

## **Pengaruh Media *Articulate Storyline* dalam Menggambar Motif Batik *Besurek* Terhadap Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

**Weny Safitri**

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia  
[wenykotabengkulu@gmail.com](mailto:wenykotabengkulu@gmail.com)

**Dwi Anggraini**

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia  
[dwianggraini@unib.ac.id](mailto:dwianggraini@unib.ac.id)

**Neza Agusdianita**

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia  
[nezaagusdianita@unib.ac.id](mailto:nezaagusdianita@unib.ac.id)

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the effect of using Articulate Storyline media in the creation of Besurek batik motifs on the cultural literacy of grade IV elementary school students in Bengkulu City. This research used quasi experimental methodology and matching only pretest-posttest control group design. This type of research is quantitative. Based on the results of the study, the data from the pretest and posttest results were significantly different. The average result of the questionnaire before learning in the control class was 35.14 and when the questionnaire after learning rose to 36.25. Meanwhile, the average results of the questionnaire before learning in the experimental class were 42.03 and when the questionnaire after learning rose to 50.21. From this data, it can be seen that the difference between the pretest and posttest, there was a change in results of 9.29. The t test, posttest of the control and experimental classes is evidenced by the t value of 4.918 and the Sig value. (2-tailed) of 0.001 with a significance level of 2.004 because the t value < t table (4.918 < 2.004) so that the sig. (2-tailed) < 0.001 then Ha is accepted due to the difference in treatment between the two groups. This means that it can be concluded that there is an effect of Articulate Storyline media in drawing Besurek batik motifs on the cultural literacy of fourth grade elementary school students.*

*Keywords: Media, Articulate Storyline, Batik Besurek, Cultural Literacy.*

### **Pendahuluan**

Literasi budaya menjadi krusial di era globalisasi karena meningkatnya interaksi antarbudaya menuntut pemahaman yang mendalam untuk menghindari misinterpretasi dan konflik, mendorong toleransi serta kerjasama global, menghilangkan stereotipe dan prasangka, dan meningkatkan kreativitas serta

inovasi. Dalam era globalisasi ini, Indonesia dengan beragam suku bangsa, memiliki kekayaan budaya yang terinspirasi dari kehidupan sehari-hari dalam masyarakatnya (Triyono, 2019). Literasi budaya sangat penting di era modern ini untuk mencegah tergerusnya budaya lokal oleh pengaruh asing dan menumbuhkan rasa cinta serta pelestarian budaya Indonesia (Martini, 2018). Literasi budaya menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar. Khususnya di Indonesia, pengenalan dan pemahaman budaya lokal seperti Batik *Besurek* di Bengkulu menjadi krusial untuk melestarikan warisan budaya, membangun identitas nasional dan menjaga keberagaman.

Keterampilan literasi budaya merupakan kemampuan multidimensi yang mencakup pemahaman mendalam, apresiasi yang tinggi, dan partisipasi aktif dalam berbagai aspek budaya, baik lokal maupun global. Menurut Helaluddin (2018) di era globalisasi abad ke-21, globalisasi telah mengubah kehidupan secara signifikan, menjadikan literasi budaya sebagai keterampilan penting yang harus dimiliki siswa sejak usia dini, termasuk budaya (Tohani & Sugito, 2019). Penguasaan literasi budaya, yang meliputi kebijaksanaan, kecerdasan, penerimaan, dan adaptasi terhadap keragaman budaya, sangat penting sejak usia dini untuk pelestarian budaya (Yuki, 2020). Keterampilan ini diperlukan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat global yang semakin terhubung dan beragam. Membangun literasi budaya sejak usia dini akan membantu siswa mengatasi tantangan dan peluang yang muncul di dunia yang semakin global. Dengan demikian, pelestarian budaya dapat terwujud melalui pemahaman dan penghargaan terhadap keragaman budaya.

