

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
FUNWARE *BEST EAGLE* BERBASIS WEB UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA MATERI  
PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU SISWA KELAS V  
SD**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Oleh**

**Mia Oktavia**

**34302100023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH  
DASARFAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKANUNIVERSITAS ISLAM SULTAN  
AGUNG 2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUNWARE *BEST EAGLE*  
BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA MATERI  
PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU SISWA KELAS V SD**

Oleh:

**Mia Oktavia**

**34302100023**

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

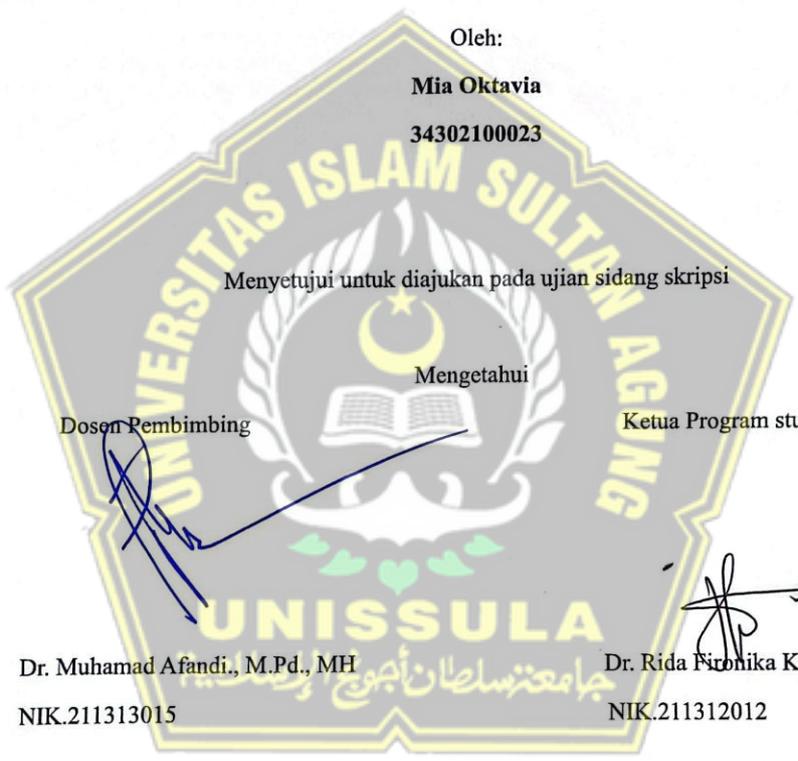
Mengetahui

Dosen Pembimbing

Ketua Program studi

Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., MH  
NIK.211313015

Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd  
NIK.211312012



## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUNWARE *BEST EAGLE* BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA MATERI PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU SISWA KELAS V SD

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

**Mia Oktavia**

**34302100023**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Mei 2025  
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk  
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah

Dasar

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika K. S.Pd., M.Pd. (  )

NIK 211312012

Penguji 1 : Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. (  )

NIK 211315025

Penguji 2 : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. (  )

NIK 211315026

Penguji 3 : Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., (  )

M.H.

NIK 211313015

Semarang, 2 Juni 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



**Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.**

NIK 211313015

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Mia Oktavia

NIM : 34302100023

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Funware *Best Eagle* Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan maupun modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 25 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Mia Oktavia

34302100023

### Motto

*“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”/.*

**(QS. Al – Insyirah : 5 – 6)**

*“Aku dilahirkan dengan taruhan nyawa ibuku, dan dibesarkan dengan keringat ayahku, jadi tidak mungkin kelahiranku tidak ada artinya”*



### Persembahan

1. Ayah dan ibu yang telah menjadi penyemangat dan selalu mendukung semua keputusan yang saya pilih.
2. Adikku tercinta, yang selalu menjadi penghiburku dikala letih dan sedih sehingga menjadi motivasi terbesar penulis untuk menjadi kakak yang bisa dijadikan sebagai panutan.
3. Almamaterku yang ingin aku banggakan.

## ABSTRAK

Mia Oktavia. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Funware Best Eagle Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD, *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing Dr. Muhammad Afandi, M.Pd.,M.H

Penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang berdampak terhadap kemampuan literasi digital materi pancasila. Kurangnya pemanfaatan media dalam membantu proses pembelajaran terutama media pembelajaran dengan basis teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkna media pembelajaran *Best Eagle* yang valid, praktis dan efektif terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas V SD. Penelitian Pengembangan ini dilakukan deangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu, Analisis, Disain, Pembuatan produk, Penerapan, dan evaluasi. Produk dikembangkan dengan *Canva*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD N Ploso 01 TA 2024/2025. Penelitian dilakukan melalui validasi ahli dengan persentase akhir 89 termasuk kategori sangat layak, angket respon guru dan siswa diperoleh 98 dan 92, sedangkan hasil nilai tes kemampuan berpikir kritis menunjukkan peningkatan dengan signifikasi hitung 0,000 dengan hasil uji gain 0,53 dengan kategori peningkatan sedang. Sehingga media *Best Eagle* efektif terhadap kemampuan literasi digital siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Literasi Digital, Pancasila, Sekolah Dasar

## ABSTRACT

Mia Oktavia. 2025. Development of Web-Based Funware Best Eagle Learning Media to Improve Digital Literacy in Pancasila Material in My Life for Grade V Elementary School Students, Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University Semarang. Advisor Dr. Muhammad Afandi, M.Pd.,M.H

The research focuses on the development of learning media that have an impact on the digital literacy skills of Pancasila material. Lack of media utilization in assisting the learning process, especially technology-based learning media. The purpose of this study is to obtain valid, practical and effective Best Eagle learning media for the digital literacy skills of grade V elementary school students. This Development Research was carried out with ADDIE through 5 stages, namely Analysis, Design, Product Making, Implementation, and Evaluation. The product was developed with Canva. The subjects of this study were grade V students at SD N Ploso 01 in the 2024/2025 academic year. The study was conducted through expert validation with a final percentage of 89 including the very feasible category, the teacher and student response questionnaires obtained 98 and 92, while the results of the critical thinking ability test showed an increase with a significance count of 0.000 with a gain test result of 0.53 with a moderate increase category. So that the Best Eagle media is effective for students' digital literacy skills.

**Keywords:** Learning Media, Digital Literacy, Pancasila, Elementary School

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul: “*Pengembangan Media Pembelajaran Funware Best Eagle Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD*”. Tujuan penyusunan skripsi ini untuk menyelesaikan tugas akhir program sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis berharap agar pembaca nantinya dapat memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya tulis ilmiah ini.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dihaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan karya tulis ilmiah hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., SE., Akt., M. Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhammad Afandi M.Pd.,MH. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung sekaligus sebagai Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran serta selalu memberikan bimbingan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
3. Dr. Rida Fironika Kusumadewi M.Pd., selaku ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Unissula.

4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
5. Rinda Tri Oerbaningrum, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Ploso 01 yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di SDN Ploso 01
6. Kedua orang tua tercinta, Ibu Sumiyatun dan Bapak Puji. Yang selalu mendo'akan, dan mengusahakan yang terbaik untuk putrinya, mereka mungkin tidak mendapatkan kesempatan untuk merasakan duduk di bangku perkuliahan, tetapi mereka berhasil menjadikan putrinya sampai di titik ini, sebagai putrinya saya merasa sangat bangga, sangat malu jika suatu saat saya tidak bisa menjadi orang tua yang baik seperti mereka, sampai dititik ini saya merasa sangat bersyukur, bukan saya yang hebat tetapi do'a dan usaha orang tua saya yang kuat.
7. Adikku tersayang, Dewi Marselina, yang selalu menjadi penghibur dikala sedih dan penat, selalu menjadi alasan penulis untuk terus menjadi panutan yang baik.
8. Sahabatku Ayuk, Yunita, Retno, Arzi, Melinda, Nur, Uswa, Liya dan teman – teman KM Angkatan 6 yang kebersamai baik suka maupun duka, sebagai tempat bercerita dan teman-temanku lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu terima kasih telah kebersamai semasa kuliah.
9. Teruntuk pemilik NIM 34301900058 terima kasih telah kebersamai dalam setiap proses, selalu mendukung dan memberi semangat dalam

setiap keputusan dan selalu menjadi tempat terbaik saat bercerita maupun berkeluh kesah,

10. Terakhir, saya ucapkan banyak terima kasih kepada penulis yaitu saya sendiri Mia Oktavia yang sudah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Tentunya banyak sekali rintangan untuk bisa berada di titik ini, banyak sekali usaha, keringat dan air mata yang selalu mengiringi perjalanan. Terima kasih sudah memutuskan untuk tidak menyerah. Ini merupakan pencapaian yang patut di apresiasi, berbahagialah selalu dimanapun berada. Ini bukanlah akhir, tetapi ini adalah gerbang dari perjalanan selanjutnya.

Akhir kata, disampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berharap semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Semarang, 05 Mei 2025

Peneliti

Mia Oktavia

NIM.34302100023

## DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1 – 9
A.    Latar Belakang Masalah .....	1
B.    Pembatasan Masalah .....	8
C.    Rumusan Masalah .....	8
D.    Tujuan Penelitian .....	8
E.    Manfaat Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11-29
A.    Kajian Teori .....	11
B.    Penelitian yang Relevan .....	27
C.    Kerangka Berpikir .....	29

BAB III METODE PENELITIAN .....	32 – 51
A.    Desain Penelitian .....	32
B.    Prosedur Penelitian .....	33
C.    Desain Rancangan Produk .....	41
D.    Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	43
E.    Teknik Pengumpulan Data .....	43
F.    Uji Kelayakan .....	48
G.    Teknik Analisis Data .....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	52
A. Hasil Penelitian .....	54-64
1.    Perancangan Produk .....	55
2.    Hasil Produk .....	56
3.    Hasil Uji coba produk .....	61
4.    Analisis Data .....	64
B. Pembahasan.....	70
1.    Kelayakan Media Pembelajaran .....	70
2.    Kepraktisan dan Keefektifan Media.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	75 – 77
A.    Kesimpulan .....	75
B.    Saran.....	76

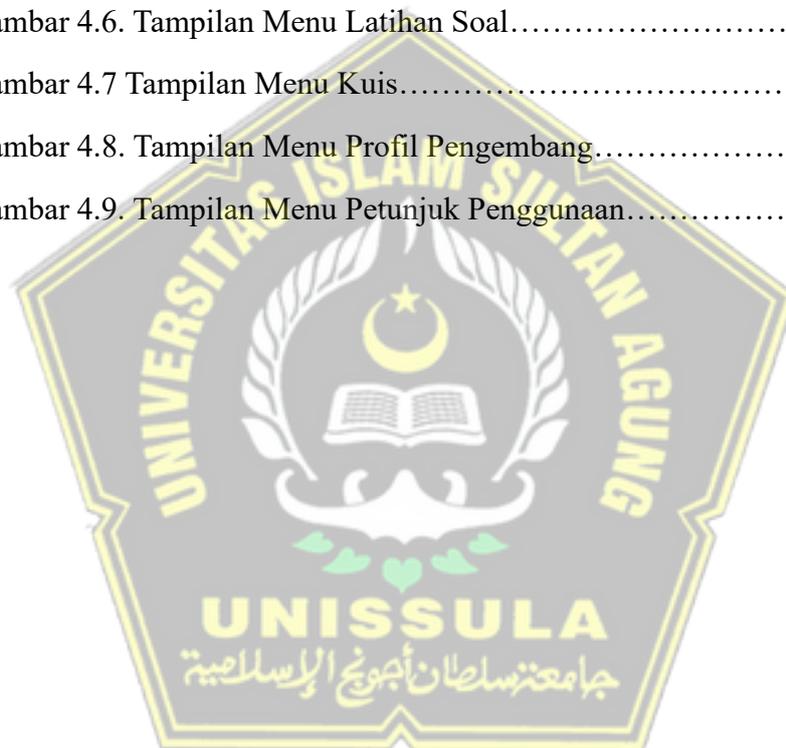
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	33
Tabel 3.2. Kisi – kisi Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 3.3. Kisi – kisi Validasi Ahli Bahasa .....	45
Tabel 3.4. Kisi – kisi Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 3.5. Kisi – kisi Angket Respon Guru .....	46
Tabel 3.6. Kisi – kisi Angket Respon Siswa.....	46
Tabel 3.7. Taraf Nilai nGain.....	52
Tabel 3.8. Jadwal Penelitian.....	54
Tabel 4.1. Daftar Validator.....	60
Tabel 4.2. Pelaksanaan Implementasi Media.....	62
Tabel 4.3. Hasil Validasi Media.....	65
Tabel 4.4. Validitas Soal.....	66
Tabel 4.5. Reliability Statistick.....	67
Tabel 4.6. Hasil Normalitas Data.....	68
Tabel 4.7. Hasil Uji Paired Sample Test.....	69
Tabel 4.8. Hasil Uji Gain Normalisasi.....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Rancangan Media.....	41
Gambar 4.2. Tampilan Awal Media.....	57
Gambar 4.3. Tampilan Menu Pada Media.....	57
Gambar 4.4. Tampilan Menu Pada Menu Materi.....	58
Gambar 4.5. Tampilan Menu Video Pembelajaran.....	58
Gambar 4.6. Tampilan Menu Latihan Soal.....	59
Gambar 4.7 Tampilan Menu Kuis.....	59
Gambar 4.8. Tampilan Menu Profil Pengembang.....	60
Gambar 4.9. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 2 Modul Ajar.....	85
Lampiran 3 Materi Pembelajaran.....	88
Lampiran 4 Lembar Validasi Media.....	94
Lampiran 5 Hasil Validasi Media.....	96
Lampiran 6 Lembar Validasi Materi.....	98
Lampiran 7 Hasil Validasi Materi.....	101
Lampiran 8 Hasil Validasi Bahasa.....	103
Lampiran 9 Angket Respon Guru.....	105
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Guru.....	107
Lampiran 11 Angket Respon Siswa.....	109
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa.....	110
Lampiran 13 Lembar Soal Uji Instrumen.....	111
Lampiran 14 Hasil Uji Instrumen.....	114
Lampiran 15 Hasil Pre Test.....	119
Lampiran 16 Hasil Post Test.....	121
Lampiran 17 Kunci Jawaban Uji Instrumen.....	123
Lampiran 18 Hasil Validitas Uji Instrumen .....	124
Lampiran 19 Hasil Uji Reliabilitas.....	125
Lampiran 20 Hasil Uji Daya Pembeda.....	126
Lampiran 21 Rekap Nilai Pre Test Post Test.....	127
Lampiran 22 Rekap Hasil Pre Test.....	129
Lampiran 23 Rekap Hasil Post Test.....	130
Lampiran 24 Rekap Angket Respon Siswa.....	133
Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian.....	134

