

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PANCALOKA BERBASIS BUDAYA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV**



SKRIPSI

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

Oleh :
Yulia Safitri
34302100098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PANCALOKA BERBASIS BUDAYA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV**

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

Oleh

Yulia Safitri

34302100098

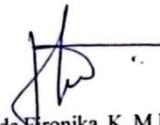
Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.
NIK 211313013



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

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PANCALOKA BERBASIS BUDAYA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV

Disusun dan Diperiapkan Oleh

Yulia Safitri
34302100098

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 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, M.Pd. ()
	NIK 211312012	
Penguji 1	: Dr. Yulina Ismiyanti, M.Pd. ()
	NIK 211314022	
Penguji 2	: Sari Yustiana, M.Pd. ()
	NIK 211316029	
Penguji 3	: Dr. Jupriyanto, M.Pd. ()
	NIK 211313013	

Semarang, 04 Juni 2025
Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Dr. Muhamad Ahndi., S. Pd., M.Pd, M.H.
NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yulia Safitri
NIM : 34302100098
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV

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

Semarang, 23 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



1000
METERAI TEMPEL
259F6AMX017919851

Yulia Safitri

NIM 34302100098

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Pramoedya Ananta Toer

“Kesalahan orang-orang pandai ialah menganggap yang lain bodoh, kesalahan orang-orang bodoh ialah menganggap orang-orang lain pandai.”

Pramoedya Ananta Toer

“Hidup sungguh sangat sederhana. Yang hebat hanya tafsirannya.”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang terkasih dan tersayang saya yang telah mendukung saya untuk sampai pada titik ini dengan memberikan semangat, motivasi, dukungan dalam bentuk material maupun immaterial kepada saya selama masa pendidikan dan penyusunan skripsi ini terselesaikan :

1. Kedua orang tua dan adik saya tercinta yang tanpa lelah dan penat terus menyemangati serta menemani saya ketika menghadapi segala tantangan yang terjadi selama menyusun skripsi ini. Panjatan doa yang selalu diberikan juga membantu saya untuk lebih bersemangat.
2. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan dorongan dan bantuan kepada saya selama penyusunan skripsi.

ABSTRAK

Yulia Safitri. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV, skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing : Dr. Jupriyanto, M. Pd

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi PANCALOKA pada materi Pancasila di kelas IV SD N 01 Tambakrejo. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran ini. Adapun permasalahan yang ada yaitu banyak materi-materi dan muatan-muatan yang seharusnya belum diterima tetapi harus dimuat pada mata pelajaran kelas IV serta kurang inovatif dan variasi media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D atau *Four-D*, terdiri dari tahap *define* (Pendefinisian) yaitu menganalisis kebutuhan, tahap *design* (Perancangan) yaitu melakukan perancangan kerangka media, tahap *develop* (Pengembangan) yaitu mulai mengembangkan media yang telah dirancang dan dilakukan penilaian melalui angket validasi serta angket respon guru dan peserta didik., dan terakhir tahap *disseminate* (Penyebarluasan) dilakukan dengan penyebaran media pembelajaran interaktif PANCALOKA melalui link dan barcode yang telah disediakan. Dari tahap yang telah dilaksanakan, media pembelajaran interaktif PANCALOKA dinyatakan valid. Uji kelayakan dilakukan oleh 3 validator ahli dengan hasil presentase akhir sebesar 86,4%, sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Uji kepraktisan yang dilakukan melalui angket respon guru dan peserta didik juga menunjukkan mencapai presentase akhir sebesar 100% untuk angket respon guru dan 88,4% untuk angket respon peserta didik sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Saran yang diberikan dalam penelitian ini yaitu guru harus lebih memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan dan meningkatkan pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran interaktif PANCALOKA.

