoperasikan media.
3. Peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif dengan mengikuti panduan navigasi yang tersedia.

4. Peserta didik melaksanakan latihan interaktif yang telah dirancang dalam media pembelajaran
5. Pendidik menyampaikan respons langsung terhadap pekerjaan peserta didik sebagai bentuk umpan balik

Lebih lanjut, Salam dkk., (2025) memperkuat bahwa penggunaan *Articulate Storyline* terbukti mampu meningkatkan keterampilan memahami teks bacaan pada peserta didik sekolah dasar.

Pemanfaatan media memungkinkan peserta didik memahami materi teks lebih baik pada saat proses pembelajaran dilakukan secara interaktif, terarah, dan disertai evaluasi yang terukur.

Langkah-langkah penggunaan media menurut (Salam dkk., 2025) adalah:

1. Pendidik menyiapkan media Storyline yang telah berisi konten pembelajaran.
2. Pendidik menyajikan media kepada peserta didik, secara individual dan kelompok.
3. Peserta didik belajar navigasi media dan mengikuti instruksi yang tersedia.
4. Peserta didik mengerjakan tugas interaktif yang disediakan dalam media.
5. Pendidik melakukan evaluasi hasil pemahaman peserta didik melalui tes atau diskusi reflektif berdasarkan output media.

Pemanfaatan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam konteks penelitian ini mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh (Salam dkk., 2025). Langkah pertama yang dilakukan adalah pendidik menyiapkan media Storyline yang telah berisi konten pembelajaran dengan tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya, pendidik menyajikan media tersebut kepada peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung. Pada tahap berikutnya, peserta didik belajar melalui navigasi media dengan mengikuti instruksi yang telah

disediakan secara sistematis. Setelah itu, peserta didik mengerjakan berbagai tugas interaktif yang terdapat dalam media, peserta didik berlatih sekaligus menguji pemahaman materi yang telah dipelajari. Tahap terakhir adalah pendidik melakukan evaluasi hasil pembelajaran peserta didik melalui tes atau diskusi reflektif berdasarkan output yang dihasilkan dari media. Dengan tahapan yang sistematis ini, *Articulate Storyline* mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik sekaligus mempermudah Pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

2.2.4 Faktor Pendukung Dan Penghambat Media Pembelajaran

Interaktif *Articulate Storyline*

Faktor pendukung serta penghambat penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut (Juhaeni dkk., 2021):

a. Faktor Pendukung

Articulate Storyline memiliki tampilan antarmuka yang intuitif serta mudah untuk digunakan, baik pendidik serta peserta didik. Media *Articulate Storyline* dilengkapi berbagai fitur interaktif yaitu tombol, kuis, animasi, serta integrasi multimedia berupa teks gambar, audio, dan video membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, peserta didik lebih aktif serta terlibat langsung ketika pembelajaran, memungkinkan interaksi dua arah. Selain itu, penyajian materi dengan tampilan menarik serta mudah untuk dipahami, mampu meningkatkan motivasi belajar. Media *Articulate Storyline* juga mendukung pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student-centered learning*), sehingga pendidik memiliki peluang untuk lebih kreatif dan variatif dalam menyusun materi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media ini fleksibel digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring, sehingga dapat menyesuaikan dengan berbagai kondisi pembelajaran. Lebih jauh lagi, *Articulate Storyline* menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna karena peserta didik bisa mengeksplorasi materi secara mandiri sekaligus interaktif.

b. Faktor Penghambat

Kurangnya kemampuan pendidik dalam mengoperasikan perangkat lunak Articulate Storyline menjadi kendala utama dalam penerapannya. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana seperti komputer, LCD, serta akses jaringan internet juga menjadi hambatan dalam pemanfaatan media ini secara maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan khusus bagi pendidik serta dukungan dari sekolah agar media ini dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

2.3 Penelitian Relevan

Penelitian relevan dengan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Zahara dkk. (2024) dalam jurnal berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024”, penelitian dilakukan di SD Panca Budi Medan. “Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline termasuk dalam kategori sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui validasi dari ahli serta peningkatan skor hasil belajar peserta didik dari 55% pada *pretest* menjadi 95% pada *posttest*”.

Penelitian Zahara dkk. memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada kelas dan fokus penelitian; “Zahara dkk. meneliti peserta didik kelas II dengan menekankan aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media”, sementara penelitian penulis dilaksanakan pada “kelas IV UPTD SD Negeri 10 Metro Timur dengan fokus pada pengaruh penggunaan media terhadap literasi digital peserta didik”.

- 2) Rofiah dkk. (2024) dalam jurnalnya yang berjudul “*Development of Articulate Storyline Media for Enhancing Learning Outcomes in Natural and Social Sciences among Elementary School Students*” penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta. “Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline termasuk kategori sangat layak dengan rata-rata validasi ahli sebesar 87%, serta terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 49,28 pada *pretest* menjadi 85,71 pada *posttest* dengan skor *n-gain* sebesar 0,73 (kategori tinggi)”.

Penelitian Rofiah dkk memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yakni sama-sama memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran di sekolah dasar. “Perbedaannya terletak pada fokus kajian, Rofiah dkk. menitikberatkan pada hasil belajar IPA dan IPS materi Bumi dan Alam Semesta untuk peserta didik kelas V”, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada “kelas IV UPTD SD Negeri 10 Metro Timur dengan fokus pada pengaruh penggunaan media terhadap literasi digital peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila”.

- 3) Ruswan dkk. (2024) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Peserta didik Sekolah Dasar” telah melakukan penelitian dengan pendekatan studi literatur untuk menelaah pengaruh berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi terhadap literasi digital peserta didik sekolah dasar. “Hasil penelitian menunjukkan bahwa media seperti video pembelajaran, multimedia interaktif, *Augmented Reality*, *Artificial Intelligence*, hingga *Articulate Storyline* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik. Media

berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, serta kemampuan peserta didik dalam mengakses dan mengolah informasi digital secara kritis”.