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “pendidikan” dapat didefinisikan sebagai “proses, cara, dan perbuatan mendidik.”

Ialah proses pembelajaran atau usaha yang terstruktur untuk mengembangkan kemampuan atau potensi individu melalui serangkaian proses. Berdasarkan UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1, Pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual atau keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, komunitas, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Rahman dkk., 2022). Dengan kata lain, pendidikan bukan hanya tentang memberikan informasi; itu juga tentang membangun karakter, membangun keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai moral untuk menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Pendidikan yang

baik membantu siswa belajar berpikir kritis, merasa empati, dan menjadi orang yang bertanggung jawab atas kehidupan sosial mereka.

Selain itu, pendidikan juga harus mampu mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata, baik dalam aspek personal maupun profesional. Dengan demikian, pendidikan mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (nilai dan sikap), serta psikomotorik (keterampilan), yang semuanya penting dalam pembentukan manusia seutuhnya.

Pendidikan merupakan suatu pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Kebanyakan Pendidikan sering kali terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi Pendidikan juga bisa dipelajari sendiri secara mandiri atau sering disebut dengan otodidak. Selanjutnya Pendidikan secara umum dibagi menjadi beberapa tahap yaitu tahapan prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. Tetapi Pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah formal, tetapi juga di lingkungan keluarga, Masyarakat, dan pengalaman sehari – hari (Utama dan Sudarsana, 2023).

Selanjutnya Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang direncanakan untuk menghasilkan sebuah kegiatan belajar yang menyenangkan serta efektif agar peserta didik dapat mengeksplorasi potensi yang mereka miliki. hal tersebut bertujuan agar peserta didik

mempunyai kemampuan beragama, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, budi pekerti, dan keahlian yang dibutuhkan oleh dirinya, warga, bangsa, dan negara ( Wartoyo, 2022).

Revolusi industri 0.4 dan revolusi masyarakat 5.0 berkaitan dengan pendidikan Indonesia dan merupakan proses yang terus menerus untuk mengotomatisasi kehidupan yang bergantung pada jaringan internet. (Teknowijoyo dan Marpelina, 2022). Dengan peran teknologi yang semakin berkembang, dinamika pendidikan pun berkembang dengan cukup pesat. Hal ini dapat terjadi karena teknologi digital mendukung berbagai pendekatan dan program pendidikan. Perkembangan ini menunjukkan penentuan era globalisasi. (Silfia, 2018). Perkembangan teknologi tentunya bisa memberi berbagai alternatif untuk menunjang kebutuhan manusia dalam menjalani kehidupan dengan berbagai manfaat dengan kemudahannya dalam berkomunikasi dan mencari informasi hanya dengan satu genggaman (Sapdi, 2023)

Berdasarkan UU No. 14 Tahun 2005 tentang hak dan kewajiban guru, pasal 20b menyatakan bahwa guru berkewajiban untuk meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi seiring dengan kemajuan teknologi, seni, dan ilmu pengetahuan. Salah satu kriteria guru abad 21 adalah pembelajaran berbasis teknologi, yang mana dalam penggunaan teknologi menjadi salah satu hal yang perlu diterapkan sebagai media dalam menunjang metode pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan peserta didik. Berdasarkan kompetensi guru professional yang disebutkan dalam (Lafendry, 2020). Guru harus memiliki kemampuan merancang dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, yang mana media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan era saat ini yaitu era modern dengan menggunakan media digital seperti audio visual, multimedia interaktif dan sejenisnya. Guru yang tidak memahami teknologi pada era saat ini tidak akan mampu menanamkan “daya kritis” kepada siswanya. Ini karena guru yang tidak memahami teknologi akan menurunkan kredibilitasnya di depan murid dan teman sejawatnya—guru yang lebih akrab dengan dunia digital. (Gazali dan Pransisca, 2020). Seorang guru harus selalu lebih pintar dari muridnya, tidak hanya dalam hal pedagogik tetapi juga dalam semua bidang. Guru Gen Z, khususnya, harus benar-benar memahami teknologi dan menggunakan alat pendukung digital untuk membantu dalam proses pengajaran.

Untuk membuat penyampaian materi lebih mudah dan tepat sasaran, guru memerlukan alat bantu perantara, yaitu media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup fundamental. Media pendidikan dapat menyampaikan apa yang guru tidak dapat katakan dengan kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran daripada jika media pembelajaran tidak ada.

(Adlin, 2019).

Media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat yang dapat membantu guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan merupakan salah satu komponen penting dari proses pembelajaran. Jika media pembelajaran menarik, siswa akan lebih tertarik untuk mendengarkan dan mengikuti pelajaran. Guru harus hati-hati memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Banyak guru yang masih belum memahami pentingnya media pembelajaran, terutama yang berbasis digital. (Wulandari dkk., 2023). Pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis digital memberikan perubahan besar dalam proses pengajaran penyampaian materi kepada siswa (Sitepu, 2021). Guru dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media digital.

Pemilihan media pembelajaran yang interaktif sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks, meningkatkan keterlibatan, dan memperdalam pemahaman. Namun penggunaan media intraktif ini juga menjadi tantangan dan memerlukan kecermatan dalam pembuatan desain dan konten. Guru sebagai pendidik harus memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan (Shelemo, 2023). Karena

pada dasarnya pemilihan media pembelajaran yang tepat juga menunjang efektivitas penyampaian materi.

Dari beberapa artikel jurnal diatas yang relevan pada era modern ini perlu adanya bimbingan atau arahan agar siswa mengetahui pentingnya literasi digital terlebih untuk mencari, mengolah, dan memanfaatkan informasi secara benar dan bijak. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran interaktif *Best Eagle* dengan berbasis web diharapkan mampu melatih keterampilan literasi siswa terbebih dengan isi materi dan fitur-fitur yang disajikan.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Ploso, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang mendasari adanya penelitian. Pertama, literasi digital pada siswa kelas V dapat dikatakan tergolong rendah, dilihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam mengakses internet untuk hal yang sifatnya mendidik. Karena mayoritas siswa menggunakan perangkat digital untuk hal yang sifatnya hiburan seperti bermain game dan melihat konten video, tetapi mereka belum memiliki kemampuan untuk mengakses dan memanfaatkan media digital untuk mengakses konten pembelajaran digital.

Permasalahan yang kedua yaitu terkait metode yang digunakan saat mengajar materi Pancasila yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya penggunaan media digital. Dengan hal tersebut memungkinkan siswa cenderung merasa bosan dengan pembelajaran yang diajarkan, terlebih pada mata Pelajaran juga materi

tersebut jarang sekali menggunakan media pembelajaran interaktif dan hanya mengandalkan buku sehingga kurang menarik perhatian siswa. Pembelajaran konvensional ini cenderung membuat siswa kurang termotivasi saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.

Dengan dua permasalahan diatas harus adanya inovasi pada pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Menggunakan media interaktif adalah hal yang sangat tepat untuk menunjang keefektifan pembelajaran. Dengan menggabungkan media interaktif berupa literasi dan permainan dirancang mampu menarik minat siswa pada pembelajaran dan materi yang diajarkan (Candra, 2021).

Sebagai solusi, dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif bernama *Best Eagle*. *Best Eagle* merupakan media pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk siswa kelas V SD dalam mempelajari materi Pancasila dalam Kehidupanku. Media ini dilengkapi dengan elemen funware yang akan membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan sehingga lebih mudah dalam menerima materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Funware *Best Eagle* Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD”**. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terlebih mengenai peningkatan

literasi digital siswa sehingga meningkatkan efektivitas pada pembelajaran dan meningkatkan nilai-nilai pancasila pada diri siswa.

### 1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada peningkatan literasi digital siswa
2. Penelitian dilakukan di kelas V SDN Ploso 01
3. Materi yang digunakan adalah Pancasila dalam Kehidupanku kelas V Semester 1

### 1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, permasalahan yang menjadi dasar dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Best Eagle berbasis web?
2. Bagaimana cara Media Pembelajaran Interaktif Best Eagle dapat membantu pemahaman siswa terkait Materi Pancasila dalam Kehidupanku?
3. Apa pengaruh Penggunaan Media ini terhadap literasi digital siswa?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif *Best Eagle* berbasis web
2. Meningkatkan pengetahuan siswa terkait Materi Pancasila dalam Kehidupanku
3. Menganalisis Peningkatan literasi digital siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Best Eagle*

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang penggunaan media pengembangan berbasis teknologi, khususnya media interaktif berbasis web yang dirancang menggunakan konsep funware. Dengan hal ini dapat membantu untuk memahami lebih dalam terkait bagaimana konsep “pembelajaran yang menyenangkan” (fun learning) dapat diterapkan pada Pendidikan formal.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi peserta didik

- 1) Meningkatkan Kemahiran siswa dalam penggunaan media digital khususnya media Funware Best Eagle, yang secara langsung dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital dimasa depan.
- 2) Melalui literasi digital yang menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan minat membaca siswa terkait materi yang diajarkan oleh guru.

3) Memperkuat nilai-nilai Pancasila pada siswa dalam kehidupan sehari-hari

b. Bagi guru

1) Melalui media interaktif Best Eagle diharapkan guru tau bahwa penggunaan media digital dapat menungjang minat dan semangat siswa untuk belajar.

2) Diharapkan mampu dijadikan salah satu rujukan oleh guru dalam melakukan inovasi pembelajaran agar tidak membosankan.