Kata Kunci : Media pembelajaran, PANCALOKA, Pancasila

ABSTRACT

Yulia Safitri. 2025. Development of Culture-Based PANCALOKA Interactive Learning Media in Grade IV Pancasila Education Subjects, thesis. Elementary School Teacher Education Study Programme. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor: Dr Jupriyanto, M. Pd

This research focuses on the development of interactive learning media in the form of PANCALOKA application on Pancasila material in class IV SD N 01 Tambakrejo. The purpose of this study is to determine the validity and practicality of this learning media. The problem is that there are many materials and contents that should not have been received but must be loaded on grade IV subjects as well as less innovative and varied learning media used during learning. This research uses the 4-D or Four-D development model, consisting of the define stage, namely analysing the needs, the design stage, namely designing the media framework, the develop stage, namely starting to develop the media that has been designed and assessed through validation questionnaires and teacher and student response questionnaires, and finally the disseminate stage, which is carried out by distributing PANCALOKA interactive learning media through the links and barcodes that have been provided. From the stages that have been carried out, PANCALOKA interactive learning media is declared valid. The feasibility test was carried out by 3 expert validators with a final percentage of 86.4%, so it was included in the very feasible category. The practicality test conducted through teacher and learner response questionnaires also showed a final percentage of 100% for teacher response questionnaires and 88.4% for learner response questionnaires so that they were included in the very feasible category. The suggestions given in this study are that teachers should make more use of the learning media that have been provided and increase students' knowledge through interactive learning media PANCALOKA.

Keywords: *Learning media, PANCALOKA, Pancasila*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsine dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV” yang disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa dengan adanya bantuan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S. H., M. H selaku rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhammad Afandi, S. Pd., M.Pd., M. H selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika Kusumdewi, S. Pd., M. Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Dr. Jupriyanto, S. Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberikan masukan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sudah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama menyelesaikan studi di Universitas Islam Sultan Agung.
6. Tri Sugiyono, S. Pd., M. Pd selaku kepala sekolah SD N 01 Tambakrejo yang telah menerima dengan baik dan memberi izin kepada penulis selama proses penelitian.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua serta adik penulis yang sayangi dan cintai sepenuh hati, yakni Bapak Widodo, Ibu Tutik, dan Adik Bela, yang

tak pernah lelah memberika doa, nasehat, semangat, dan motivasi baik moril dan materil terhadap penulis selama mengemban studi di Universitas Islam Sultan Agung.

8. Teman seperjuangan saya Daifa Choirunisa, Rosita Trisia Handayani, Siti Adinda Fahira Julianti, Lady Syifa Pawitra, Vindy Mila Faradisa, Nurul Mac, Risty Umayra, Ahsanu Nadiyya, dan Zahidah Alfani yang selalu membantu dan memberikan motivasi bagi penulis selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan S1 PGSD UNISSULA Angkatan 2021 yang telah memberikan semangat dan motivasi.

Peneiti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, peneliti sangat mengharapkan saran dan juga kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapatt bermanfaat bagi semua orang.