Urgensi untuk meningkatkan literasi budaya di kalangan generasi muda menjadi semakin penting, mengingat budaya merupakan identitas dan kekuatan bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan. Menurut Karakter et al., (2022) saat ini jika melihat kondisi yang ada di Indonesia dalam menghadapi tantangan serius terkait kurangnya pemahaman siswa terhadap budaya asli Indonesia. Maraknya pengakuan budaya Indonesia oleh negara lain menjadi alarm bagi kita untuk bertindak tegas dalam melestarikan budaya sendiri. Generasi muda harus memahami budaya daerah Indonesia, dan sektor pendidikan memegang peran penting dalam melahirkan generasi bangsa yang unggul dan tangguh, khususnya dalam pemahaman budaya daerah Bengkulu.

Batik *Besurek* sebagai bagian dari warisan budaya Bengkulu, mengandung nilai filosofis dan estetika mendalam. Batik *Besurek* memiliki tujuh jenis motif masing-masing dengan simbol, makna, filosofi, dan arti penting mendalam dan beragam. Namun, penggunaan dan penempatan motif-motif ini tidak bebas, karena mengandung makna yang tersirat (Mayasari, 2021). Terdapat kekhawatiran bahwa generasi muda, khususnya siswa SD mulai kehilangan minat dan pemahaman terhadap budaya lokal ini. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan kurang interaktif dapat menyebabkan rendahnya literasi budaya di kalangan siswa.

Meskipun pentingnya literasi budaya, kenyataannya pemahaman siswa sekolah dasar di Bengkulu terhadap kearifan lokal masih kurang, khususnya batik *Besurek*. Sebagai warga Bengkulu, peserta didik seharusnya mengenal kearifan lokal terutama berasal dari lingkungan sekitar siswa. Berdasarkan wawancara bersama Ibu Messy, wali kelas IV di SDN 48 Kota Bengkulu, bahwa minimnya pembelajaran batik *Besurek* dalam mata pelajaran seni rupa di sekolah dasar yang mengindikasikan adanya kekurangan dalam kemampuan literasi budaya siswa. Padahal batik *Besurek* merupakan seragam sekolah yang dipakai oleh siswa maupun guru, sehingga dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar di Gugus III, termasuk di SDN 48, kurang memahami budaya lokal ini. Gugus III dipilih sebagai objek penelitian karena letaknya di Kecamatan Teluk Segara yang dikenal sebagai pusat budaya Bengkulu. Namun, ternyata kedekatan dengan pusat budaya tidak selalu berbanding lurus dengan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal. Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya upaya untuk menanamkan literasi budaya di lingkungan sekolah. Kurangnya program edukasi tentang batik *Besurek* dan

minimnya sumber belajar yang menarik menjadi faktor penyebab rendahnya literasi budaya di Gugus III.

Sebenarnya banyak media pembelajaran yang dapat mendukung dalam menggambar motif batik *Besurek*. Salah satunya adalah *Articulate Storyline*, yang sangat efektif untuk memperkenalkan dan mengajarkan seni batik *Besurek* kepada siswa. Menurut Rahayu et al., (2023) *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak pembelajaran interaktif yang mudah digunakan dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa berkat fitur-fiturnya yang mendukung. *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi pembuatan materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Media ini dapat menyajikan konten pembelajaran yang lebih menarik, khususnya dalam konteks menggambar motif Batik *Besurek*. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti *Articulate Storyline* dapat menawarkan solusi potensial untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari motif Batik *Besurek* dan nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya.