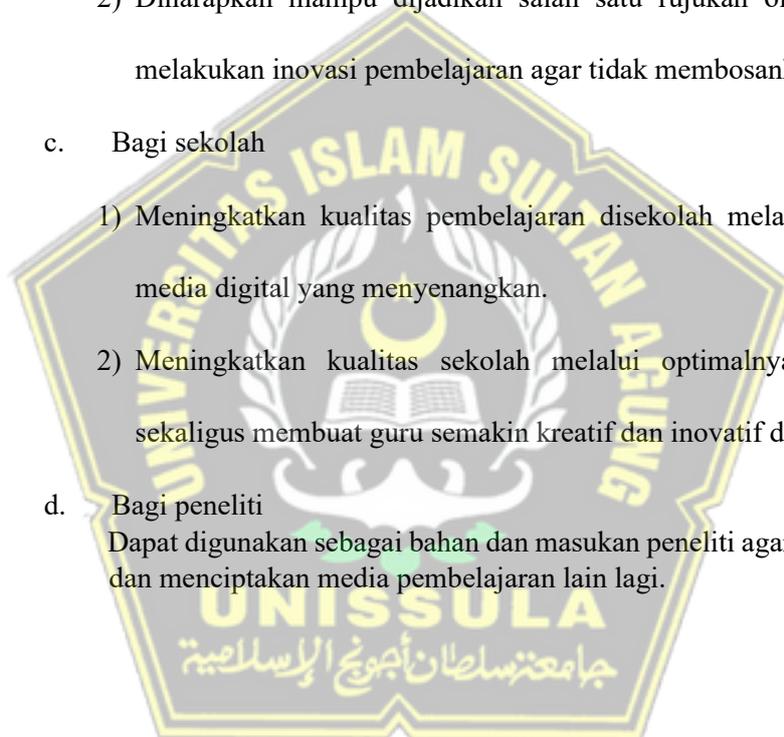
c. Bagi sekolah

1) Meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah melalui penggunaan media digital yang menyenangkan.

2) Meningkatkan kualitas sekolah melalui optimalnya kinerja guru sekaligus membuat guru semakin kreatif dan inovatif dalam mengajar.

d. Bagi peneliti

Dapat digunakan sebagai bahan dan masukan peneliti agar terus membuat dan menciptakan media pembelajaran lain lagi.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam Bahasa latin, kata “media” berasal dari kata dasar “medium” yang mempunyai arti perantara atau sesuatu ditengah. Kata ini mempunyai makna dasar sebagai sesuatu yang berada ditengah antara dua hal, menjadi jembatan atau saluran yang menghubungkan satu pihak ke pihak yang lainnya. Namun secara konteks umum dan modern “media” berarti alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau ide dari pihak pengirim (komunikator) kepada pihak penerima (komunikan). Selanjutnya hakikat pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, di mana terjadi perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku peserta didik. (Sartika dkk., 2022) Pembelajaran merupakan suatu proses pemberian Pendidikan dan pelatihan kepada siswa dalam meraih hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media akan digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi Pelajaran tercipta lebih menarik dan efektif, sehingga lebih memudahkan guru untuk menyampaikan materi sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami isi dari materi yang diajarkan. Proses pembelajaran dapat

dikatakan efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik (Hasan dkk., 2021). Dalam dunia Pendidikan, penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa.

#### b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang umum untuk digunakan :

##### 1. Media Visual

Media visual merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi melalui elemen-elemen yang dapat dilihat oleh Indera manusia yaitu Indera penglihatan contohnya seperti gambar, diagram, grafik, simbol, dan warna. Media visual ini dibuat dengan tujuan untuk membantu memperjelas konsep atau materi yang akan disampaikan oleh pendidik agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media visual dapat menjadi alat belajar yang dapat mengembangkan imajinasi siswa dalam kegiatan belajar, lalu pemanfaatan media visual sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan mereka terhadap peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas (Kustandi dkk., 2021).

##### 2. Media Audio

Media audio adalah sarana pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui suara. Media ini digunakan pendidik untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan cara menggunakan pendengaran tanpa visual, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan serta memahami konsep yang disampaikan. Contoh media audio dalam pembelajaran meliputi rekaman suara, podcast, radio Pendidikan, music Pendidikan, buku audio, alat perekam dan mikrofon. Media audio ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan mendengarkan dan memahami materi, selain itu media audio ini mampu meningkatkan keterampilan berbicara, apalagi dalam pembelajaran Bahasa, media audio sangat berguna untuk melatih pelafalan, intonasi, dan pemahaman mendengarkan, misalnya Ketika siswa mendengarkan rekaman pidato atau lagu lalu siswa menirunya dengan meningkatkan keterampilan berbicara dan menyesuaikan lirik.

### 3. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang mempunyai dua unsur yaitu unsur auditif (mendengar) dan unsur visual (melihat) (Ichsan dkk., 2021). Media audio-visual dalam pembelajaran adalah alat atau sarana yang menggunakan kombinasi elemen suara dan gambar untuk menyampaikan informasi, memperjelas konsep, atau meningkatkan pemahaman materi kepada peserta didik. Media ini

mencakupberagam bentuk seperti video, animasi, presentasi interaktif, rekaman audio atau film Pendidikan, yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Media audio-visual ini cenderung lebih efektif karena melibatkan banyak indera, yaitu mata dan telinga sehingga lebih efisien meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik. Kombinasi inilah yang membantu peserta didik untuk memproses informasi yang dilihat dan didengarkan dengan lebih dinamis daripada mengandalkan media audio saja.

#### 4. Media Berbasis Digital

Media Pembelajaran berbais digital merupakan sarana atau alat yang memanfaatkan teknologi virtual atau online untuk menyampaikan, mengelola, dan mendukung materi pembelajaran secara interaktif, sehingga memudahkan akses dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media ini melibatkan penggunaan berbagai jenis perangkat digital seperti komputer, tablet, smartphome, dan akses ke internet serta perangkat lunak atau platform e-learning yang dirancang khusus untuk keperluan pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital ini bisa dalam bentuk elektronik, seperti: ebook, web, e-modul, flash, CD multimedia interaktif dan lain sebagainya. Pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis digital tidak hanya bisa dilakukan didalam kelas tetapi juga bisa dilakukan

diluar kelas contohnya ketika dirumah menggunakan handphone, untuk anak sekolah dasar bisa melalui pengawasan orang tua (Sitepu, 2021).

#### 5. Media Cetak

Bahan ajar cetak adalah sebuah perangkat yang berisi materi Pelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui teknologi percetakan (Rustamana dkk., 2023). Media cetak dalam pembelajaran merupakan sarana atau alat pembelajaran yang paling utama dari zaman dulu hingga sekarang. Penggunaannya menggunakan bahan-bahan yang tercetak seperti buku, modul, majalah, brosur, lembar kerja siswa (LKS), selebaran dan handout, untuk menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media ini bertujuan untuk mendukung proses belajar mengajar dengan menyediakan materi yang dapat dibaca, dipahami, dan dipelajari secara mandiri oleh siswa.

#### 6. Media Lingkungan

Media lingkungan merupakan pembelajaran yang merujuk pada segala sesuatu yang ada di sekitar siswa, baik berupa objek, Lokasi, atau kegiatan, yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar. Lingkungan merupakan sumber belajar yang banyak manfaat terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, lingkungan merupakan bagian dari manusia khususnya bagi peserta didik untuk hidup dan berinteraksi dengan sesamanya. Lingkungan

yang ada disekitar anak-anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila seorang guru mengajar dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar maka akan lebih bermakna karena para siswa dihadapkan pada kenyataan dan peristiwa yang sebenarnya (Chrislando, 2019). Contoh dari pembelajaran dengan media lingkungan yaitu lingkungan alam (seperti taman, hutan, atau kebun), objek nyata (seperti alat peraga, model, atau benda sejarah), serta interaksi dengan Masyarakat atau kegiatan di luar kelas, yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan memberikan pemahaman langsung.

#### 7. Multimedia

Kata multimedia berasal dari bahasa latin yaitu berawal dari kata “multi” yang mempunyai arti banyak atau bermacam-macam, dan “media” yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu. Jadi arti dari multimedia adalah media yang menggabungkan dua atau lebih media. Jadi multimedia bisa gabungan antara teks, gambar, suara (audio), animasi, dan video. Dengan menggabungkan berbagai elemen ini, multimedia membantu membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah untuk dipahami oleh siswa karena melibatkan lebih dari satu Indera yaitu penglihatan, pendengaran, peraba atau sentuhan dalam media interaktif seperti layar sentuh. Multimedia diartikan bentuk

transmisi teks, audio dan grafik dalam periode bersamaan dimaknai sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, media pembelajaran dianggap efektif apabila mampu menumbuhkan minat belajar siswa dan karakteristik siswa (Melanny, 2018).

#### 8. Media Berbasis Proyek dan Praktik

Media berbasis proyek dan praktik dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran yang mengutamakan pengembangan keterampilan. Siswa belajar dengan cara mengerjakan tugas atau proyek yang relevan dengan materi yang dipelajari, sehingga mereka dapat langsung menciptakan sesuatu dari apa yang dipelajari sebelumnya.

Dengan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis, kemampuan berfikir kritis, dan kerja sama tim serta meningkatkan pemahaman konsep dengan cara yang lebih aplikatif dan menyeluruh. Apalagi dalam kurikulum Merdeka pembelajaran berbasis proyek dan praktik menjadi sebuah satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan dalam mengembangkan karakter, kompetensi, dan juga keterampilan peserta didik. Pembelajaran ini lebih dikenal sebagai proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) (Widyatna, 2023).

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien, maka dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar tidak ditunjukkan sebagai fungsi tambahan. Pada seluruh proses pembelajaran, media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dan integral. Media pembelajaran saling berhubungan dengan komponen-komponen lainnya, untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan. relevansi penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Fungsi media pembelajaran memiliki makna bahwa dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan pada kompetensi dan materi yang akan diajarkan (Rosmana, 2024)

Tetapi, bukan berarti fungsi dari media pembelajaran sebagai alat hiburan semata dan menjadikannya permainan. Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk mencari perhatian, karena media pembelajaran memang betul-betul membantu proses pengajaran materi oleh guru kepada peserta didik menjadi lebih efektif. Peserta didik akan menjadi lebih cepat untuk menangkap penjelasan melalui hal yang baru sehingga akan dianggap menarik untuk diperhatikan. Peserta didik akan lebih mudah dan cepat untuk memahami materi pelajaran. Namun meski lebih cepat tetapi apa yang akan dipahami akan lebih lama diingat oleh peserta didik.

Menurut (Wulandari dkk., 2023) beberapa fungsi dari media pembelajaran dapat dilihat dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dimana termasuk sumber belajar yang penting.
2. Memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar
3. Memotivasi peserta didik.
4. Menyajikan informasi.
5. Merangsang diskusi.

## **2. Best Eagle**

Best Eagle merupakan media pembelajaran interaktif tentang materi pancasila untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai materi Pelajaran, melalui literasi digital yang telah di desain menggunakan media canva dengan berbantuan wordwall. Media interaktif ini dapat digunakan dengan mudah dan praktis melalui ponsel maupun laptop berupa web. Penggunaan media canva berbantuan wordwall begitu sesuai untuk pembelajaran, tentunya pada era digital ini sudah tidak asing dengan canva, canva mempunyai banyak template, desain dan elemen yang menarik, sehingga penggunaan canva dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi digital yang esensial di era digital saat ini (Basri dkk., 2023). Pembuatan media dengan

berbantuan canva ini selanjutnya di publish menjadi sebuah web dengan berbantuan canva web, yang dimana ketika sudah di publish maka penggunaan akan semakin lebih mudah dan dan simple.

Media *Best Eagle* ini juga dilengkapi dengan beberapa kuis interaktif yang dibuat dengan berbantuan wordwall. Berbeda dengan aplikasi yang membutuhkan banyak ruang penyimpanan, media ini juga bisa diedit kapan saja oleh pembuat sesuai dengan kebutuhan, contohnya dalam penambahan kuis dan sebagainya.

Pengembangan media *Best Eagle* di buat dengan sebaik mungkin dengan menyesuaikan materi dan kurikulum yang berlaku, ditambah media ini di desain dengan tampilan menarik dan fitur yang cukup canggih. Media berbasis web ini tentunya tidak kalah jika dibandingkan dengan aplikasi yang dapat di unduh di play store, justru ini lah yang menjadi point plus karena penggunaan media ini tidak memerlukan banyak penyimpanan perangkat untuk mengunduh dan menggunakannya. Media *Best eagle* ini ditunjukan untuk mata pelajaran pendidikan pancasila, sesuai dengan pengamatan dan hasil observasi bahwa pengajaran pendidikan pancasila jarang sekali menggunakan media konkret maupun media interaktif. Pendidikan pancasila adalah Pelajaran wajib dari dahulu, dengan tujuan untuk menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan pancasila kepada peserta didik.

Adapun komponen yang terdapat dalam media *Best Eagle* adalah profil pengembang, kurikulum, video penjelasan, materi, Latihan soal dan kuis. Penggunaan media *Best Eagle* dapat dikatakan praktis karena berbentuk web dan dapat digunakan dimanapun tidak hanya dikelas, tetapi juga bisa digunakan dirumah dengan dipantau oleh orang tua. Dengan media pembelajaran *Best Eagle* yang layak dan efisien diharapkan mampu berdampak terhadap peningkatan literasi digital siswa.