Penelitian Ruswan dkk memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama meneliti pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan literasi digital peserta didik sekolah dasar. “Perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan fokus media. Ruswan dkk. melakukan studi pustaka dengan membahas berbagai jenis media teknologi secara umum”, sedangkan penelitian penulis bersifat eksperimen langsung pada “kelas IV UPTD SD Negeri 10 Metro Timur dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila”.

- 4) Adetia dkk. (2025) dalam jurnalnya berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” telah melakukan penelitian di SDN Panulisan 02 dan SDN 2 Kujangsari pada kelas IV. “Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan. Hal ini ditunjukkan melalui validasi ahli dengan skor 87,5% (ahli media), 94,66% (ahli materi), dan 95,73% (ahli pedagogik), serta hasil uji coba yang memperoleh respon Peserta didik sebesar 95,62% (uji coba I) dan 97,19% (uji coba II)”.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Adetia dkk. dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian. Adetia dkk. meneliti “kelas IV dengan penekanan pada kelayakan dan kepraktisan media”, sedangkan penulis meneliti “peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri

10 Metro Timur dengan fokus pada pengaruh penggunaan media terhadap literasi digital peserta didik”.

- 5) Listyawan dkk. (2023) dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar” telah melakukan penelitian yang bertujuan untuk menggali literasi digital melalui media interaktif sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad ke-21. “Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis isi terhadap berbagai platform pembelajaran seperti PowerPoint, video pembelajaran, YouTube, Edmodo, dan Google Classroom yang terbukti dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran”.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Listyawan dkk. dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi digital peserta didik sekolah dasar. Perbedaan terletak pada pendekatan penelitian dan jenis media. Listyawan et al. “menggunakan metode kualitatif dan membahas beragam media digital secara umum”, sedangkan penulis menggunakan “media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* secara khusus dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SD Negeri 10 Metro Timur”.

- 6) Juhaeni dkk. (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “*Articulate Storyline* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah ” menjelaskan pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis framework TPACK. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka kualitatif dengan menganalisis dokumen, artikel, dan penelitian terdahulu terkait pemanfaatan *Articulate Storyline*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* memiliki fitur mirip Microsoft PowerPoint dengan tambahan animasi, button, trigger, dan kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi serta aktivitas belajar peserta didik.

Namun, terdapat kelemahan seperti keterbatasan akses gratis (hanya 30 hari free trial), keterbatasan jumlah slide untuk diubah ke format website, dan resolusi tampilan yang belum optimal.

“Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni dkk. dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah sama-sama memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Juhaeni dkk. menggunakan metode studi pustaka pada konteks peserta didik Madrasah Ibtidaiyah secara umum, sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan fokus pada peningkatan literasi digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di UPTD SD Negeri 10 Metro Timur.”

- 7) Sari dan Harjono (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas 4 SD” melakukan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas IV di tiga sekolah dasar berbeda: SDN Pringapus 02, 03, dan SDN Sambirejo 02. “Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan dalam pembelajaran tematik, dengan nilai validasi ahli materi sebesar 81% dan validasi ahli media sebesar 78%. Selain itu, media ini mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik karena menyajikan materi dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan mudah diakses baik secara daring maupun luring”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada kelas IV SD, serta bertujuan meningkatkan aspek-aspek penting dalam proses pembelajaran seperti minat, motivasi, atau kemampuan belajar peserta didik. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel yang dikaji, minat belajar dalam mata pelajaran tematik, sedangkan penulis

meneliti literasi digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SD Negeri 10 Metro Timur.

- 8) Selsabila dan Pramudiani (2022) dalam jurnalnya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri ” melakukan penelitian pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Negeri. “Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Validasi dari para ahli memperoleh kategori sangat valid, uji kepraktisan menunjukkan media mudah digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik, dan uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar serta keterampilan literasi digital peserta didik setelah menggunakan media”.
 Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Selsabila dan Pramudiani dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah “sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar”. Perbedaannya, Selsabila dan Pramudiani meneliti “pada mata pelajaran IPS dengan menekankan pada pengembangan media berbasis literasi digital”, sedangkan penulis melaksanakan penelitian “pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPTD SD Negeri 10 Metro Timur dengan fokus pada pengaruh penggunaan media terhadap literasi digital peserta didik.”
- 9) Yuliasati & Mansurdin (2025) dalam jurnalnya yang berjudul “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 ” melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan model PBL guna meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila. “Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian meliputi validator ahli, pendidik kelas V, serta peserta didik dari tiga sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid (91,3%), sangat praktis (99,33%), serta efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi “Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan.”

Persamaan penelitian yang dilakukan Yuliasati & Mansurdin dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah “sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* untuk meningkatkan literasi digital dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila”. Perbedaannya terletak pada fokus dan desain penelitian. Penelitian Yuliasati & Mansurdin berfokus “pada pengembangan media dengan model PBL di kelas V”, sedangkan penelitian penulis “berfokus pada pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap literasi digital peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SD Negeri 10 Metro Timur”.

- 10) Anggraini dan Reinita (2021) dalam jurnalnya berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar” melakukan penelitian di SD Negeri 11 Tanjung Alai. “Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 dinyatakan sangat valid dengan persentase rata-rata validasi 93,53%, serta sangat praktis berdasarkan respon pendidik sebesar 94,6% dan respon peserta didik sebesar 91,6%.”
- Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dan Reinita dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah “sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran di sekolah dasar”. Perbedaannya, Anggraini dan Reinita

menekankan “pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV dengan pendekatan kontekstual”, sedangkan penulis melaksanakan penelitian “pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPTD SD Negeri 10 Metro Timur dengan fokus pada pengaruh penggunaan media terhadap literasi digital peserta didik”.