Semarang, 21 Mei 2025

Penulis,



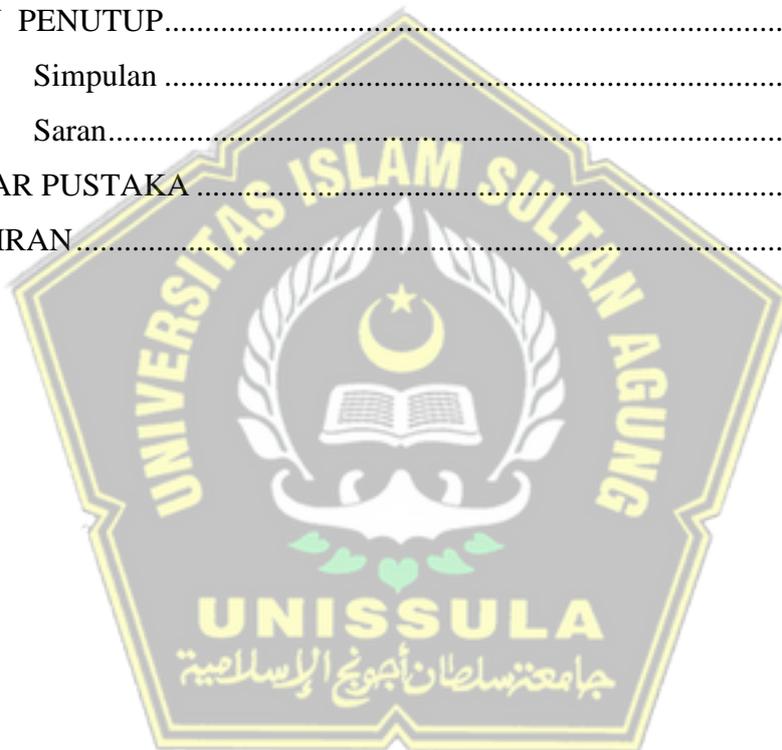
Yulia Safitri

3402100098

DAFTAR ISI

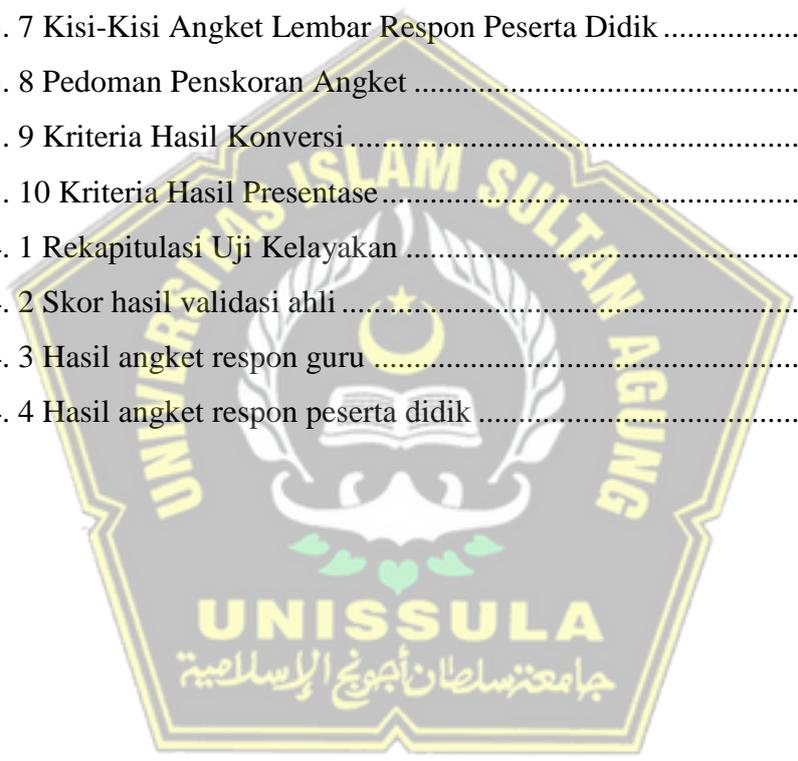
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2 Pembatasan Masalah	4
1. 3 Rumusan Masalah.....	5
1. 4 Tujuan Penelitian	5
1. 5 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2. 1 Kajian Teori	8
2. 2 Penelitian yang Relevan.....	22
2. 3 Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3. 1 Desain Penelitian.....	28
3. 2 Prosedur Penelitian.....	29
3. 3 Desain Rancangan Produk	32
3. 4 Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	37
3. 5 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3. 6 Uji Kelayakan.....	55

3.7	Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		60
4.1	Hasil Penelitian	60
4.1.1	Perancangan Produk.....	60
4.1.2	Hasil Produk.....	67
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	71
4.1.4	Analisis Data	72
4.2	Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP.....		81
5.1	Simpulan	81
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN.....		87