### **3. Literasi Digital**

#### **a. Pengertian Literasi Digital**

Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Literasi ini sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada mata Pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki (Naufal, 2021). Dengan adanya literasi digital mampu menambah keefektifan berlangsungnya proses belajar mengajar. Literasi digital menjadi aspek penting dalam pendidikan modern, karena teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dunia pendidikan.

Sedangkan Pengertian literasi digital secara umum adalah

kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, dan menyebarkan informasi yang diperoleh melalui perangkat digital seperti computer, smartphone, dan internet. Literasi digital juga mencakup keterampilan dalam mencari informasi secara efektif, menilai keakuratan dan kebenaran sumber, serta memanfaatkan teknologi untuk hal yang lebih positif. Dalam literasi digital, seseorang tidak hanya dituntut untuk hanya mengoperasikan perangkat digital tetapi juga memahami etika, privasi dan keamanan saat beraktivitas di dunia maya.

b. Aspek Penting Literasi Digital

1) Akses Digital

Akses digital merupakan kemampuan untuk menemukan dan menggunakan teknologi serta sumber daya digital.

2) Komunikasi Digital

Komunikasi digital mempunyai arti yaitu menggunakan media digital untuk berkomunikasi secara efektif dan baik melalui email, media sosial, maupun platform komunikasi lainnya.

3) Keamanan Digital

Keamanan digital artinya menjaga privasi, melindungi data pribadi, dan memahami ancaman siber seperti phishing atau malware.

4) Etika Digital

Etika digital artinya memahami norma, aturan, dan etika dalam dunia digital, seperti menghormati hak cipta dan tidak menyebarkan informasi palsu.

#### 5) Pemikiran Kritis

Pemikiran Kritis merupakan kemampuan untuk mengevaluasi validitas informasi yang ditemukan secara online dan membedakan antara fakta, opini, atau hoaks.

#### 6) Kreativitas Digital

Kreativitas digital artinya menggunakan teknologi untuk membuat konten baru seperti blog, video, atau desain grafis.

#### c. Pentingnya Literasi Digital

Literasi digital sangat penting dalam pendidikan karena mendukung siswa, guru, dan institusi pendidikan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran. Di era digital, pendidikan tidak lagi terbatas pada buku teks dan ruang kelas tradisional. Berikut adalah beberapa alasan pentingnya literasi digital dalam pendidikan:

- 1) Akses ke Informasi yang Luas
- 2) Literasi digital memungkinkan siswa dan guru untuk:

- a. Mengakses informasi dari berbagai sumber secara cepat dan mudah.
  - b. Memanfaatkan materi pembelajaran berbasis digital, seperti jurnal, e-book, dan video tutorial.
  - c. Mengeksplorasi topik pembelajaran secara mendalam melalui sumber yang kredibel.
  - d. Pengembangan keterampilan abad 21
  - e. Pendidikan harus mempersiapkan siswa untuk dunia kerja dan kehidupan modern.
- 3) Keterampilan komunikasi: menggunakan email, platform kolaborasi, atau media sosial secara professional.  
Kreativitas: membuat presentasi, video, atau proyek digital.  
Pemecahan masalah: menggunakan teknologi untuk mencari Solusi inovatif.
- 4) Pembelajaran yang lebih Inklusif dan Interaktif
- a. Akses untuk semua: membantu siswa dari berbagai latar belakang untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka, termasuk siswa disabilitas.
  - b. Interaktivitas: membuat pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan video, simulasi, game edukasi, atau realitas virtual (VR).

c. Pembelajaran jarak jauh: memungkinkan pendidikan tetap berjalan melalui platform daring seperti zoom atau google classroom.

5) Kritis terhadap Informasi

a) Literasi digital membantu siswa memilah informasi yang valid dan kredibel, menghindari hoaks, dan memahami bagaimana informasi dapat digunakan secara etis.

b) Siswa diajarkan untuk berfikir kritis dan menganalisis sumber informasi

6) Peningkatan Kompetensi Guru

a) Guru yang memiliki literasi digital dapat menciptakan metode pembelajaran yang inovatif.

b) Dengan literasi digital, guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum, seperti mengguakan aplikasi pembelajaran, menganalisis data kemajuan siswa, atau membuat materi multimedia.

7) Mempersiapkan Generasi Masa Depan

Literasi digital di pendidikan menciptakan generasi yang siap menghadapi perubahan teknologi di masa depan. Dengan teknologi yang terus berkembang, kemampuan ini menjadi dasar untuk berbagai profesi di era digital. Penerapan literasi digital di pendidikan akan lebih efektif jika dilengkapi dengan pelatihan, insfrastuktur yang memadai, dan kesadaran tentang pentingnya penggunaan teknologi secara bijak.

#### 4. Pancasila

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia. Pancasila berasal dari bahasa sansakerta yang terdiri dari dua kata, yaitu panca (lima) dan sila (prinsip/asas), artinya ada lima prinsip atau asas penting rakyat Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kelima sila tersebut ialah ketuhanan yang maha esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan / perwakilan, dan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 tahun 2022 tentang standar pendidikan nasional dalam pasal 40 ayat 2 yang berisikan bahwa pendidikan pancasila termasuk Pelajaran wajib di sekolah dasar dan menengah disamping mata pelajaran agama, kewarganegaraan, bahasa, matematika, IPS, IPA, seni budaya, penjas, keterampilan serta muatan lokal. Pancasila ditetapkan menjadi mata Pelajaran wajib di seluruh sekolah indonesia pada juli 2022. Pancasila akan menjadi Pelajaran tersendiri dan tidak lagi bergabung dengan mata Pelajaran kewarganegaraan. Pancasila merupakan falsafah negara indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945. Maka setiap warga negara indonesia wajib mempelajari, mendalami dan mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam segala aspek kehidupan (Lubis dan Najicha, 2022).

Namun, seperti yang kita ketahui di era globalisasi saat ini, teknologi informasi berkembang pesat dan telah membawa dampak positif maupun negatif bagi kehidupan manusia, nilai-nilai pancasila dalam diri generasi muda sudah mulai turun seiring berkembangnya waktu.

Implementasi Pendidikan Pancasila di Sekolah Sekolah merupakan tempat yang sangat strategis untuk pembentukan karakter karena sebagian besar anak dari semua lapisan Masyarakat di didik disekolah

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan seberapa pentingnya generasi muda mampu menerapkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari guna memajukan kualitas generasi muda untuk keutuhan bangsa dan negara.

Tujuan pembelajaran mengenai nilai-nilai pancasila ini tentu tidak henti hanya mampu menguasai materi saja. Namun yang terpenting adalah bagaimana cara menanamkan nilai-nilai pancasila dalam diri generasi muda yang akan datang sehingga memiliki karakter dan pola tingkah laku yang baik. Tentunya melalui peran guru yang kodratnya tidak akan tergantikan, tetapi seorang guru untuk menyampaikan pembelajaran juga perlu adanya media pembelajaran,

## **B. Penelitian yang Relevan**

Adapun penelitian yang relevan mengenai penggunaan media *Best Eagle* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

### 1. Studi (Novitasari dan Kurniawati, 2023)

Penelitian yang dilakukan oleh (Novitasari dan Kurniawati, 2023) tentang Optimalisasi Pengalaman belajar siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web yaitu menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis situs web bagi siswa Sekolah Dasar (SD) sangat penting untuk dapat memaksimalkan pengalaman belajar siswa, meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan dalam era digital.

Multimedia interaktif berbasis web merupakan media yang sangat tepat bagi peserta didik Sekolah Dasar (SD) karena dapat membantu dalam menambah informasi yang lebih dari mata pelajaran yang didapatkan. Tidak hanya mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan asik tetapi juga memungkinkan adanya unsur interaktif dan umpan balik antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media interaktif mampu membuat metode pembelajaran yang dilakukan pendidik tidak membosankan dan lebih bervariasi, selain itu dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar.

### 2. Studi (Ummah, 2019)

Penelitian yang dilakukan oleh (Ummah, 2019) tentang Pelaksanaan Pembelajaran Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa menjelaskan bahwa seorang pendidik harus mempunyai kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi aktif. Seiring

perkembangan zaman literasi digital sangat mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Dengan adanya pengenalan literasi digital diharapkan siswa menjadi lebih kritis dan kreatif dalam menyaring informasi.

### 3. Studi (Subarjo dkk., 2022)

Penelitian yang dilakukan oleh (Subarjo dkk., 2022) tentang Media Edukasi Interaktif Pembelajaran Pancasila Berbasis Mobile yaitu menjelaskan bahwa di dalam proses kegiatan belajar mengajar juga dibutuhkan suatu inovasi yang bertujuan untuk suatu perubahan yang lebih baik lagi. Inovasi tersebut bisa berupa perubahan dalam metode mengajar, maupun media pengajarannya. Salah satu metode pengajaran yang dapat dijadikan inovasi adalah bermain, karena melalui game atau permainan yang dimasukkan konten pendidikan dan pembelajaran akan membuat para siswa merasa senang dan antusias menjalainya sehingga cenderung tidak bosan. Media pembelajaran interaktif dapat membantu para guru dalam menjalankan materi Pelajaran kepada para siswa di sekolah.

### **C. Kerangka Berfikir**

Kemajuan teknologi yang terus berkembang di era saat ini mendorong indonesia untuk mempersiapkan diri menghadapi Society 5.0, yang dikenal sebagai masyarakat 5.0. Pada era ini, pendidikan fokus pada siswa dengan tiga

faktor utama, yaitu karakter, keterampilan, dan literasi. Kurikulum merdeka menjadi

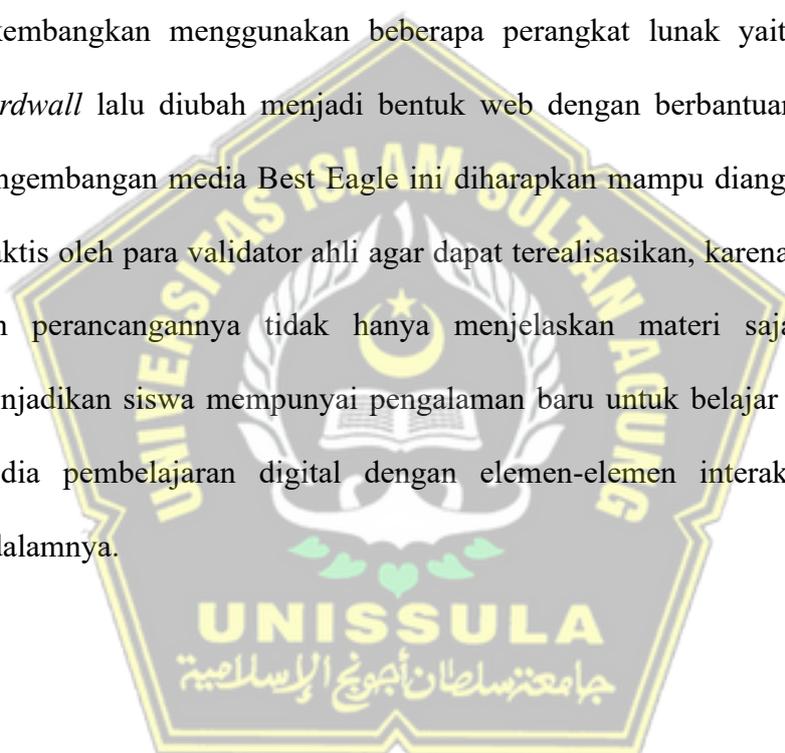
wadah implementasi pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan teknologi. Guru memiliki tanggung jawab untuk menguasai teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih efisien, cepat dan menarik bagi siswa. Dalam Undang – Undang No. 14 tahun 2005, guru diamanatkan untuk terus meningkatkan kualifikasi akademik dan kompetensi sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Realitanya pada poin ketiga yaitu taraf literasi siswa saat ini cenderung rendah, perubahan zaman dimana apapun serba digital juga mempengaruhi literasi siswa menjadi semakin memprihatinkan. Buku atau media cetak memang sebenarnya tidak bisa digantikan seutuhnya dengan media digital, apalagi untuk siswa sekolah dasar dimana penggunaan buku masih sangat diperlukan. Tetapi dengan pembelajaran yang monoton kadang akan membuat siswa menjadi bosan, dan perlu adanya pembelajaran yang interaktif. segala informasi dalam bentuk apapun saat ini bisa dicari secara online, hal tersebut juga tergolong literasi digital.