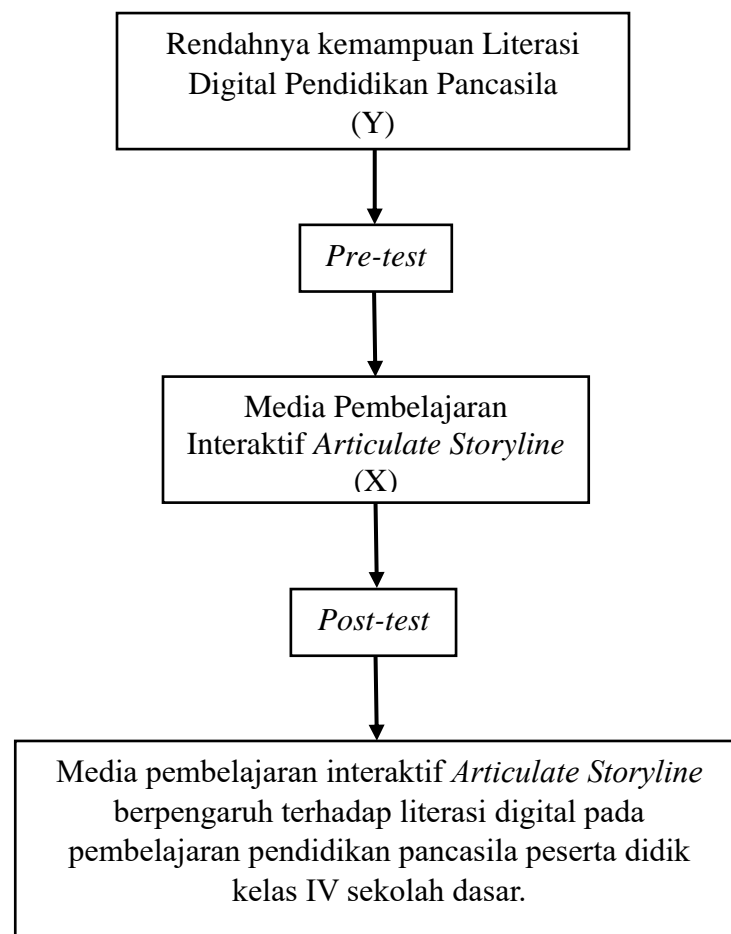
2.4 Kerangka Pikir

Kemampuan literasi digital yaitu kecakapan penting abad ke-21 serta harus dimiliki peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, menyaring informasi, serta menanamkan nilai-nilai karakter dan kebangsaan dalam ruang digital. Namun, hasil observasi awal di UPTD SDN 10 Metro Timur menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik masih rendah, terutama dalam menyaring informasi dan memahami nilai-nilai Pancasila di era digital.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Articulate Storyline*. Media ini memungkinkan penyajian materi yang dinamis, visual, dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21. *Articulate Storyline* juga memberikan peluang untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam bentuk simulasi, studi kasus, maupun kuis berbasis digital, sehingga memudahkan internalisasi nilai tersebut melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan teori dari Gilster (1997) dan Bawden (2008), literasi digital terbentuk melalui kemampuan mencari, mengevaluasi, menyusun, dan menyampaikan informasi secara kritis. Jika media pembelajaran mampu menstimulasi semua komponen tersebut secara optimal, maka peningkatan literasi digital peserta didik sangat mungkin terjadi. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran *Articulate Storyline* dipandang sebagai

pendekatan yang potensial dalam memperkuat literasi digital Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 14. Kerangka Pikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori, studi penelitian relevan, serta konstruksi kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

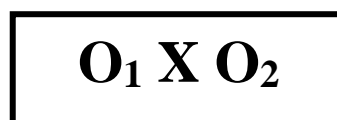
“Terdapat pengaruh media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV di UPTD SD Negeri 10 Metro Timur.”

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental design* yang berbentuk *the one group pretest-posttest design*. Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengkaji suatu fenomena dengan cara mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi (Priadana & Sunarsi, 2021).

Desain penelitian *the one group pretest-posttest design* dalam pelaksanaannya memberikan tes awal (*pretest*) tanpa diberikan perlakuan untuk mengetahui keterampilan awal peserta didik, selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. Kemudian diberikan tes terakhir untuk mengetahui keterampilan peserta didik setelah adanya perlakuan (*Posttest*). Bentuk gambarnya adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2019)



Gambar 15. Desain *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan :

O_1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 : Nilai *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

X : Perlakuan dengan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

Sumber : Sugiyono (2019)

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 10 Metro Timur.
Kec. Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di kelas IV tahun
2025/2026.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian, sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Melaksanakan studi pendahuluan ke UPTD SD Negeri 10 Metro Timur untuk mengetahui kondisi sekolah, sarana prasarana, serta karakteristik peserta didik kelas IV yang akan dijadikan subjek penelitian.
- b. Menentukan kelas IV A sebagai kelas eksperimen berdasarkan hasil studi pendahuluan.
- c. Menyusun kisi-kisi soal literasi digital yang sesuai dengan indikator literasi digital dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- d. Menyusun instrumen soal literasi digital yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data.
- e. Melakukan uji coba soal kepada peserta didik di luar kelas sampel untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen.
- f. Menganalisis hasil uji coba soal guna memastikan bahwa instrumen layak digunakan dalam penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* berupa soal literasi digital kepada peserta didik kelas IV A untuk mengetahui tingkat awal literasi digital peserta didik sebelum diberi perlakuan.

- b. Melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* sebagai perlakuan (*treatment*).
 - c. Setelah pembelajaran selesai, memberikan *posttest* berupa soal literasi digital kepada peserta didik untuk mengukur perubahan atau peningkatan setelah penggunaan media interaktif.
3. Tahap Penyelesaian
- a. Mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest* dari soal literasi digital yang telah diisi oleh peserta didik.
 - b. Mengolah dan menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui perbedaan skor *pretest* dan *posttest*.
 - c. Menarik kesimpulan mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek dalam suatu wilayah generalisasi yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian diteliti dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan" (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, populasi yang dijadikan objek kajian adalah seluruh peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 10 Metro Timur yang berjumlah 36 orang.

Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas IV

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	11	7	18
IV B	10	8	18
Jumlah			36

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV UPTD SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026

3.4.2 Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan secara sengaja oleh peneliti, bukan secara acak, melainkan didasarkan pada aktivitas belajar peserta didik yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan sebelum penelitian dilaksanakan secara menyeluruh. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, maupun penyebaran angket kepada responden (Sugiyono, 2019). Kelas IVA dipilih sebagai sampel karena berdasarkan hasil studi pendahuluan, keterampilan literasi digital peserta didik di kelas tersebut masih tergolong rendah. Oleh karena itu, peneliti menetapkan kelas IVA sebagai subjek penelitian yang terdiri atas 18 peserta didik, sesuai dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk tingkat kelas IV.