*Articulate Storyline* adalah perangkat lunak pendidikan berbasis komputer yang menghasilkan konten interaktif dan menarik, mudah digunakan, dan disesuaikan, serta fitur lengkap seperti integrasi multimedia teks, gambar, video, audio. Menurut Sapitri & Bentri (2020) *Articulate Storyline* adalah alat bantu multimedia yang memungkinkan pembuatan perangkat pembelajaran interaktif. Aplikasi ini mudah digunakan, *Articulate Storyline* menawarkan beragam fitur unggulan, termasuk timeline interaktif, integrasi film dan gambar, pengembangan karakter, dan kemampuan menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video untuk menciptakan karya multimedia yang komprehensif dan suasana belajar yang menarik.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan media pembelajaran yang interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap berbagai subjek. Pendapat ini diperkuat oleh Jais & Amri (2021) bahwa menggunakan *Articulate Storyline* untuk menciptakan multimedia interaktif dikatakan bermanfaat, media ini mendukung pengajar mengajar dan membimbing siswa dalam pemahamannya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rofian & Asrori (2022) ditemukan beberapa temuan penting yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran SBdP materi montase kelas IV SD, menampilkan seni montase yang menarik dan pemilihan gambar, perpaduan warna, dan daya tarik visual dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa. Adapun hasil penelitian dari Rahmadhani (2024) mengatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* versi 3 yang dikembangkan untuk pembelajaran seni rupa materi ragam hias di kelas V SD telah teruji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Hasil tersebut membuktikan bahwa media *Articulate Storyline* efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian dari Prayoga & Sunaryo (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *Articulate Storyline* versi 3 untuk materi menggambar ilustrasi tradisional dalam pembelajaran seni rupa berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Implementasi media ini dapat meningkatkan kualitas pengajaran seni rupa tradisional menjadi lebih efektif dan menyennagkan berkat peningkatan kualitas pengajaran.

Beberapa penelitian di atas telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran *Articulate Storyline* sangat efektif, terutama dalam konteks pembelajaran seni rupa, salah satu penggunaan batik *Besurek* yang digunakan sebagai seragam sekolah oleh siswa merupakan bagian penting sebagai bagian dari kehidupan mereka. Oleh karena itu, penelitian ini menarik karena *Articulate Storyline* merupakan media yang sangat cocok untuk melihat bagaimana literasi budaya siswa, khususnya terkait batik *Besurek*. Namun, belum ada penelitian yang mengangkat tema batik *Besurek* dan literasi budaya dalam penggunaan media *Articulate Storyline*. Penelitian ini merupakan yang pertama yang mengkaji batik *Besurek* dalam media *Articulate Storyline* versi 3 dan tidak ada variabel lain yang terkait dengan literasi budaya dalam

penelitian ini. Melalui penelitian ini literasi budaya siswa dapat meningkat, sehingga turut berkontribusi dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya Indonesia.

## Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*). Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur biasanya dengan instrumen penelitian seperti, tes, angket, wawancara terstruktur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan perhitungan statistik. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki pengaruh treatment (intervensi) tertentu pada suatu hasil dalam pengaturan terkontrol (laboratorium). Sugiyono (2024: 110) menyatakan bahwa metode ini merupakan bagian integral dari penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Djamarah & Zain dalam Dewi et al., (2021) desain penelitian *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design* melibatkan pencocokan subjek antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

### *Partisipan*

Jumlah populasi adalah seluruh kelas IV SD Negeri Gugus III Kota Bengkulu yang berjumlah lima sekolah. Sampelnya adalah terdiri dari 1 rombel (rombongan belajar) dan kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu terdiri dari 1 rombel (rombongan belajar). Kemudian, 2 rombel tersebut diacak untuk dijadikan kelas eksperimen. Setelah di acak, lalu diperoleh kelas IV SD SDN 48 Kota Bengkulu yang berjumlah 29 siswa yang akan dijadikan sampel dalam penelitian sebagai kelas eksperimen pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* versi 3 dalam menggambar motif batik *Besurek*. Sisanya, kelas IV SDN 17 Kota Bengkulu yang berjumlah 32 siswa ditentukan sebagai kelas kontrol yang dipilih dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*.

### *Instrumen*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket literasi budaya.

### *Teknik Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu, dengan memberikan angket *pretest* dan *posttest*. Menurut Winarni (2018: 70) Angket merupakan instrumen pengumpulan data dalam penelitian yang menggunakan pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden.

### *Teknik Analisis Data*

Teknik analisis data Dalam penelitian ini, analisis data melibatkan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan statistik inferensial.

## Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Articulate Storyline* dalam menggambar motif batik *Besurek* terhadap literasi budaya siswa kelas IV SD di Kota Bengkulu. Siswa kelas IV SDN 48 Kota Bengkulu menjadi kelompok eksperimen dalam studi ini, menerima perlakuan berupa penggunaan media *Articulate Storyline* dalam desain eksperimen yang diterapkan. Sedangkan, untuk kelas kontrol yang menerima perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran konvensional dengan gambar motif batik *Besurek*. Literasi budaya yang diukur

difokuskan pada aspek perilaku siswa selama pembelajaran seni rupa, yang dinilai melalui angket *pretest* dan *posttest*.

Sebelum dan sesudah pembelajaran seni rupa, *pretest* dan *posttest* diberikan kepada kelompok kontrol (32 siswa SDN 17) dan eksperimen (29 siswa SDN 48). Kedua kelompok membuat karya menggambar batik *Besurek* secara kreatif. Data dari angket 13 butir pernyataan dianalisis untuk membandingkan efektivitas masing-masing metode pembelajaran, berdasarkan perbedaan skor *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 1. Hasil Analisis Data Angket *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**

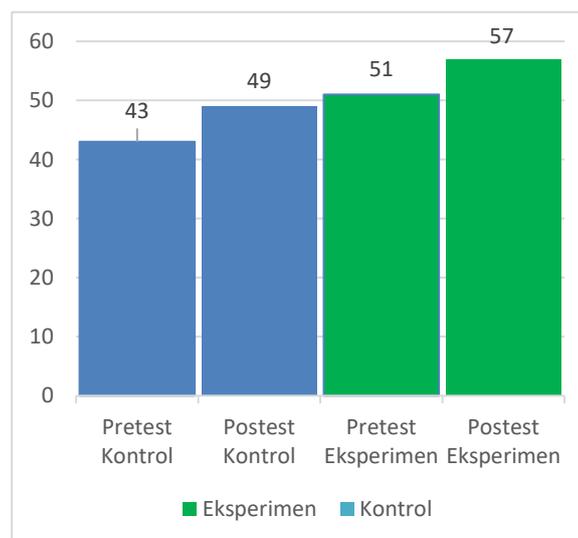
Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	29	29
Nilai Tertinggi	51	57
Nilai Terendah	31	42
Rata-rata	42,03	50,21
Varian	29,177	15,027

Berdasarkan hasil pada tabel 1 dari 29 peserta didik memiliki perbedaan, nilai tertinggi pada *pretest* adalah 51 dan *posttest* adalah 57. Nilai terendah pada *pretest* adalah 31 dan *posttest* adalah 42. Rata-rata pada *pretest* adalah 42,03 dan *posttest* adalah 50,21. Jumlah varian pada *pretest* adalah 29,177 dan *posttest* adalah 15,027. Data *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan nilai rata-rata pada angket 8,18.

**Tabel 2. Hasil Analisis Data Angket *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	28	28
Nilai Tertinggi	43	49
Nilai Terendah	20	13
Rata-rata	35,14	36,25
Varian	56,201	80,046

Berdasarkan hasil pada tabel 2 dari 28 peserta didik memiliki perbedaan, nilai tertinggi pada *pretest* adalah 43 dan *posttest* adalah 49. Nilai terendah pada *pretest* adalah 20 dan *posttest* adalah 13. Rata-rata pada *pretest* adalah 35,14 dan *posttest* adalah 36,25. Jumlah varian pada *pretest* adalah 56,201 dan *posttest* adalah 80,046. Data *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan nilai rata-rata pada angket 1,11. Dibawah ini grafik yang memaparkan informasi mengenai perhitungan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.



**Gambar 1. Grafik Perhitungan Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Rata-rata hasil dari angket sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen berada pada angka 42,03 dan saat angket sesudah pembelajaran naik menjadi 50,21. Sedangkan, rata-rata hasil dari angket sebelum pembelajaran pada kelas kontrol berada pada angka 35,14 dan saat angket sesudah pembelajaran naik menjadi 36,25. Dari data ini terlihat perbedaan antara *pretest* dengan *posttest*, terjadi perubahan hasil sebesar 9,29. Hal ini menginterpretasikan bahwa perlakuan jauh lebih berdampak untuk menimbulkan perubahan kondisi awal yang diterima peserta didik, dibuktikan dengan hasil dari rata-rata hasil angket *pretest* yang dibandingkan dengan angket *posttest*.