Tetapi pada pendidikan, literasi digital dapat dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran. Seperti pada media *Best Eagle* ini dimana mempunyai tujuan yaitu meningkatkan literasi digital, media ini dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran. Kemampuan literasi siswa

sekolah dasar khususnya kelas V masih perlu ditingkatkan agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam pembelajaran. Banyak siswa yang belum mengetahui cara penggunaan teknologi pembelajaran secara online. Pada skripsi ini memfokuskan peningkatan literasi secara digital siswa kelas V SD.

Media interaktif Best Eagle merupakan media yang dirancang dan dikembangkan menggunakan beberapa perangkat lunak yaitu *Canva* dan *wordwall* lalu diubah menjadi bentuk web dengan berbantuan *Canva web*. Pengembangan media Best Eagle ini diharapkan mampu dianggap layak dan praktis oleh para validator ahli agar dapat terealisasikan, karena pada struktur dan perancangannya tidak hanya menjelaskan materi saja tetapi juga menjadikan siswa mempunyai pengalaman baru untuk belajar menggunakan media pembelajaran digital dengan elemen-elemen interaktif yang ada didalamnya.



### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (*RnD*) dimana metode pengembangan ini merupakan suatu pendekatan penelitian yang mempunyai tujuan yaitu untuk mengembangkan produk baru atau mengoptimalkan produk yang sudah ada melalui serangkaian proses secara sistematis. Metode *RnD* berfungsi untuk mengembangkan produk yang inovatif dan sesuai dengan kondisi di lapangan dengan melalui serangkaian proses yaitu uji coba kelayakan, uji kepraktisan dan keefektifan produk.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dimana awal mula dikembangkannya model ADDIE ini oleh Florida State University untuk militer Amerika Serikat pada tahun 1975. Karena sifatnya yang adaptif dan fleksibel model ADDIE terus mengalami pengembangan dan adaptasi oleh berbagai praktisi dan peneliti terlebih pada dunia pendidikan. Model ini menjadi dasar dari banyak metodologi desain pembelajaran lainnya, yang lebih spesifik dan disesuaikan dengan kebutuhan. Model pengembangan ADDIE mempunyai lima fase atau tahapan yaitu; *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain),  
*Development*

(Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/penerapan), *Evaluation* (Evaluasi) yang mempresentasikan panduan perangkat pengembangan pelatihan dan kinerja yang dinamis. Model ADDIE menggunakan pendekatan sistem (Cahyadi, 2019).

## B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dengan model ADDIE, selanjutnya untuk tahap model pengembangan ADDIE dilaksanakan sesuai prosedur yang telah dirancang. Berikut ini merupakan tabel prosedur pengembangan model ADDIE; Tabel 3.1 Tahap pengembangan model ADDIE

Tahap	Konsep	Prosedur
Analysis (analisis)	Mengidentifikasi permasalahan dalam kebutuhan pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, dan melakukan analisis mengenai kebutuhan untuk menemukan permasalahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan observasi</li> <li>2. Menganalisis kebutuhan pengembangan media yang akan dibuat.</li> <li>3. Menentukan tujuan dari pembelajaran yang akan diajarkan.</li> </ol>

	yang ingin diselesaikan dalam penelitian	
Design (Merancang)	Mengevaluasi tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya agar sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin ditempuh, membuat rencana atau susunan pembelajaran dan membuat desain evaluasi atau kerangka dari media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang konsep desain media yang akan dibuat</li> <li>2. Menentukan aplikasi untuk mengembangkan media yang akan dibuat</li> <li>3. Menyusun komponen yang akan digunakan dalam media</li> </ol>

Development (pengembangan)	Membuat dan mengembangkan media yang telah disusun sebelumnya serta melakukan validasi media dengan seseorang yang ahli dibidangnya sekaligus meminta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun media pembelajaran</li> <li>2. Merealisasikan konsep desain media yang telah dibuat</li> <li>3. Membuat penilaian sebelum diserahkan ke validator</li> </ol>
	saran dan pendapat guna memperoleh kelayakan dari media yang dibuat.	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Melakukan bimbingan dengan validator</li> </ol>



<p>Implementation (penerapan)</p>	<p>Pada tahap ini pembelajaran mulai diterapkan kepada peserta didik menggunakan media yang sudah dikembangkan sebelumnya dengan pengisian angket guru dan siswa, dilanjutkan adanya <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengajaran penjelasan materi melalui media</li> <li>2. Melibatkan siswa dan wali kelas</li> </ol>
<p>Evaluation (Evaluasi)</p>	<p>Dilakukan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran, mengidentifikasi kelemahan dengan melakukan evaluasi, dan mengukur dampak dari penggunaan media dengan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi</li> <li>2. Pengolahan data angket</li> <li>3. Pengolahan data hasil pretest dan posttest</li> </ol>

	hasil belajar melalui pretest maupun posttest dan respon siswa terhadap pembelajaran.	
--	---	--

Untuk pengertian lebih jelasnya mengenai prosedur atau tahapan pengembangan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis ini merupakan tahapan awal dimana sifatnya wajib dilakukan sebelum mengembangkan suatu media pembelajaran. Tahapan ini dilakukan dengan cara observasi keadaan secara nyata saat pembelajaran. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan, dan pemberian soal terkait materi yang akan diajarkan, dengan cara tersebut maka akan diketahui sejauh mana siswa mengerti isi dari materi. Tiga analisisnya yaitu analisis kebutuhan pengguna, analisis konten atau isi dan, analisis kebutuhan hardware dan software.

Mengenai analisis kebutuhan pengguna dapat disesuaikan dengan hasil soal yang dikerjakan siswa yang sebelumnya telah di analisis, dimana kebutuhan penggunaan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri

Ploso 1.

Analisis yang kedua adalah analisis materi dilakukan dengan menganalisis hasil wawancara sederhana dengan guru kelas, pentingnya wawancara ini adalah agar mendapat saran atau tambahan mengenai materi yang akan kita ambil. Selanjutnya adalah analisis kebutuhan *hardware* dan *software*, dimana hal ini tidak kalah penting dari analisis sebelumnya, karena kedua ini sangat diperlukan untuk keberhasilan dan kepraktisan media. Software yang digunakan adalah media *canva* lalu dipadu padankan dengan media *wordwall* setelah itu juga menggunakan bantuan *canvaweb* sebagai tahapan akhir dalam pembuatan media.

## 2. Tahap Design (Desain)

Tahap desain merupakan tahapan dimana semua komponen media dibuat mulai dari desain media dan rancangan penggunaan. Pada tahap ini rancangan media masih bersifat konseptual dan akan mendasari pengembangan ditahap berikutnya. Tetapi pada tahap desain ini sudah mulai merancang bagaimana konsep media “*Best Eagle*” misalnya komponen apa saja yang akan dimasukkan kedalam media, alur pembelajaran, memilih metode pembelajaran dan media dirancang dengan prosedur yang sistematis.

## 3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap development ini sudah mulai merealisasikan rancangan produk atau media yang akan dijadikan sebagai bahan ajar nantinya. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual pada tahapan sebelumnya, selanjutnya direalisasikan dalam bentuk media yang sudah siap untuk dibuat berdasarkan tujuan sebelumnya. Langkah pengembangan bahan ajar terdapat dua tujuan yaitu antara lain; membuat bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada tahapan ini sudah mulai merancang media seperti membuat logo media, tampilan menu, dan gambar pendukung menggunakan bantuan perangkat lunak yaitu *Canva*. Penambahan gambar menjadi komponen pendukung dalam media yang nantinya juga akan masuk dan dikembangkan dengan *power point* untuk Menyusun konten pembelajaran, serta *iSpring* sebagai media konversi untuk menggabungkan elemen *funware* pada media menjadi bentuk web.

#### 4. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini media *Best Eagle* yang telah

dikembangkan pada tahap sebelumnya akan di implementasikan atau diterapkan menggunakan pembelajaran pancasila dengan materi pancasila dalam kehidupanku di kelas V SD Negeri Ploso 1 Demak setelah melalui serangkaian proses validasi, yaitu uji validasi ahli, yang akan di isi oleh beberapa dosen yang memiliki kompetensi dibidangnya. Validasi ahli ini berisi tentang kesesuaian media, baik dari segi tampilan, bahasa, dan isi materi yang disajikan.

Tahap implementasi ini mempunyai tujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media *Best Eagle*, yang nantinya akan diketahui apakah media tersebut dapat dikatakan layak untuk menunjang pembelajaran terlebih pada materi pancasila dalam kehidupanku.

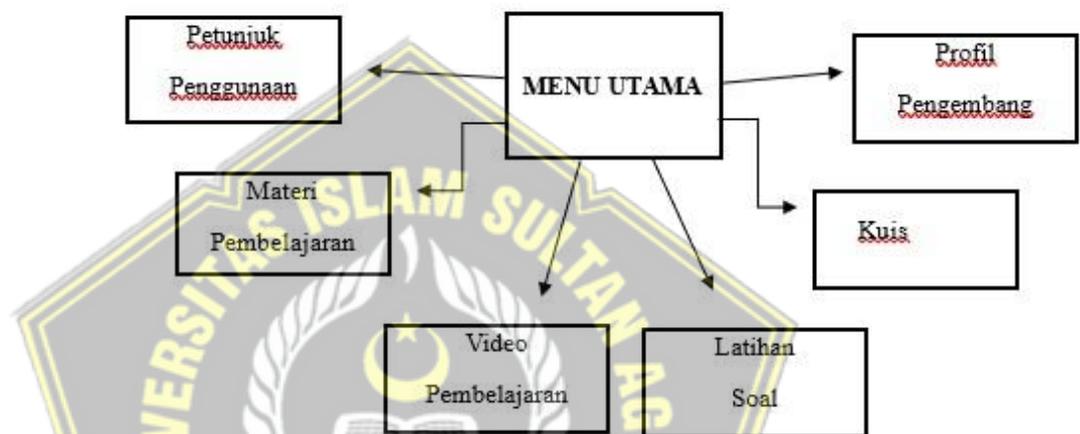
#### 5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif *Best Eagle* telah memenuhi kriteria layak dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran. Dengan mempertimbangkan tujuan dari penelitian yaitu meningkatkan literasi digital melalui implementasi media *Best Eagle* dan analisis lembar jawaban siswa sebelum dan susah penerapan media. Analisis ini dilakukan sesuai dengan pedoman penskoran yang disusun

secara sistematis yang diterangkan sebelumnya, Adapun skema penelitian adalah sebagai berikut:

### C. Desain Rancangan Produk

Media *Best Eagle* dirancang dan didesain menggunakan *Canva* dengan komponen sebagai berikut:



Gambar 3.1 rancangan media

#### a. Menu Utama

Isi dari menu utama terdapat ucapan ‘selamat datang’, lalu dibawahnya terdapat logo media dan tema media yaitu ‘belajar menyenangkan’. Selanjutnya juga terdapat identitas dari materi. Lalu dibawahnya disediakan enam menu yaitu petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, kuis dan profil pengembang.

#### b. Petunjuk penggunaan

Terdapat penggunaan untuk memudahkan dalam pengoperasian media.

c. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak canva berupa bacaan atau literasi dengan materi pancasila dalam kehidupanku yang disajikan berupa tulisan, gambar dan elemen funware yang menarik.

d. Video pembelajaran

Video pembelajaran berisi penjelasan dari materi yang diajarkan, disajikan dengan menarik, dan untuk pengambilan video dari you tube.

e. Latihan soal

Disajikan beberapa Latihan soal sebagai pengasah daya tangkap siswa mengenai materi yang telah mereka baca dan mereka pelajari sebelumnya. Untuk soal disajikan secara sederhana yaitu tentang arti pancasila dan penerapannya sehari-hari.

f. Kuis

Disajikan beberapa kuis, salah satu diantaranya siswa ditugaskan untuk menganalisis dan mengaitkan mengenai lambang-lambang pancasila yang mempunyai arti dan penerapannya sehari-hari dengan tepat.

g. Profil pengembang

Berisi identitas pembuat media seperti gambar, nama dan

instansi.