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini media pembelajaran Interaktif *Artivulate Storyline* (X).

3.5.2 Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah literasi digital peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Y).

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah uraian secara verbal yang bertujuan untuk memberikan kejelasan makna suatu konsep agar lebih mudah dipahami oleh peneliti. Dalam penelitian ini, definisi konsep adalah.

a. Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

Media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi digital yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, visual, dan partisipatif. Media ini menggabungkan elemen teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Meskipun penggunaannya memerlukan keterampilan teknis, keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara sistematis dan menarik. Media ini berlandaskan pada prinsip pembelajaran interaktif dan teori belajar konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

b. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Literasi ini tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam menyaring informasi yang tersebar di ruang digital. Meskipun tantangan seperti penyalahgunaan teknologi dan rendahnya kesadaran etika digital masih ditemui, literasi digital menjadi bekal penting dalam menghadapi era informasi. Konsep ini berlandaskan pada teori literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi yang saling terintegrasi untuk membentuk warga digital yang aktif dan reflektif.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah cara menjelaskan variabel agar bisa diukur dengan indikator yang jelas dan terarah. Dalam penelitian ini, definisi tersebut adalah.

a. Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak pembelajaran interaktif yang berfungsi untuk menyajikan materi secara visual dan menarik melalui integrasi teks, gambar, suara, dan video, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Media ini sangat mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) karena di dalamnya terdapat fitur kuis dan game interaktif yang menumbuhkan semangat kerja sama dan kompetisi sehat antarkelompok. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Langkah-langkah penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyiapkan media *Storyline* yang telah berisi konten pembelajaran.
2. Pendidik menyajikan media kepada peserta didik secara individu maupun kelompok.
3. Peserta didik belajar melalui navigasi media dan mengikuti instruksi yang tersedia.
4. Peserta didik mengerjakan tugas dan kuis interaktif yang disediakan di dalam media, pada tahap ini diterapkan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), di mana peserta didik:
 - belajar dan berdiskusi dalam kelompok kecil (*teams*) untuk memahami isi materi,
 - mengikuti kuis atau permainan interaktif (*games*) yang terdapat pada media *Articulate Storyline*,
 - berkompetisi antar kelompok dalam menjawab soal atau tugas (*tournament*),

- memperoleh penghargaan bagi kelompok dengan hasil terbaik (team recognition).

5. Pendidik melakukan evaluasi hasil pemahaman peserta didik melalui tes atau diskusi reflektif berdasarkan output media.

b. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menguasai literasi informasi, media, komunikasi, serta visual, yang diperoleh secara bertahap dari jenjang yang lebih sederhana menuju jenjang yang lebih kompleks. Peserta didik dapat menggunakan indikator literasi digital sebagai berikut.

Tabel 4. Indikator Literasi Digital Peserta Didik

No	Indikator Literasi Digital	Penjelasan
1.	<i>Information</i>	Peserta didik mampu mengidentifikasi, pencarian, pengambilan, penyimpanan, pengaturan, analisa, dan penilaian terhadap keterhubungan maupun tujuan informasi lewat media digital
2.	<i>Communication</i>	Peserta didik mampu untuk berinteraksi melalui media digital dengan cara mempublikasikan informasi, bekerja sama, serta berpartisipasi dalam kelompok atau komunitas daring.
3.	<i>Content-creation</i>	Peserta didik memiliki kemampuan untuk membuat dan mengedit konten terbaru secara kreatif, memahami hak cipta dan lisensi dari pembuatan konten, memiliki keterampilan pemrograman, serta mampu mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki ke dalam bentuk konten digital
4.	<i>Safety</i>	Peserta didik memiliki keterampilan dalam mengamankan perangkat digital, menjaga privasi data pribadi, serta melindungi diri dari dampak negatif penggunaan digital terhadap kesehatan fisik maupun mental.

No	Indikator Literasi Digital	Penjelasan
5.	<i>Problem-solving</i>	Peserta didik mampu mengidentifikasi kebutuhan inovasi digital, bersikap kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi, mengembangkan kemampuan diri dan orang lain, serta menyelesaikan berbagai masalah melalui pemanfaatan perangkat digital.

Sumber : Analisa penulis modifikasi Ferarri (2014).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang penting dalam penelitian. Dalam penelitian ini, teknik yang pengumpulan data yang digunakan yaitu, sebagai berikut.

3.7.1 Tes

Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi digital pada pendidikan Pancasila. Tes yang digunakan berbentuk (soal pilihan ganda), diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Tujuan diberikan *pretest* adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan pemberian *posttest* adalah untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi peserta didik setelah diberikan perlakuan

3.7.2 Teknik Non Tes

Teknik non tes merupakan metode pengumpulan data yang tidak menggunakan alat ukur berbentuk soal, melainkan melalui instrumen lain seperti angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang bersifat kualitatif maupun deskriptif mengenai sikap, persepsi, pendapat, maupun pelaksanaan suatu kegiatan. Dalam penelitian ini, teknik non tes digunakan untuk mendukung data hasil tes, terutama dalam menilai keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

a. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar angket yang diberikan pada akhir pembelajaran kepada peserta didik dan pendidik. Angket ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai sejauh mana media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terlaksana dengan baik serta memberikan pengaruh terhadap peningkatan literasi digital peserta didik.

b. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara pada saat pra-penelitian, dengan menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur yang memungkinkan pertanyaan bersifat terbuka dan dapat disesuaikan dengan situasi. Teknik ini dimanfaatkan untuk menggali pandangan pendidik terkait pelaksanaan pembelajaran, hambatan serta kondisi sekolah yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan literasi digital peserta didik.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyimpan data atau informasi dengan cara peserta didik bukti nyata, seperti mengambil foto, peserta didik suara, menggunakan kamera digital, smartphone, atau alat perekam lainnya..

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Fenomena yang dimaksud dalam penelitian ini disebut sebagai variabel. Dengan demikian, instrumen penelitian berfungsi sebagai alat bantu bagi peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dan akurat sesuai dengan tujuan penelitian.