#### Uji Prasyarat

Uji prasyarat digunakan sebagai langkah untuk melakukan validitas data sebagai syarat untuk melakukan uji t sebagai langkah statistik inferensial. Uji prasyarat dikenakan pada kelas eksperimen dengan angket *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan uji normalitas. Hasil uji normalitas data angket literasi budaya pada kelas IV dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Angket Sebelum dan Sesudah Pembelajaran**

No	Sumber Data	Shapiro Wilk	
		Sig*	Keterangan
1	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,334	Normal
2	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,211	Normal
3	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,140	Normal
4	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,210	Normal

Berdasarkan pada tabel 3 menunjukkan bahwa sumber data budaya siswa kelas kontrol pada *pretest* dengan nilai signifikansi yaitu 0,334 dan *posttest* dengan nilai signifikansi 0,211, sedangkan *pretest* pada kelas eksperimen dengan uji normalitas data *pretest* (signifikansi 0,140) dan *posttest* (signifikansi 0,210) menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Oleh karena itu, hipotesis uji prasyarat diterima, yang berarti data berdistribusi normal.

Untuk hasil uji homogenitas data angket literasi budaya pada kelas IV dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Angket *Pretest***

		Levene Statistic	df1	df2	Sig*
Hasil	Based on Mean	,078	1	55	,781

Berdasarkan pada tabel 4 menunjukkan bahwa nilai Signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar 0,781  $> 0,05$ . Oleh karena itu, varians data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen.

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Angket *Posttest***

		Levene Statistic	df1	df2	Sig*
Hasil	Based on Mean	,105	1	55	,746

Berdasarkan pada tabel 5 menunjukkan bahwa nilai Signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar 0,746  $> 0,05$ . Oleh karena itu, varians data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen.

#### Statistik Inferensial

Statistik inferensial dilakukan ketika data sudah berdistribusi normal, uji inferensial dilakukan menggunakan uji t dengan pengenaan yaitu pada angket *pretest* dan *posttest*. Statistik inferensial dilakukan sebagai langkah terakhir untuk menarik generalisasi dari penelitian. Hipotesis penelitian yang digunakan sebagai berikut. Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* dalam menggambar motif batik *Besurek* terhadap literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Hipotesis mengenai perbedaan literasi budaya siswa penggunaan media *Articulate Storyline* dievaluasi sebelum dan sesudah dengan uji t independen (untuk

data normal) atau uji Wilcoxon (untuk data non-normal/tidak homogen) dengan SPSS versi 27. Kriteria pengujiannya adalah: jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima; jika  $< 0,05$ , hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hasil uji beda *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji t-test *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Independent-Samples t-test								
Independent Differences								
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
,101	,752	-708	55	0,482	-1,457	2,058	-2,058	-5,581
		-708	54,731	0,482	-1,457	2,059	-2,670	-5,584

Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil uji-t ( $t$ -hitung =  $-708 > 0,001$ ;  $df = 55$ ) menunjukkan perbedaan signifikan antara literasi budaya siswa di kelas kontrol dan eksperimen, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan skor *pretest*. Nilai  $t$ -hitung ( $-708$ ) kurang dari nilai  $t$ -tabel kritis ( $2,004$ ) pada taraf signifikansi  $0,05$ .

**Tabel 7. Hasil Uji t-test *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Independent-Samples t-test								
Independent Differences								
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
,106	,746	4,918	55	0,001	15,725	3,197	9,317	22,132
		4,910	54,099	0,001	15,725	3,203	9,304	22,146

Tabel 7 menunjukkan bahwa hasil uji  $t$  ( $t$ -hitung =  $4,918 > 0,001$ ;  $df = 55$ ) menunjukkan perbedaan signifikan antara literasi budaya siswa di kelas kontrol dan eksperimen pada *posttest*. Nilai  $t$ -hitung ( $4,918$ ) melebihi  $t$ -tabel ( $2,004$ ) pada  $\alpha = 0,05$ , mendukung penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Maka hipotesis menyatakan "Terdapat pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* dalam menggambar motif batik *Besurek* terhadap literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar."