#### **D. Sumber Data dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ploso 1 Kecamatan Karang Tengah Kabupaten Demak. Populasi dalam penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2023/2024 dengan berjumlah 35 siswa. Seluruh siswa akan menjadi peserta dalam uji coba dalam penerapan media interaktif *Best Eagle* berbasis web dengan menggunakan elemen funware.. Sedangkan sampel penelitian diambil dari kelas atasnya yaitu kelas VI yang berjumlah 27 siswa. Setelah itu data akan dikumpulkan dan dijadikan satu, untuk data-datanya berupa melalui observasi, uji instrument, hasil validitas media dari para ahli, serta kuisioner yang diisi siswa dan guru, untuk memperoleh informasi mengenai keberhasilan media dengan pembelajaran materi pancasila dalam kehidupanku.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Angket**

Angket merupakan suatu instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dari responden melalui serangkaian proses dengan berbagai pertanyaan dengan jawaban yang terstruktur dari para responden. Pada penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga jenis responden

yaitu responden ahli, responden guru dan responden siswa. Untuk tujuannya sendiri adalah memperoleh informasi atau pendapat dari individu secara sistematis.

#### a. Angket Validasi Ahli

Dengan adanya angket validasi ahli ini digunakan untuk mendapatkan penilaian berupa saran dan masukan dari para pakar yang dinilai ahli dibidangnya. Sehingga dimintai pertimbangan mengenai kualitas produk atau media yang dibuat, dengan tujuan untuk memastikan kelayakannya sebelum digunakan sesuai tujuan sebelumnya. Media *Best Eagle* akan dinilai oleh para ahli yaitu para dosen yang mempunyai keahlian dan kompetensi dibidangnya. Instrument yang akan dinilai adalah antara lain terkait kesesuaian media media dengan elemennya dan kesesuaian materi dengan kurikulum standar kan beberapa kriteria yang berlaku. Dengan adanya uji validitas ini diharapkan mampu menunjang ke efektifan media sehingga akan dianggap layak untuk di implementasikan pada pembelajaran.

**Tabel 3.2 Kisi – kisi Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator
1	Navigasi	Hyperlink pada media
		Fungsi navigasi

2	Tampilan	Kombinasi teks, warna dan gambar pada media
		Kualitas video
3	Kegunaan	Pengoperasian media
		Status media

**Tabel 3.3 Kisi – kisi Validasi Ahli Bahasa**

Aspek	Indikator
Kaidah bahasa	Ketepatan pemilihan bahasa
	Penggunaan bahasa sesuai EYD
	Keterlihatan dan keterbacaan teks

**Tabel 3.3 Kisi – kisi Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian	Antara materi dengan media
		Antara materi dengan capaian dan tujuan
2	Kelayakan	Fungsi dan kegunaan media pada pembelajaran
3	Penyajian	Kejelasan penyampaian materi pada media
4	Capaian	Ketercapaian pembelajaran

## b. Angket Respon Guru

**Tabel 3.5 Kisi – Kisi Angket Respon Guru**

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1	Kelayakan materi	a. Kesesuaian materi dengan kurikulum b. Kelengkapan isi materi
2	Kelayakan desain	a. Tampilan visual b. Kemudahan penggunaan
3	Kelayakan fungsional	a. Kinerja fitur b. Membantu pengajaran
4	Saran dan masukan	Umpan balik

## c. Angket Respon Siswa

**Tabel 3.6 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa**

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1	Kelayakan isi	a. Kesesuaian dengan materi b. Kemudahan pemahaman
2	Kelayakan desain	a. Tampilan visual b. Kemudahan penggunaan

3	Kelayakan fungsional	a. Kinerja fitur b. Kenyamanan penggunaan
4	Saran dan kesan	Kesan penggunaan media

## 2. Tes (Pre-test dan Post -test)

Adanya pelaksanaan tes ini digunakan untuk mengevaluasi capaian siswa dalam pembelajaran Pancasila, materi Pancasila dalam Kehidupanku. Tes ini juga bertujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan literasi digital siswa terkait materi Pancasila dalam Kehidupanku, sebelum penggunaan media melakukan (pre-test) dan dilanjutkan tes setelah penggunaan media *Best Eagle* (post-test). Kedua tes tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan benar-benar efektif terhadap pemahaman materi terlebih terhadap kemampuan literasi digital siswa. Instrument tes berupa soal pilihan ganda dengan menyesuaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu materi Pancasila dalam Kehidupanku dengan menyesuaikan kehidupan sehari-hari. Validitas instrument tes ini akan dinilai oleh dosen FKIP yang memiliki keahlian dibidang pendidikan kewarganegaraan dan pancasila.

## 3. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan wali kelas V beserta siswa untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media *Best Eagle* dan harapan pengembangan pembelajaran selanjutnya.

#### **F. Uji Kelayakan**

Uji kelayakan instrument penelitian merupakan sebuah tahapan atau proses untuk memastikan bahwa instrument atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian mampu mengukur kevalidan suatu variabel. Pada penelitian ini menggunakan instrument atau alat ukur berupa angket, kuisioner, wawancara dan tes. Dengan menggunakan dua tes yaitu pre-test dan post-test, yang sebelum penerapannya melibatkan dosen yang memiliki kompetensi dibidangnya dengan berperan sebagai validator media, bahasa dan materi agar menunjang kelayakan dari media *Best Eagle* untuk dapat diterapkan pada pembelajaran kelas V dengan materi Pancasila dalam Kehidupanku. Terlebih mengenai isi materi yang akan disesuaikan dengan kisi-kisi yang akan dijadikan sebagai soal yang akan di uji kan.

Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran dapat diketahui dengan menghitung hasil data angket, penghitungan

##### **1. Uji Validitas**

Validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecepatan suatu (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Situmorang dan Purba, 2019). Untuk perhitungan uji validitas dari sebuah instrumen dapat menggunakan rumus korelasi product moment atau dikenal dengan korelasi pearson. Adapun rumus uji validitas sebagai berikut:  $r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \times 100$  keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

$N$  : Jumlah subyek penelitian / responden

$\sum X$  : Jumlah skor butir

$\sum Y$  : jumlah skor total

$\sum xy$  : Jumlah perkalian antara skor butir dengan skor total

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat skor butir

$\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat skor total

Setelah data di hitung menggunakan rumus diatas, bandingkan nilai koefisien validitas dengan nilai koefisien korelasi pearson atau table pearson (r-tabel). Pada taraf signifikamsi,  $\alpha$  0,05 dan  $n$  (banyaknya data) yang sesuai dengan kriterianya, yaitu: Instrument valid, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$

Instrument tidak valid, jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$

Adapun kategori dari validitas instrumen yang mengacu pada pengklasifikasian validitas, yaitu:

$0,80 < r_{xy} 1,00$  = validitas tinggi (sangat baik)

$0,60 < r_{xy} 0,80$  = validitas tinggi (baik)

$0,40 < r_{xy} 0,60$  = validitas sedang (cukup)

$0,20 < r_{xy} 0,40$  = validitas rendah (kurang)

$< r_{xy} 0,20$  = validitas sangat rendah (jelek)

$0,00$  = tidak valid

Analisis data angket dilakukan untuk menghitung rata-rata dengan cara rata-rata skor pada jumlah skor validator pada tiap aspek penilaian. Media akan dikatakan layak digunakan jika memenuhi kategori valid berdasarkan hasil penilaian pada lembar angket validasi media.

## 2. Uji Reliabilitas

Merupakan metode statistik yang digunakan untuk mengukur konsistensi atau keandalan suatu instrument pengukuran, seperti kuisioner atau tes. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dapat diandalkan dan konsisten jika pengukuran dilakukan berulang kali dengan instrument yang sama.

Langkah – Langkah uji reliabilitas di SPSS:

- 1) Buka file data di SPSS
- 2) Pilih menu Analyze – Scale – Reliability Analyze

- 3) Pilih variabel yang ingin di uji reliabilitasnya
- 4) Klik statistics dan pilih descriptives for – scale if item deleted
- 5) Klik continue dan kemudian klik oke
- 6) Hasil analisis akan menampilkan nilai cronbach's alpha

#### Interpretasi Hasil

- 1) Nilai cronbach's alpha 0,8 – 0,9 menunjukkan hasil yang tinggi dan sangat baik
- 2) Nilai Cronbach,s alpha 0,7 menunjukkan reliabilitas yang baik
- 3) Nilai cronbach's alpha - 0,6 menunjukkan reliabilitas sangat rendah

#### G. Teknik Analisis Data

##### 1. Uji Statistik (*Paired Sample t-Test*)

*Uji Paired sample t-test* digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Rumus :

$$t = \frac{\bar{d}}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

t : Nilai t

$\bar{d}$  : Rata-rata selisih pre-test dan post-test

Sd : Simpangan baku selisih n : Jumlah subjek

### 3. Uji N-Gain

Merupakan pengujian statistik yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif suatu media atau metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dari *pre-test* dan *post-test*.

Rumus :

$$G = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{maks} - Sp_{pre}}$$

Keterangan:

G : Skor N-Gain

$Sp_{post}$  : Skor *post-test*

$Sp_{pre}$  : Skor *pre-test*

$Sm_{maks}$  : Skor maksimum

**Tabel 3.7 nilai N Gain**

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0$	tetap
$0 \leq g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$0,7 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

b) Analisis respon siswa terhadap Media *Best Eagle*

Untuk mengetahui respon penerimaan siswa terhadap media *Best Eagle*, maka menggunakan analisis deskriptif, data diperoleh dari angket.

*Rumus :*

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

*Keterangan:*

P : Persentase

F : Frekuensi respon, contohnya “setuju”

N : Jumlah responden Kriteria

penilaian :

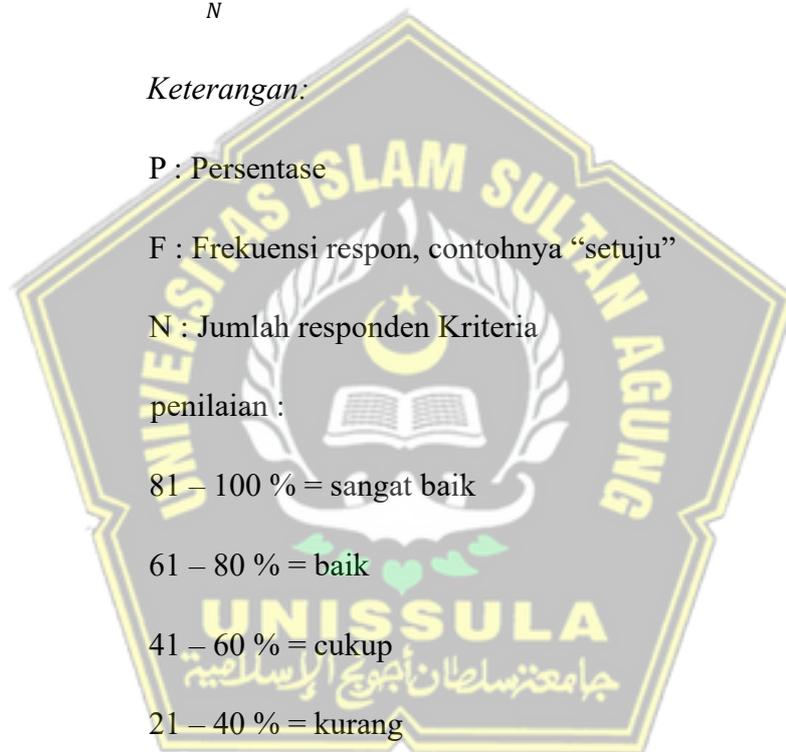
81 – 100 % = sangat baik

61 – 80 % = baik

41 – 60 % = cukup

21 – 40 % = kurang

0 – 20 % = sangat kurang





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementacion, Evaluation) dengan pengembangan produk Media Pembelajaran berbasis web funware Best Eagle.

Hasil penelitian yang akan dijelaskan adalah 1.) Perancangan Produk, 2.) Hasil Produk, 3.) Hasil Uji Coba Produk, 4.) Analisis Data dengan hasil sebagai berikut.

#### **1. Perancangan Produk**

Rancangan produk disusun berdasarkan hasil analisis yang dilakukan berdasarkan hasil analisis observasi pra penelitian terhadap kemampuan literasi digital siswa pada materi pancasila, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran simple yang dapat digunakan siswa sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dengan materi pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar dengan nama media “Best Eagle”. Pengembangan media ini merupakan media pembelajaran berbasis web yang dibuat menggunakan media Canva dengan berbantuan media lain yaitu word wall dan google formulir sebagai tambahan penunjang media yaitu untuk Latihan soal dan kuis.