3.8.1 Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes.

Bentuk tes yang digunakan yaitu soal subjektif dalam bentuk pilihan ganda, yang bertujuan mengukur ranah kognitif peserta didik dalam aspek kemampuan literasi digital pada pembelajaran pendidikan pancasila setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline*. Soal tersebut diberikan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest*.

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data kemampuan literasi digital untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*. Pemilihan indikator literasi digital didasarkan pada hasil penelitian pendahuluan yang menunjukkan bahwa indikator tersebut paling relevan dengan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan peserta didik sekolah dasar, sesuai dengan kondisi awal peserta didik dalam memahami serta memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Kisi-Kisi Soal Kemampuan Literasi Digital Pendidikan Pancasila

Aspek Literasi Digital	Indikator	Sub Materi Pendidikan Pancasila	Ranah Bloom	Nomor Soal
Informasi	Mencari & menilai bacaan/tulisan di internet tentang sila Pancasila	Sila 1 & 2	C4, C4, C5, C5, C5	1,2,3,4,5
Komunikasi	Berbagi informasi & sikap di media digital tentang persatuan & musyawarah	Sila 3 & 4	C4, C4, C5, C4, C5	6,7,8,9,10
Kreasi Konten	Menyimpulkan & mengevaluasi konten digital terkait nilai Pancasila	Sila 5	C4, C5, C5, C6, C6	11,12,13,14,15
Keamanan	Mengevaluasi toleransi & perlindungan hak teman di ruang digital	Sila 1 & 2	C4,C5,C4, C5, C5	16,17,18,19,20

Aspek Literasi Digital	Indikator	Sub Materi Pendidikan Pancasila	Ranah Bloom	Nomor Soal
Pemecahan Masalah	Memilih solusi adil & demokratis melalui media digital	Sila 4 & 5	C4,C5,C5, C6, C6	21,22,23,24,25

Sumber : Analisis penulis dari Ferarri (2014).

Tabel 6. Presentase Kategori Kemampuan Literasi digital peserta didik

Rentang Prsentase (%)	Kategori
0-30	Sangat Kurang
30-50	Kurang
51-70	Cukup
71-90	Baik
91-100	Sangat Baik

Sumber : Kategori Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik (Shela & Yulianti, 2023)

3.8.2 Instrumen Non-Tes

Selama proses pembelajaran berlangsung untuk menilai keterlaksanaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1-4 dengan kategori pada lembar angket. Rentang nilai 1–4 pada lembar angket digunakan untuk menilai keterlaksanaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* selama proses pembelajaran. Skala tersebut terdiri dari kategori “Sangat Setuju” dengan nilai 4, “Setuju” dengan nilai 3, “Tidak Setuju” dengan nilai 2, dan “Sangat Tidak Setuju” dengan nilai 1. Skala ini dipilih untuk memudahkan responden dalam menyampaikan tingkat persetujuan peserta didik terhadap pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Presentase keterlaksanaan media *Articulate Storyline* diperoleh melalui rumus berikut.

Tabel 7. Kisi-kisi keterlaksanaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* kepada Peserta Didik.

Aspek	Indikator
Media Pembelajaran	Kemudahan penggunaan media
	Kemenarikan media

Aspek	Indikator
Materi	Ketepatan media pembelajaran
	Ketepatan isi materi pembelajaran
	Bahasa
	Evaluasi
Manfaat	Ketertarikan
	Motivasi belajar

Sumber : Analisis penulis dari Rahayu, (2022)

**Tabel 8. Rubik keterlaksanaan media pembelajaran interaktif
Articulate Storyline Peserta Didik.**

Aktivitas Media
1. Saya mudah Menggunakan media <i>articulate storyline</i>
2. Tampilan media <i>articulate storyline</i> menarik
3. Tulisan di dalam media <i>Articulate Storyline</i> mudah dibaca
4. Materi di <i>Articulate Storyline</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik
5. Isi media membantu saya belajar menggunakan informasi dari internet dengan benar
6. Bahasa yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline</i> mudah saya pahami
7. Contoh cerita atau masalah yang diberikan sesuai dengan kehidupan saya sehari-hari
8. Media <i>Articulate Storyline</i> membantu saya lebih mudah memahami pelajaran
9. Cerita, gambar, atau animasi di dalam media membantu saya memahami materi Pancasila
10. Media <i>Articulate Storyline</i> membantu saya menyelesaikan tugas dengan mudah
11. Saya bisa mengerjakan latihan atau soal pada media <i>Articulate Storyline</i>
12. Soal-soal dalam <i>Articulate Storyline</i> sesuai dengan materi yang sudah saya pelajari
13. Media <i>Articulate Storyline</i> membuat saya lebih semangat belajar
14. Media <i>Articulate Storyline</i> membuat saya lebih suka belajar dengan menggunakan HP atau laptop.
15. Media <i>Articulate Storyline</i> membantu saya lebih memahami cara memakai informasi digital dengan benar

Sumber : Analisis Penulis dari Rahayu, (2022)

Rubrik penilaian secara rinci disajikan pada (Lampiran 10) sebagai acuan utama dalam mengukur keterlaksanaan media secara sistematis, objektif, dan sesuai dengan yang telah ditetapkan.

3.8.3 Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dalam penelitian ini akan dilaksanakan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Timur. Kegiatan ini

bertujuan untuk mengidentifikasi butir-butir pernyataan dalam angket yang valid sebelum diujikan kepada peserta didik di kelas sampel. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut tidak termasuk dalam kelompok sampel penelitian. Setelah uji coba dilakukan, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasilnya untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan.

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.9.1 Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2019), suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Valid yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan menunjukkan sejauh mana data yang dikumpulkan mendekati gambaran sebenarnya. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka soal dinyatakan valid. Begitupun sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal dinyatakan tidak valid.