## Pembahasan

Penelitian di SD Negeri 48 Kota Bengkulu (gugus III) menunjukkan pengaruh signifikan media *Articulate Storyline* terhadap literasi budaya 29 siswa kelas IV. Analisis data *pretest* dan *posttest* mengungkap perbedaan hasil angket sebelum dan sesudah pembelajaran menggambar motif batik *Besurek* menggunakan media tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Agusdianita et al., (2024) bahwa seni rupa menghasilkan karya-karya sensorik melalui beragam media.

Hasil angket literasi budaya menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pretest* ( $42,03$ ) dan *posttest* ( $50,21$ ) pada kelompok eksperimen ( $29$  siswa). Perbedaan ini disebabkan oleh intervensi pembelajaran literasi budaya yang meliputi penggunaan media *Articulate Storyline* dan pembuatan karya menggambar batik *Besurek*. Sebaliknya, *pretest* dilakukan tanpa intervensi pembelajaran. Hasil ini mendukung temuan Sapitri & Bentri (2020) yang menyatakan *Articulate Storyline* sebagai alat bantu multimedia interaktif efektif, serta menunjukkan pengaruh signifikan media tersebut terhadap peningkatan literasi budaya.

Penggunaan media *Articulate Storyline* dapat memberikan pengaruh positif pada sikap literasi budaya siswa. Penggunaan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran menggambar motif batik *Besurek* terbukti efektif meningkatkan literasi budaya siswa. Media interaktif ini memungkinkan penyampaian informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa mampu menyerap pengetahuan

tentang sejarah, teknik, simbolisme, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang batik *Besurek* dan nilai-nilai budayanya. Kemampuan menggambar siswa juga mengalami peningkatan signifikan. Tutorial langkah demi langkah yang disajikan dalam media *Articulate Storyline* memberikan panduan visual yang jelas dan terstruktur, membantu siswa mengembangkan keterampilan mereka secara bertahap. Selain itu, media *Articulate Storyline* mendorong kreativitas dan inovasi. Siswa termotivasi untuk bereksperimen dengan berbagai variasi warna, pola, dan kombinasi motif, menghasilkan karya-karya yang unik dan orisinal. Secara keseluruhan, media *Articulate Storyline* terbukti sebagai media yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan literasi budaya siswa melalui pembelajaran batik *Besurek*. Sesuai dengan temuan Sinta et al., (2021), *Articulate Storyline* terbukti efektif sebagai media penyampaian materi pembelajaran.

Ada 4 indikator yang digunakan dalam penelitian ini, secara keseluruhan menunjukkan peningkatan baik itu signifikan ataupun tidak. 4 indikator yakni: (1) pemahaman tentang literasi budaya yang berhubungan dengan batik *Besurek*; (2) mengaplikasikan literasi budaya dalam pengenalan motif batik *Besurek*; (3) meningkatkan kreativitas dan mengembangkan media pembelajaran interaktif literasi budaya dalam menggambar motif batik *Besurek*; (4) menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya melalui media *Articulate Storyline* dalam menggambar motif batik *Besurek*. Indikator literasi budaya yang digunakan dalam penelitian ini merefleksikan kondisi peserta didik. Penggunaan indikator tersebut, yang muncul secara alami selama proses pembelajaran, memberikan gambaran yang lebih komprehensif daripada sekadar hasil angket *posttest*. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menjadi bukti nyata dari proses tersebut.