Rancangan pengembangan produk ini terdiri dari hyperlink yang Ketika dibuka terdapat beranda dengan enam menu utama yaitu 1) Petunjuk Penggunaan, 2) Identitas Materi, 3) Materi Pembelajaran, 4) Latihan Soal, 5) Video Pembelajaran, 6) Kuis. Berikut adalah rancangan menu dan materi yang dikembangkan dalam media “*Best Eagle*”.

## 2. Hasil Produk

Hasil dari perancangan produk ini berupa media pembelajaran berbasis web, yang dimana pada satu hyperlink yang didalamnya berisi menu beranda petunjuk penggunaan, identitas materi, materi pembelajaran, Latihan soal, video pembelajaran, dan kuis. Komponen yang digunakan dalam media seperti logo media, latar media, format gambar media yang semuanya dikembangkan dengan bantuan aplikasi yang sama yaitu Canva.



Gambar 4.1 Logo Media Best Eagle

Merupakan proses pembuatan lambang media Best Eagle yang dilambangkan dengan kepala burung garuda karena burung garuda merupakan simbol dari pancasila dan di atasnya terdapat lima simbol pancasila. Lambang ini didesain sesuai dengan nama materi yang akan diajarkan yaitu Pancasila.



**Gambar 4.2 Gambar Awalan Media**

Merupakan proses pembuatan komponen media berupa gambar latar belakang yang digunakan dalam media “Best Eagle”.



**Gambar 4.3 Menu Pada Media**

Pada gambar diatas merupakan tampilan menu pada media pembelajaran. Dimana terdapat menu materi, video pembelajaran, Latihan soal, kuis interaktif dan profil pengembang. Ketika diklik maka akan masuk pada halaman yang di inginkan.



**Gambar 4.4. Gambar Tampilan Materi**

Gambar diatas merupakan tampilan dari menu materi, jika diklik maka akan muncul materi yang disajikan dengan tampilan yang sangat menarik dan interaktif.



**Gambar 4.5. Tampilan Menu Video Pembelajaran**

Gambar diatas merupakan tampilan dari video pembelajaran, untuk video pembelajaran bersumber dari youtube sesuai

dengan materi yang sedang dibahas. Jika di klik maka secara otomatis video akan aktif dan dapat dilihat.



**Gambar 4.6. Gambar Tampilan Menu Latihan Soal**

Gambar diatas merupakan tampilan dari menu Latihan soal, dimana didalamnya terdapat 25 latihan soal pilihan ganda, jika selesai mengerjakan akan langsung muncul nilainya.



**Gambar 4.7. Gambar Tampilan Menu Kuis**

Gambar diatas merupakan tampilan dari menu kuis interaktif, kuis ini dibuat dengan berbantuan wordwall, jenis kuis sangat beragam dan akan menambah semangat siswa dalam pengerjaan. Setiap kuis jika selesai pengerjaan akan

langsung muncul nilai. Dan siapapun yang sudah mengakses kuis maka pembuat media akan tau berapapun nilainya,



**Gambar 4.8. Gambar Tampilan Menu Profil Pengembang**

Gambar diatas merupakan tampilan dari menu profil pengembang, dimana terdapat identitas dari pembuat media.

Setelah pembuatan komponen maka akan dikembangkan menggunakan canva web yang akan dipublish sehingga akan menjadi hyperlink berupa web. Setelah produk media jadi maka dilakukan validasi produk. Validasi produk dilakukan oleh tiga dosen ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Berikut daftar validator media dalam penelitian ini.

**Tabel 4.1 Daftar Validator Media**

No	Nama Dosen	Status	Ahli
1.	Dr. Yunita Sari M.Pd	Dosen	Media
2.	Galih Cahya Pratama M.Pd	Dosen	Bahasa
3.	Sima Fatmawati M.Pd	Dosen	Materi

Dari hasil validasi ahli media terdapat masukan dan

saran untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan, seperti penambahan petunjuk penggunaan media, yang mana hasil dari validasi terdapat catatan untuk media layak diterapkan dengan revisi. Adapun hasil produk yang telah direvisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator sebagai berikut.



**Gambar 4.9. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan**

Gambar diatas merupakan tampilan setelah dilakukan validasi ahli.

### 3. Hasil Uji Coba Produk

Implementasi atau penerapan media, merupakan tahap pengembangan dalam ADDIE yang dilakukan dengan menerapkan media pengembangan yang telah dikembangkan pada tahap *development*. Pelaksanaan penerapan media “*Best Eagle*” dilakukan selama dua hari yaitu pada hari Jumat 17 Januari 2025 dan sabtu tanggal 18 Januari 2025 di SD Negeri Ploso 1. Media diputar melalui proyektor, dan peneliti menjelaskan isi dari materi yang diajarkan serta beberapa kali diselingi soal pemantik. Materi yang diajarkan

adalah tentang pancasila dalam kehidupan. Penggunaan media ini bisa dilakukan dirumah maupun disekolah, namun penggunaannya perlu pendampingan untuk memaksimalkan proses belajar siswa.

**Tabel 4.2 Pelaksanaan Implementasi Media**

No	Tanggal	Kegiatan	Alokasi Waktu
1	17/01/25	Memahami pengertian dan Sejarah pancasila	2 x 35 Menit
2	18/01/25	Memahami Sejarah, simbol dan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	2 x 35 Menit

Setelah penerapan penggunaan media “*Best Eagle*”, siswa diberikan lembar untuk mengukur kemampuan akhir (posttest) dengan jumlah 20 soal pilihan ganda. Setelah mengerjakan soal, kemudian guru dan siswa diberikan lembar angket respon agar dapat menilai produk tersebut menggunakan lembar angket terhadap media pembelajaran “*Best Eagle*”. Pada kegiatan evaluasi akan dijelaskan sebagai berikut.

Pelaksanaan tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan literasi digital digital siswa terhadap materi Pelajaran. Tes dilakukan secara dua tahap, tahap pertama yaitu pretest yang dilakukan sebelum

penerapan media best eagle. Dan tahap kedua yaitu posttest yang dilakukan setelah penggunaan media best eagle. Pelaksanaan pretest dilakukan pada 17 Januari 2025, dimana diperoleh nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 70 dengan nilai rata-rata sebesar 47 dan total nilai siswa 1645. Pelaksanaan posttest dilakukan pada tanggal 18 Januari 2025 dengan jumlah 35 siswa. Diperoleh peningkatan dari tes sebelumnya yang cukup signifikan, dimana hasil nilai tes terendah 55 dan tertinggi 95 dengan rata-rata sebesar 75 dan jumlah seluruh nilai siswa 2625.

Dalam pembelajaran menggunakan media tersebut dipantau oleh guru kelas V dari mulai kegiatan *pretest*, penerapan media, proses pembelajaran dan *posttest*, dan pengisian lembar angket. Guru diberikan lembar angket respon terhadap penggunaan “Best Eagle” di kelas V. Pengisian angket respon guru dilakukan oleh wali kelas V SDN Ploso 01 yaitu ibu Sri Sumarni S.Pd. dengan skor total 88, dengan persentase angket sebesar 98%. Berdasarkan angket penilaian guru media “Best Eagle” menyatakan bahwa media sudah dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran dan sesuai tujuan pembelajaran. Selain itu media memiliki gambar, video, dan *background* menarik yang mana dapat menarik minat belajar siswa. Media memberi kesempatan untuk anak bisa belajar sehingga cukup penting untuk menjadi bantuan pembelajaran yang bisa digunakan di rumah. Media pembelajaran ini jika diterapkan di sekolah mampu memudahkan guru dalam penyampaian materi karena terdapat video pembelajaran dan contoh soal, selain itu media memiliki tampilan huruf yang mudah dibaca dan memiliki

tampilan tata letak yang menarik. Selain itu media “*Best Eagle*” mampu mengasah kemampuan literasi digital siswa melalui latihan soal yang ada didalamnya.

Sebelum pengisian angket respon siswa, siswa telah mengikuti pembelajaran menggunakan media “*Learning Bee Math*”, dan sudah melakukan *pretest* serta *posttest*. Siswa yang diberikan angket respon adalah siswa kelas V, yang berjumlah 35 siswa. berdasarkan hasil dari angket respon siswa diperoleh jumlah skor 1603 dengan skor rata rata 45,8 dan persentase 91,6 %. Berdasarkan respon siswa terhadap media “*Best Eagle*” dinilai menarik oleh siswa, dan siswa dilibatkan langsung dalam proses penyelesaian masalah melalui hal yang berbeda dari proses pembelajaran tanpa media. Kemudian siswa berpendapat bahwa media ini memudahkan siswa dalam mempelajari soal yang sulit untuk dipecahkan karena terdapat bantuan pertanyaan untuk membantu siswa menganalisis proses penyelesaian yang tepat. Dengan adanya media “*Best Eagle*” dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital siswa.

#### **4. Analisis Data**

##### **a. Uji Kelayakan Media**

Uji validitas dilakukan oleh tiga dosen ahli yaitu Dr. Yunita Sari M.Pd sebagai dosen ahli media, bapak Galih Cahya Pratama, M.Pd sebagai

dosen ahli bahasa, dan ibu Sima Fatmawati, M.Pd sebagai dosen ahli materi. Hasil validasi oleh ketiga validator diperoleh melalui lembar validasi media “*Best Eagle*” yang disajikan pada tabel berikut:

**4.3 Tabel Hasil Validasi Media**

No.	Validator	Persentase
1	Validator I	96%
2	Validator II	92%
3	Validator III	89%

Berdasarkan tabel validasi diatas, selanjutnya akan dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase akhir} = \frac{96\% + 92\% + 80\%}{3} \times 100\% = 89\%$$

Validasi oleh ketiga validator memperoleh persentase akhir sebesar 89%, sehingga produk media “*Best Eagle*” dapat dinyatakan dalam kriteria **“Sangat Layak”**.

b. Analisis Uji Kepraktisan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diketahui kepraktisannya dengan melalui hasil respon guru dan respon siswa

terhadap penerapan media pembelajaran “*Best Eagle*”. Hasil pengisian angket respon guru diperoleh skor sebesar 88, sehingga persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase akhir} = \frac{88}{90} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan analisis data diatas, produk media “*Best Eagle*” memperoleh persentase sebesar 98%, dan sudah termasuk dalam kriteria “**Sangat Praktis**”. Sedangkan hasil angket respon siswa di isi oleh 35 siswa dengan skor keseluruhan 1603 sehingga jumlah

persentasenya sebagai berikut:

$$\text{Persentase akhir} = \frac{1603}{35} = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan analisis data diatas, maka produk media “*Best Eagle*” menurut angkat respon siswa memperoleh persentase sebesar 92%, sehingga juga sudah termasuk dalam kriteria “**Sangat Praktis**”.

#### c. Analisis Data Uji Keefektifan

##### 1. Validasi Isi

#### 4.4 Tabel Validitas Soal

No Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Kriteria
1	0,413	0,380	VALID
2	0,053	0,380	TIDAK VALID
3	0,451	0,380	VALID
4	0,531	0,380	VALID

5	0,522	0,380	VALID
6	0,396	0,380	VALID
7	0,143	0,380	TIDAK VALID
8	0,425	0,380	VALID
9	0,637	0,380	VALID
10	0,377	0,380	TIDAK VALID
11	0,743	0,380	VALID
12	0,619	0,380	VALID
13	0,022	0,380	TIDAK VALID
14	0,486	0,380	VALID
15	0,451	0,380	VALID
16	0,565	0,380	VALID
17	0,555	0,380	VALID
18	0,412	0,380	VALID
19	0,345	0,380	TIDAK VALID
20	0,584	0,380	VALID
21	0,502	0,380	VALID
22	0,451	0,380	VALID
23	0,611	0,380	VALID
24	0,565	0,380	VALID
25	0,449	0,380	VALID

Berdasarkan tabel diatas diketahui jika rata rata penilaian intrumen tes yang terdiri dari butir 25 butir soal, dan ada 5 soal yang ternyata berdistribusi tidak valid. Maka yang akan digunakan dalam penelitian nantinya adalah 20 soal yang mempunyai kategori valid memiliki indeks V'Aiken 0,88 dalam kategori “**Sangat Valid**”.

Reliabilitas

**Tabel 4.5 Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,836	25

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui jika konsistensi dari serangkaian alat ukur yang digunakan, dilihat dari Cronbach's Alpha adalah 0,836. Karena nilai Cronbach's Alpha masuk antara 0,80 – 0,90 maka reliabilitas tergolong “**sangat tinggi**”.