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *product moment* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X^2)][N \sum Y^2 - (\sum Y^2)]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor total

Sumber : Muncarno (2017)

Uji coba instrument berupa 25 soal pilihan ganda yang dilakukan pada 18 orang peserta didik di SD Negeri 6 Metro Timur,

Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrument dengan

signifikansi 0,05 r_{tabel} adalah 0,49, berikut hasil analisis validitas soal:

Tabel 9. Hasil Uji Validitas

No	r hitung	> r tabel	Keterangan
1.	0,747	0,497	Valid
2.	0,747	0,497	Valid
3.	0,819	0,497	Valid
4.	0,370	0,497	Tidak Valid
5.	0,297	0,497	Tidak Valid
6.	0,591	0,497	Valid
7.	0,723	0,497	Valid
8.	0,747	0,497	Valid
9.	0,013	0,497	Tidak Valid
10.	0,703	0,497	Valid
11.	0,078	0,497	Tidak Valid
12.	0,649	0,497	Valid
13.	0,670	0,497	Valid
14.	0,380	0,497	Tidak Valid
15.	0,551	0,497	Valid
16.	0,375	0,497	Tidak Valid
17.	-0,188	0,497	Tidak Valid
18.	0,406	0,497	Tidak Valid
19.	0,807	0,497	Valid
20.	0,551	0,497	Valid
21.	0,500	0,497	Valid
22.	0,281	0,497	Tidak Valid
23.	0,523	0,497	Valid
24.	0,153	0,497	Tidak Valid
25.	0,871	0,497	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan Tabel 9 di atas, dapat dilihat bahwa dari 25 soal pilihan ganda terdapat 15 soal yang dinyatakan valid. Butir soal tersebut akan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* (lampiran 12).

Butir nomor 4,5,9,11,14,16,17,18,22,24 tergolong tidak valid karena memiliki nilai *r hitung* lebih rendah dari *r table*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa korelasi terhadap skor total sangat lemah, hal ini dapat disebabkan oleh soal yang kurang jelas, atau pernyataan yang kurang tepat. Pendapat tersebut sejalan dengan (Arikunto, 2013) yang menyatakan

bahwa butir yang tidak valid menunjukkan item tersebut tidak mampu mempresentasikan yang diukur sehingga perlu di perbaiki atau dibuang.

Butir nomor 1,2,3,6,7,8,10,12,13,15,19,20,21,23,25 tergolong valid karena memiliki nilai r *hitung* lebih tinggi dari r *table*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa butir-butir soal memiliki hubungan yang kuat dengan skor total. Pendapat tersebut sejalan dengan Masruri dkk, (2024) yang menyatakan bahwa butir dengan korelasi tinggi terhadap skor total menunjukkan bahwa item tersebut berfungsi secara efektif.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan dosen validator, menyatakan bahwa instrument soal layak digunakan tanpa revisi karena seluruh butir sesuai dengan indicator dan memenuhi kriteria kelayakan substansif maupun bahasa. Instrumen dapat digunakan secara langsung pada tahap penelitian. Hasil lengkap dapat dilihat pada (lampiran 7).

3.9.2 Uji Reliabilitas

Selain validitas, instrumen penelitian juga harus memenuhi kriteria reliabilitas. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang konsisten (Sugiyono, 2019). Menurut Arikunto (2013) reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat dipercaya sebagai alat ukur karena menghasilkan data yang relatif tetap meskipun digunakan berkali-kali. Kriteria pengujian apabila nilai $r_{11} \geq 0,60$ maka instrumen reliabel atau terpecaja. Sebaliknya jika nilai $r_{11} < 0,60$ maka instrumen tidak reliabel atau tidak terpecaja.

Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus S KR-20 (*Kuder Ridchardson*) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{Vt - \sum pq}{Vt} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir soal

V_t = Varians Total

p = Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q = Proporsi subjek yang menjawab salah pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 0)

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2013)

Hasil uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh $r_{11} = 0,99$ pada soal pilihan ganda dengan kategori sangat kuat sehingga instrumen soal tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian Masruri dkk, (2024) bahwa instrumen yang reliable merupakan instrumen yang dapat memberikan hasil pengukuran yang tetap dari waktu ke waktu. Perhitungan dapat dilihat pada (lampiran 13)

3.9.3 Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah ukuran yang menunjukkan mudah atau sukarnya suatu soal. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha, sedangkan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi (Arikunto, 2013).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kesukaran merupakan ukuran yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu menjawab benar suatu butir soal. Indeks

kesukaran menggambarkan proporsi peserta tes yang menjawab benar terhadap jumlah seluruh peserta.

Analisis tingkat kesukaran dilakukan agar penyusunan tes memiliki keseimbangan antara butir soal mudah, sedang, dan sukar. Soal yang terlalu mudah tidak dapat mengukur kemampuan sebenarnya karena sebagian besar peserta menjawab benar, sedangkan soal yang terlalu sukar juga tidak efektif karena tidak memberikan gambaran yang jelas tentang kemampuan peserta. Oleh karena itu, butir soal yang baik adalah yang memiliki tingkat kesukaran sedang

Rumus Tingkat Kesukaran :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta yang menjawab dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Sumber : Arikunto (2013)

Tabel 11. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Nilai P	Kriteria
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2013)

Berikut ini hasil analisis tingkat kesukaran butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 12. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal

No.	No Soal	Jumlah	Kriteria
1.	7,10,12,15,19,20,23,25	8	Sedang
2.	1,2,3,6,8,13,21	7	Mudah

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan tabel 12, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 8 soal dalam kategori sedang dan 7 soal dalam kategori mudah. Hal tersebut sejalan dengan Rohmatdi dkk, (2024) komposisi tingkat kesukaran tersebut masih layak digunakan dalam penelitian, karena

butir soal dengan kategori mudah dan sedang tetap dapat menghasilkan instrumen yang berkualitas apabila didukung oleh daya pembeda dan reliabilitas yang baik. Perhitungan tingkat kesukaran soal lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 14).

3.9.4 Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu soal dapat mengidentifikasi perbedaan kemampuan peserta didik. Butir soal dengan daya pembeda yang baik akan dijawab benar oleh peserta berkemampuan tinggi dan dijawab salah oleh peserta berkemampuan rendah. Analisis daya pembeda penting dilakukan agar butir soal yang digunakan dalam tes benar-benar efektif dalam menyeleksi dan mengukur kemampuan peserta secara objektif. Soal dengan daya pembeda negatif menandakan adanya kekeliruan pada penyusunan atau kunci jawaban yang tidak tepat, sehingga perlu diperbaiki atau dibuang dari perangkat tes.