Keunggulan media *Articulate Storyline* ini terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi secara interaktif dan menarik, jauh berbeda dari metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Animasi yang hidup, gambar-gambar berkualitas tinggi, dan narasi yang *engaging* mampu menangkap perhatian peserta didik dan membuat materi pembelajaran lebih mudah dicerna. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan Indasari & Budiyanto (2019) mendukung kesesuaian *Articulate Storyline* sebagai media pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini berlangsung, yang dimana mereka aktif berinteraksi dengan materi dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Keterlibatan aktif ini sangat penting atau esensial dalam proses internalisasi pengetahuan dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam batik *Besurek*. Media *Articulate Storyline* memfasilitasi pembelajaran yang terstruktur dan bertahap. Panduan langkah demi langkah yang mudah diikuti dalam video pembelajaran terintegrasi membantu peserta didik meningkatkan keterampilan menggambar mereka secara bertahap. Peserta didik dapat mengulang bagian-bagian yang sulit dipahami sesuai kebutuhan mereka, sehingga mereka dapat belajar dengan ritme dan kecepatan masing-masing.

Selain itu, fleksibilitas media *Articulate Storyline* ini memungkinkan personalisasi pembelajaran. Peserta didik dapat bereksperimen dengan berbagai variasi warna, pola, dan kombinasi motif sesuai dengan kreativitas dan imajinasinya. Sejalan dengan Anggraini (2014) bahwa *trend* terkini dalam pendidikan memanfaatkan teknologi, khususnya multimedia interaktif. Multimedia yang menggabungkan audio, visual, dan grafis berbasis komputer, semakin berkembang pesat dan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Tidak ada batasan atau paksaan untuk mengikuti satu motif tertentu, sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi potensi artistik mereka secara bebas. Hal ini mendorong munculnya ide-ide inovatif dan karya-karya yang unik, yang menunjukkan pemahaman mendalam tentang batik *Besurek* dan kemampuan peserta didik untuk menginterpretasikannya dengan cara yang orisinal. Adapaun dampak positif media *Articulate Storyline* juga terlihat pada peningkatan apresiasi peserta didik terhadap budaya lokal. Dengan mempelajari sejarah, makna, dan simbolisme motif batik *Besurek* secara interaktif, peserta didik mengembangkan rasa bangga dan

memiliki terhadap warisan budaya mereka. Peserta didik tidak hanya mempelajari teknik menggambar, dan mengerti nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, sehingga tertanam rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya Bengkulu. Hal ini terlihat dari respon positif peserta didik terhadap materi pembelajaran dan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut tentang batik *Besurek*.

Sebagai perbandingannya, kelompok kontrol yang menggunakan perlakuan model pembelajaran dengan gambar menunjukkan peningkatan yang minimal. Meskipun terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* peserta didik (35,14) dan *posttest* (36,25), perbedaan sebesar 1,11 relatif kecil dan tidak signifikan secara statistik. Nilai *pretest* tertinggi di kelas kontrol adalah 43 dan terendah adalah 20, sementara *posttest* tertinggi 49 dan terendah adalah 12. Total siswa yang mengikuti kelas kontrol berjumlah 28 orang, artinya 4 siswa tidak mengikuti pembelajaran. Varians data di kelas kontrol juga menunjukkan sedikit peningkatan, dari 35,14 pada *pretest* menjadi 36,25 pada *posttest*. Perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol secara jelas menunjukkan efektivitas media *Articulate Storyline* dalam meningkatkan literasi budaya siswa melalui pembelajaran menggambar motif batik *Besurek*. Hal ini sejalan dengan Dita et al., (2024) bahwa pada pembelajaran seni rupa yang berdampak salah satunya adalah menghasilkan sebuah karya.