#### d. Analisis Uji Eektivitas

##### 1. Uji *Paired Sample t – test*

Untuk melakukan uji *paired* maka data perlu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui untuk mengetahui sebaran data pada sampel yang digunakan.

Normalitas data berfungsi untuk menentukan langkah selanjutnya dalam pengolahan data, yang mana data akan diolah secara parametrik atau non parametrik. Berikut adalah hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* penggunaan media “*Best Eagle*”.

#### 4.6 Tabel Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,173	35	,010	,927	35	,023
posttest	,186	35	,004	,955	35	,164



Pair 1	Pretest - Posttest	-28,0	10,8	1,8	-31,7	-24	-15	34	,000
--------	--------------------	-------	------	-----	-------	-----	-----	----	------

Diketahui bahwa nilai sig (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil tes soal pretest dan posttest kelas V sebelum dan setelah penggunaan media “*Best Eagle*“. Uji efektifitas penggunaan media dilakukan melalui uji *Gain*. Berikut adalah hasil uji *Gain* penggunaan media,

**4.8 Tabel Uji Gain Ternormalisasi**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	35	,22	,83	,5292	,12829
Valid N (listwise)	35				

Dari tabel 4.7 maka diketahui hasil uji gain dengan memperhatikan kolom *mean* (rata-rata), yang diperoleh skor 0,53. Dari tabel kriteria uji gain diketahui jika  $0,3 < d \leq 0,7$  memenuhi kriteria sedang.

## **B. Pembahasan**

### **a. Kelayakan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada saat observasi prapenelitian. Media dikembangkan menggunakan sumber materi dari buku ajar, dengan memperhatikan aspek unsur-unsur media interaktif seperti

navigasi, artistik dan estetika, kognisi, integritas media dan fungsi secara keseluruhan. Setelah media selesai diserahkan kepada validator yakni Dr. Yunita Sari. M.Pd, Bapak Galih Cahya Pratama M.Pd dan ibu Sima Fatmawati M.Pd, untuk dilakukan validasi media, bahasa dan materi. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kriteria kelayakan media "*Best Eagle*" digunakan dalam pembelajaran pancasila maupun sebagai pendamping pembelajaran siswa dirumah pada materi pancasila dalam kehidupanku kelas V SD. Validator menilai media menggunakan lembar validasi media. Penilaian dalam lembar validasi terdiri dari lima aspek yakni materi, navigasi, artistik dan estetika, kognisi, integritas media dan fungsi secara keseluruhan.

Dalam penilaian media atau validitas media, validator juga memiliki peran untuk memberi saran dan komentar terhadap media yang dikembangkan. Validator pertama Dr. Yunita Sari., M.Pd memberi saran untuk menambahkan petunjuk penggunaan media. Yang mana untuk merealisasikan saran tersebut maka media ditambahkan menu petunjuk penggunaan, dengan penjelasan langkah penggunaan dan fungsi navigasi yang ada, sehingga pengguna akan terbantu untuk memahami penggunaan media.

Sedangkan validator kedua bapak Galih Cahya Pratama M.Pd selaku validator bahasa memberi masukan mengenai penggunaan EYD yang tepat untuk kedepannya, menurut beliau media pembelajaran Best Eagle sudah cukup bagus, dan dalam segi bahasa

terlihat jelas dan mudah dipahami. Selanjutnya validator ketiga yaitu ibu Sima Fatmawati., M.Pd selaku validator materi memberikan arahan mengenai pembuatan tujuan pembelajaran dan modul ajar yang tepat.

Berdasarkan hasil validasi tersebut diperoleh persentase sebesar 96% oleh validator I, 92% oleh validator II dan 80% dari validator III, dengan skor akhir 89% terhadap media pembelajaran "*Best Eagle*" yang termasuk dalam kategori "**sangat layak**". Hal ini sesuai dengan konsep media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan penggunaan android, dijelaskan jika media pembelajaran menggunakan android layak dikembangkan karena mempermudah siswa dalam pemakaiannya dan mampu menarik perhatian siswa (Damayanti et al., 2018). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Canva*. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan jika media "*Best Eagle*" layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

## 2. Kepraktisan Media

Untuk menilai kepraktisan media maka media perlu diterapkan terlebih dahulu untuk menguji kepraktisan media. Penerapan media ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Ploso 01 di kelas V dengan 35 siswa. Dalam penerapannya, media diterapkan menggunakan proyektor dengan melibatkan siswa untuk

mengerjakan dan memilih jawaban sesuai dengan alasan yang membuat mereka memilih jawaban tersebut, sehingga siswa terlibat secara penuh dengan penggunaan media. Penerapan media ini juga diawasi secara langsung oleh guru kelas untuk melihat menilai kepraktisan media yang diterapkan.

Kepraktisan media dinilai melalui lembar angket respon, yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media “*Best Eagle*”. aspek penilaian yang ada dalam angket guru adalah Navigasi, kognisi, estetik dan estetika, fungsi secara keseluruhan. Sedangkan aspek penilaian dalam angket respon siswa adalah Navigasi, estetik dan estetika, fungsi secara keseluruhan. Hasil dari hasil angket respon guru diperoleh total skor 88, dengan persentase sebesar 98% dengan kriteria “**sangat praktis**”. Secara kualitatif guru tidak memberi saran atau kritikan lebih lanjut mengenai media yang dikembangkan. Sedangkan total skor dari angket respon siswa diperoleh dengan jumlah 1603 dengan skor rata rata sebesar 45,8 dan persentase 92 % dengan kriteria “**sangat praktis**”

Produk media pembelajaran “*Best Eagle*” dinyatakan efektif terhadap kemampuan literasi digital siswa, hal ini ditunjukkan dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan hasil uji *Paired t- test* diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil tes

soal kemampuan literasi digital pancasila kelas V sebelum dan setelah penggunaan media “*Best Eagle*”. Sedangkan dari hasil uji Gain diperoleh *mean* (rata-rata) sebesar 0,53 yang termasuk dalam kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan jika media “*Best Eagle*” efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas V Sekolah Dasar materi pancasila.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pengembangan media pembelajaran “*Best Eagle*” materi Pancasila dalam kehidupanku di SD N Ploso 01 dapat disimpulkan sebagai berikut ;

1. Media pembelajaran “*Best Eagle*” dinyatakan “sangat layak “ yang dibuktikan dengan hasil validasi dari ketiga validator. Validator pertama dengan total skor 96 dengan persentase skor sebesar 96% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” dan validator kedua dengan total skor 92 dan persentase skor 92% yang termasuk dalam kriteria “sangat layak” , validator ketiga dengan total nilai 80 dengan persentase 80%. presentase akhir dari ketiga validator adalah 89% dengan kategori “sangat valid”. Revisi dari saran dan komentar validator terhadap media adalah penambahan petunjuk penggunaan dan penambahan contoh soal dalam media.

Produk media pembelajaran “*Best Eagle*” memenuhi kriteria praktis dan dinyatakan “Sangat Praktis” untuk diterapkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon guru diperoleh total

skor 88, dengan persentase sebesar 98% . Sedangkan hasil dari angket respon siswa diperoleh jumlah skor 1603 dengan skor rata rata 45,8 dan persentase 92%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan jika media “*Best Eagle*” sangat praktis digunakan terhadap kemampuan peningkatan literasi digital materi pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar. Dari hasil angket tidak ada masukan atau saran terhadap media.

2. Produk media pembelajaran “*Best Eagle*” dinyatakan efektif terhadap kemampuan literasi digital siswa, hal ini ditunjukkan dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan hasil uji *Paired t- test* diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil tes soal kemampuan literasi digital pancasila kelas V sebelum dan setelah penggunaan media “*Best Eagle*”. Sedangkan dari hasil uji Gain diperoleh *mean* (rata-rata) sebesar 0,53 yang termasuk dalam kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan jika media “*Best Eagle*” efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas V Sekolah Dasar materi pancasila.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan dan pemanfaatan media “*Best Eagle*” pada materi pancasila dalam kehidupanku hendaknya dilakukan dengan pengawasan dan arahan guru ketika digunakan disekolah dan pengawasan orang tua ketika digunakan diluar sekolah. Hal ini dimaksudkan untuk memaksimalkan pemanfaatan media “*Best Eagle*” terhadap kemampuan literasi digital siswa materi pancasila.
2. Hasil penelitian dan pengembangan media ini dapat dimanfaatkan dan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan materi yang lainnya.
3. Produk media “*Best Eagle*” dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran pancasila di kelas V, untuk mempermudah guru maupun siswa.
4. Produk “*Best Eagle*” akan diupayakan untuk bisa didaftarkan lisensinya agar bisa digunakan dan dishare untuk keperluan non komersial dalam bidang pendidikan. Yang mana media ini akan diatur menjadi projek open resource dengan pertimbangan media dapat dikembangkan dan disempurnakan bersama para pendidik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul haris subarjo, nurcahyani, dewi retnowati, yantialif alfiyah. (2022).  
Media Edukasi Interaktif Pembelajaran Pancasila Berbasis Mobile,  
*1*(12), 2439–2450.
- Adlin, A. (2019). Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media  
Bebasis Komputer Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal  
Imajinasi*, 3(2), 30. <https://doi.org/10.26858/i.v3i2.12961>
- Andista Mutia Candra dan Theresia Sri Rahayu. (2021). Pengembangan  
Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan  
Kemampuan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu.  
Universitas Kristen Satya Wacana*, 2311 - 2321
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E.,  
Aryanti, A., ... Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi  
Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva.  
*Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103.  
<https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie  
Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.  
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chrislando, A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media  
Pembelajaran. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial  
Kemasyarakatan*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i1.303>
- Franciscus Xaverius Wartoyo. (2022). Measuring Merdeka Belajar  
Correlativity with the National Education System Act No. 20 of 2003  
and Pancasila. *Widya Pranata Hukum : Jurnal Kajian Dan Penelitian  
Hukum*, 4(2), 115–126.

- <https://doi.org/10.37631/widyapranata.v4i2.682>  
 Gazali, M., dan Pransisca, M. A. (2020). Pentingnya Penguasaan Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menyiapkan Siswa Menghadapi Revolusi Industry 4.0. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(1), 87–95.  
<https://doi.org/10.55681/jige.v2i1.76>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., dan Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., dan Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., dan L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299.  
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Lafendry, F. (2020). Kualifikasi dan kompetensi guru dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam (2020)*, 3, 1–16.
- Lubis, D. A., dan Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(5), 171–175.  
<https://doi.org/10.56393/decive.v2i5.614>
- Melanny. (2018). Pentingnya Pembelajaran dengan Penggunaan Improvisasi antara Metode, Model, Penjelasan, terhadap Respon Siswa. *Jurnal Litbang Vol. XIV, No. 2 Desember 2018:131-138, XIV(2)*, 131–138.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.

- <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>  
 Novitasari, D., dan Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55.  
<https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>
- Putra Utama, E., dan Sudarsana, I. K. (2023). Effectiveness of Treffinger Model Implementation to Improving Learning Outcomes. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 232–240.  
<https://doi.org/10.37329/ijms.v1i2.2369>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., dan Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., dan Alifah, A. N. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar, 8, 3048–3054.
- Rustamana, A., Suandi, M., Rahma, Z. S., dan Nugroho, E. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak: Modul, Hand Out, dan LKS dalam Pembelajaran. *Cendekia Pendidikan*, 1(8), 1001–1112.  
 Retrieved from <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>
- Sapdi, R. M. (2023). Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 993–1001.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4730>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezanita, V., dan Rochmah, L. I. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. Retrieved from [file:///C:/Users/Acer/Downloads/1315-Article Text-6388-1-10-20230712.pdf](file:///C:/Users/Acer/Downloads/1315-Article%20Text-6388-1-10-20230712.pdf)

- Shelemo, A. A. (2023). Transformasi Pembelajaran Interaktif Pada Taraf Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 104–116.
- Silfia, M. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 - Digital Repository Universitas Negeri Medan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 642–645.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Situmorang, E., dan Purba, D. (2019). Perancangan Aplikasi Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian. Kakifikom, Kumpulan Artikel Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer, 1(2). *Kumpulan Artikel Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer*, 01(02), 54–58.
- Teknowijoyo, F., dan Marpelina, L. (2022). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Educatio*, 16(2), 173–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>
- Ummah, M. S. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 114. Retrieved from [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_Sistem\\_Pembetungan\\_Terpusat\\_Strategi\\_Melestari](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari)
- Widyatna, E. (2023). Analisis Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Praktik Baik Kurikulum Merdeka. *National Conference for Ummah*, 01(01), 359–364.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., dan Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