Rumus Daya Pembeda :

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

BA = Banyak peserta tes kelompok atas yang menjawab soal benar

BB = Banyak peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal benar

JA = Banyak peserta tes kelompok atas

JB = Banyak peserta tes kelompok bawah

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Kategori
0,00-0,20	Daya Pembeda Lemah
0,21-0,40	Daya Pembeda Cukup
0,41-0,70	Daya Pembeda Baik
0,71-1,00	Daya Pembeda Sangat Baik

Sumber: Arikunto (2013)

Berikut ini hasil analisis daya pembeda butir soal.

Tabel 14. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

No.	No Soal	Jumlah	Kriteria
1	0	0	Lemah
2	1,2,6,8,21	5	Cukup
3	3,7,10,12,13,15,20,23	8	Baik
4	19,25	2	Sangat Baik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan tabel 14, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil, 5 soal dalam kategori cukup, 8 soal dalam kategori baik dan 2 soal dalam kategori sangat baik. Hal tersebut sejalan dengan Alti dkk, (2022) yang menyatakan bahwa komposisi tersebut dinilai memenuhi kriteria kualitas instrumen karena butir-soal dengan daya pembeda “cukup”, ”baik”, maupun “sangat baik” dianggap layak digunakan sebagai alat ukur sedangkan hanya butir dengan kualitas ”lemah” yang seharusnya direvisi atau dikeluarkan. Perhitungan uji daya pembeda soal lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 15).

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Interaktif *Articulate Storyline*

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti menilai keterlaksanaan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* memberikan nilai sesuai dengan kriteria pada rubrik di lembar angket.

$$P = \frac{\sum X}{N \times \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon atau tingkat keterlaksanaan.
 $\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh responden.
 N = Jumlah responden.
 Skor Maksimum = Skor tertinggi pada setiap butir
 Sumber : Arikunto (2013)

Setelah data dikumpulkan melalui anket, kemudian dikelompokkan dan dianalisis, lalu digunakan presentase yang disesuaikan dengan kriteria yang ditemukan oleh Riduwan (2010) yaitu sebagai berikut :

Tabel 15. Klasifikasi dan Kriteria Penilaian

Presentase Keterlaksanaan	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0 - 20%	Sangat Kurang

Sumber : Riduwan (2010)

3.10.2 Nilai Hasil Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik

Nilai hasil pemahaman literasi digital peserta didik dapat menggunakan sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum tes

Sumber: Kunandar (2013)

3.10.3 Nilai Rata-Rata Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik

Nilai rata-rata pemahaman literasi digital peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{\sum XN}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum Xi$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum XN$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Kunandar (2013)

3.10.4 Uji *N-Gain*

Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh. Analisa yang digunakan adalah uji *N-Gain*. Uji ini digunakan untuk melihat besarnya

peningkatan skor *pretest* dan *posttest*. Analisis ini tidak digunakan sebagai pengukur efektivitas utama, tetapi sebagai data pendukung.. Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain.

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

Kriteria skor sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$
 Sedang : $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$
 Rendah : $N-Gain < 0,3$
 Sumber : Arikunto (2013)

3.11 Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk membuktikan kenormalan data yaitu untuk mengetahui apakah data yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini, yaitu uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen (satu kelas yang diberi perlakuan menggunakan media *Articulate Storyline*). Pada data ini menggunakan teknik normalitas *Shapiro Wilk*. Proses perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS. Adapun interpretasi dari uji normalitas yaitu sebagai berikut.

- 1). Jika nilai signifikansi lebih besar dari tingkat α 5% (sig. > 0,05), maka dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi yang sebarannya berdistribusi normal.
- 2). Jika nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat α 5% (sig. < 0,05), maka dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi yang sebarannya tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pada uji homogenitas ini merupakan jika kedua sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan untuk menguji kesamaan beberapa bagian sampel, yaitu guna mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varians yang sama atau tidak. Guna melakukan pengujian homogenitas varians ini dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS.

Dengan uji statistik (test of homogeneity variances). Adapun kriteria pengujian homogenitas yaitu sebagai berikut.

- 1). Jika probabilitas $> 0,05$, maka varians dinyatakan homogen.
- 2). Jika probabilitas $< 0,05$, maka varians dinyatakan tidak homogen.

3.12 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai rata-rata pada kelompok yang diteliti. Jenis uji-t yang digunakan adalah *paired sample t-test*, karena data yang dianalisis berasal dari dua pengukuran yang saling berpasangan, yaitu nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan pada kelompok yang sama. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Adapun rumus serta kriteria pengujian hipotesis disajikan sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\frac{\sqrt{(n_1 - 1) + (n_2 - 1) S^2}}{(n_1 + n_2) - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Keterangan.

\bar{X}_1 = rata-rata data pada sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

Sumber: Muncarno (2017)

- a. Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital pada peserta didik.

- b. Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital pada peserta didik.

Rumusan Hipotesis :

- H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital pada pembelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas IV di sekolah dasar.
- H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital pada pembelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 10 Metro Timur, baik sebelum maupun sesudah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan analisis data menggunakan uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Nilai 0,000 merupakan nilai yang lebih kecil atau kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, beberapa saran dapat diajukan untuk meningkatkan literasi digital, khususnya bagi peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur, yaitu sebagai berikut.

1) Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi digital peserta didik sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Dalam penerapan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*, pendidik dapat memanfaatkan media tersebut untuk mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2) Bagi Peserta Didik

Berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa peserta didik dapat terlibat secara aktif selama pembelajaran, penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan untuk

mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*, berupa penyediaan fasilitas sekolah yang memadai, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, meningkatkan literasi digital peserta didik, dan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

4) Bagi Peneliti Lain

Peneliti merekomendasikan agar penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* diuji pada konteks pembelajaran yang berbeda, dan penggunaan yang lebih efektif. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, sumber informasi, serta masukan mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* terhadap literasi digital peserta didik kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawi, R., & Evi Eviyanti. (2022). Development of Articulate Storyline Learning Media to Improve the Writing Ability of French Students. *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIoLAE) Journal*, 4(3), 235–241. <https://doi.org/10.33258/biolae.v4i3.781>
- Adawiyah, E. R., Winarno, A., & Onia, S. I. (2024). Effectiveness of Interactive Learning Media Development Based on Articulate Storyline 3 in Elementary School Education. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 5(2), 105–118. <https://doi.org/10.35719/educare.v5i2.253>
- Adetia, A., Hidayat, S., & Nuryadin, A. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2191–2200. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3495>
- Alti, R. P., Zulyusri, & Violita. (2022). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MAN 1 Solok Selatan Pendahuluan Metode Hasil dan Pembahasan. *Jurnal Mataedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 70–75.
- Anggraini, T. S., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(3), 9853–9859. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4088>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Azzahra, A., & Nurharini, A. (2024). Interactive Articulate Storyline 3-Based Learning Media: Enhancing Student Engagement and Knowledge in Elementary Dance Arts Education. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 513–526. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.78203>
- Bawden, D. (2008). Origins and Concepts of Digital Literacy. In *Digital Literacies - Concepts, Policies, and Practices*.
- Cahaya, N., Lian, B., & Murniviyanti, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Sdn 33 Pagaram. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31550>
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum

- Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Fatoni, M. R., & Bektiningsih, K. (2024). Articulate Storyline Interactive Learning Media on the Topic of Plant Anatomy. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1), 73–82. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i1.68736>
- Ferrari, A., Neza Brecko, B., & Punie, Y. (2014). DIGCOMP : a Framework for Developing and Understanding Digital Competence In Europa. *Elearning Papers*, 38(May), 1–15.
- Firiyanti, I., & Anggoro, B. K. (2024). Kemampuan Literasi Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(6), 540–548. <https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p540-548>
- Hadianto, W., Hidayat, S., & Atikah, C. (2023). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 of the Ipas Project To Improve Scientific Literacy Skills. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 33(1), 43–58. <https://doi.org/10.23917/jpis.v33i1.22316>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Hasanah, A., Faizah, S., & Mardhatillah, M. (2024). Tinjauan Literatur Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5788–5796. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1882>
- Inayah, A., Matondang, A. H., Ritonga, D. P., Widia, F., & Nasution, N. S. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 247–258. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039>
- Indirawati Leztiyani. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i01.63>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Karim, & Raehang. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4, 174–182. [https://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.](https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomihttps://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.)

6336

- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 113–118.
<https://ummaspul.e-journal.id/edupsycouns/article/view/1304>
- Listyawan, E. A., Karlina, I., & Ayushandra, V. (2023). Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7.
<https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1.25199>
- Masruri, F. B., Farila, F. N., Putri, M. A., & Pratiwi, V. (2024). Artikel Optimasi Evaluasi Pembelajaran : Analisis Butir Soal Pilihan Ganda dengan Aplikasi Anates. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, 49618–49628.
- Muncarno. (2017). *Statistik Pendidikan*. Hamim Gruop.
- Naila, I., Ridlwan, M., & Haq, M. A. (2021). Literasi Digital bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar: Analisis Konten dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 166–122. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n2.p166-122>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Proceedings of the National Academy of Sciences* (Vol. 3, Issue 1). Pascal Books.
- Putri, I. T. A., Agusdianita, N., & Desri, D. (2024). Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Era Digital. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 2057–2066. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92427>
- Rahmadhania, R. A., Sapti, M., & Pangestika, R. R. (2024). Pengembangan Ensiklopedia Bermuatan Quiz Game Pada Materi Keragaman Di Indonesia Kelas IV Sdit Darussalam. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 117-127. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1274>
- Ramadhan, W., Rifana, F., Meisya, R., Zarkasih, K., Rendy, P., Frasandy, N., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Bonjol, I., Yunus, P.-J. M., & Lintah, L. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Toeri dan Praktik Pendidikan*, 32(01), 1–14. <https://doi.org/10.17977/um009v32i12023p1-14>
- Razilu, Z. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android

- Menggunakan Articulate Storyline 3 Di Sekolah Dasar. *DECODE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 17–21.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51454/decode.v1i1.3>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Rizal, C., Rosyidah, U. A., Yusnanto, T., Akbar, M. R., Hidayat, L., Setiawan, D. J., Ilham, A., Yunus, R., Wardhani, A. K., Rahajeng, E., Nay, A. F., Irawan, J. D., Mufliah, Y., & Asari, A. (2021). *Literasi Digital*. In PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Rofiah, N. H., Sinta, T. N. A., & Dewi, R. (2024). Development of Articulate Storyline Media for Enhancing Learning Outcomes in Natural and Social Sciences Among Elementary School Students. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 16(1), 19–40. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v16i1.9559>
- Rohmatdi, A., Martono, M., Zafrullah, Z., & Safitri, R. (2024). Optimizing Question Quality in Junior High School Exams : Classical Test Theory Evaluation with ITEMAN 4 . 3. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16, 4363–4375. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5671>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., Amanaturrizqi, K., & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*, 8(1), 4007–4016. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>
- Sakinah, R. A. (2024). *Mengamati Indeks Literasi dan Masyarakat Digital Indonesia, Sudah Berapa?* GoodStats.
<https://goodstats.id/article/menkomdigi-ajak-pemuda-berperan-aktif-dalam-membangun-literasi-digital-hSKS9>
- Salam, R., Latri, & G, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Articulate Storyline Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 400–412.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26232>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>

Sugiyono. (2019). *Sugiyono - Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. ALFABETA BANDUNG.

Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3208>

Suriansyah, M. I., Rubini, B., & Pursitasari, I. D. (2021). *Langkah Jitu Menciptakan Multimedia Pembelajaran Sains*. MITRA CENDIKIA MEDIA.

Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(April), 62–71.

Wiguna, I. wayan D. P., & Sudarti, N. W. (2024). Peran Literasi Digital dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 1(1), 122–132. <https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i1.15>

Yuliasati, A., & Mansurdin. (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. *Jurnal Intelektual Indo-MathEdu*. 6(3), 3437–3451. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3137>

Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., Winara, & Aulia, S. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 5394–5411. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15633>

Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149. <https://doi.org/10.29210/07essr500300>