Penelitian menggunakan uji *t* menunjukkan pengaruh signifikan media *Articulate Storyline* terhadap peningkatan literasi budaya siswa kelas IV di gugus III Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan nilai rata-rata peserta didik pada data *pretest* sebesar 6,89 dan pada data *posttest* sebesar 13,96. Penggunaan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran menggambar motif batik *Besurek* terbukti efektif meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD, sebagaimana terlihat dari perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* literasi budaya siswa. Hasil pengolahan data, yang meliputi perhitungan statistik, menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara kemampuan literasi budaya siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Perbedaan pada *pretest* kelas kontrol dan eksperimen ini dibuktikan oleh nilai *t*-hitung sebesar -708, yang secara signifikan lebih rendah daripada nilai *t*-tabel (2,004) pada taraf signifikansi yang telah ditentukan. Nilai signifikansi (Sig.) dua sisi (2-tailed) yang diperoleh juga besar, yaitu lebih dari 0,05 (0,482). Sedangkan, pada *posttest* kelas kontrol dan eksperimen dibuktikan oleh nilai *t*-hitung sebesar 4,918, yang secara signifikan lebih tinggi daripada nilai *t*-tabel (2,004) pada taraf signifikansi yang telah ditentukan. Nilai signifikansi (Sig.) dua sisi (2-tailed) yang diperoleh juga sangat kecil, yaitu kurang dari 0,05 (0,001) Oleh karena nilai *t*-hitung berada di luar daerah penerimaan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan nilai signifikansi jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yang menyatakan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, diterima. Kesimpulannya, penggunaan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran menggambar motif batik *Besurek* berpengaruh signifikan terhadap literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar.

## Referensi

Agusdianita, N., Hasnawati, H., Yusnia, Y., & Supriatna, I. (2024). Pendampingan Pembuatan Karya Seni Rupa Gambar Dekoratif Teknik Cap Bagi Siswa Kelas I DI SDN 01 Kota Bengkulu. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 395-400.

- Anggraini, D. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Silat Pedang Untuk Pembelajaran Seni Tari Pada Siswa Sekolah Dasar. <https://www.researchgate.net/publication/343944499>
- Dewi, R., Aziz Rizki Miftahul Ilmi, dan, Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam STKIP Al -Amin Indramayu, P., & Raya Kemped Desa Wirakanan Kecamatan Kandanghaur, J. P. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Eksperimen Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Nu Kaplongan Kecamatan Karangampel Kabupaten Indramayu. In *JANUARI* (Vol. 5, Issue 1).
- Dita, P. A., Anggraini, D., & Agusdianita, N. (2024). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pengaruh Penggunaan Kain Perca Batik sebagai Karya Montase terhadap Sikap Peduli Lingkungan pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V Sekolah Dasar.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 46.
- Helaluddin. (2018). Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. <https://doi.org/https://doi.org/10.1164/rccm.200607-984PP>.
- Indasari, P. N., & Budiyanto, M. (2019). Theoretical feasibility of interactive multimedia based on articulate storyline in liquid pressure. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2).
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 795–801. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1531>
- Karakter, A. P., Budaya, L., Kewargaan, D., Dera, S. B., & Ningsih, K. (2022). “Analisis Pendidikan Karakter dalam Literasi Budaya dan Kewargaan pada Seni Barongan.”
- Martini, E. (2018). Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/index>
- Mayasari, Z. M. (2021). Application of fractal principles in redesigning an arabic calligraphy and rafflesia flower motif in Batik Besurek. *Journal of Physics: Conference Series*, 1731(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1731/1/012029>
- Prayoga, R., & Sunaryo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Materi Menggambar Ilustrasi Tradisional. *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.59672/batarirupa.v4i1.3440>
- Rahayu, N., Mulyono, H., & Mary, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline (Vol. 7).
- Rahmadhani. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Ragam Hias di Kelas V Sekolah Dasar.
- Rofian, R., & Asrori, L. A. (2022). Seni Montase dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Mata Pelajaran SBdP Kelas IV Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9422>
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.115>

- 
- Sinta, N. A. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 211-219.
- Sugiyono, P. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Tohani, E., & Sugito. (2019). Penguatan Literasi Budaya Bagi Pelaku Seni Budaya Desa Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 39–46. <https://doi.org/10.21009/jiv.1401.4>
- Triyono. (2019). Pentingnya Literasi Budaya di Desa Seni Jurang Blimbing.
- Winarni, E. W. (2018). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara
- Yuki, L. K. (2020). Implementasi Literasi Budaya Kuda Kosong dalam Meningkatkan Minat Membaca pada Mahasiswa Universitas Putra Indonesia. *Jurnal Soshum Insentif*, 44–50. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.215>