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru	38
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Observasi	39
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	40
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Desain	47
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Lembar Respon Guru	52
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Lembar Respon Peserta Didik	53
Tabel 3. 8 Pedoman Penskoran Angket	57
Tabel 3. 9 Kriteria Hasil Konversi	58
Tabel 3. 10 Kriteria Hasil Presentase	58
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Uji Kelayakan	73
Tabel 4. 2 Skor hasil validasi ahli	73
Tabel 4. 3 Hasil angket respon guru	74
Tabel 4. 4 Hasil angket respon peserta didik	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Alur Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1 Tahapan-Tahapan Penelitian 4-D.....	29
Gambar 3. 2 Tampilan Halaman Awal	33
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama.....	34
Gambar 3. 4 Tampilan Halaman Petunjuk.....	34
Gambar 3. 5 Tampilan Halaman Identitas Materi.....	35
Gambar 3. 6 Tampilan Halaman Materi	35
Gambar 3. 7 Tampilan Halaman Kuis	36
Gambar 3. 8 Tampilan Halaman Profil Pengembang	37
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Media.....	63
Gambar 4. 2 Tampilan menu awal	63
Gambar 4. 3 Tampilan halaman petunjuk.....	64
Gambar 4. 4 Tampilan halaman identitas materi	64
Gambar 4. 5 Tampilan halaman materi.....	65
Gambar 4. 6 Tampilan halaman kuis	65
Gambar 4. 7 Tampilan halaman profil pengembang.....	66
Gambar 4. 8 Halaman Awal Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA	68
Gambar 4. 9 Halaman Menu Utama Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA.....	68
Gambar 4. 10 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA	69
Gambar 4. 11 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA	69
Gambar 4. 12 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA	70
Gambar 4. 13 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA	70
Gambar 4. 14 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA	70
Gambar 4. 15 Barcode mengunduh media	77
Gambar 4. 16 Tampilan media setelah terunduh	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian.....	87
Lampiran 2 Surat Keterangan telah Penelitian.....	88
Lampiran 3. Dokumentasi penelitian	89
Lampiran 4. Lembar validasi	91
Lampiran 5. Lembar Angket Respon Guru.....	102
Lampiran 6.Lembar Angket Respon Peserta Didik	104



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran interaktif merupakan inovasi pada dunia pendidikan yang dimanfaatkan oleh guru dalam mempermudah dan menyampaikan materi pada peserta didik dengan daya tarik dan manfaat dalam menarik perhatian peserta didik ketika mengikuti pembelajaran. Meskipun media pembelajaran interaktif dapat memberikan dukungan dan kemudahan bagi pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran, namun masih ada banyak pengajar yang belum mampu merealisasikan hal tersebut akibat keterbatasan sarana maupun prasarana serta keterbatasan biaya dan waktu dalam pembuatan media juga menjadi permasalahannya. Fasilitas dan infrastruktur yang memadai serta lengkap dapat dipastikan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan secara efektif dan efisien (Perdani & Azka, 2019).

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran di sekolah dasar, pembentukan karakter dan identitas peserta didik sangat penting serta memiliki peran tersendiri. Indonesia yang kaya akan keragaman budaya dan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila harus dipadukan dengan pengenalan terhadap warisan budaya lokal. Hal ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami konsep dasar Pancasila, namun juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang berakar pada budaya mereka sendiri. Pendidikan Pancasila kelas

IV banyak menekankan norma dan kehidupan bermasyarakat yang berkaitan dengan kehidupan bangsa dan bernegara Indonesia. Hal ini juga dapat dikaitkan dengan kebudayaan Indonesia yang banyak mengandung makna dan menajarkan kehidupan sesama manusia yang baik, dalam kehidupan bernegara yang baik, dan lain sebagainya.

Budaya lokal adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan nilai-nilai yang berasal dari budaya masyarakat setempat yang telah terbentuk secara alami. Nilai-nilai ini terbentuk dengan sendirinya dan diperoleh melalui proses pembelajaran seiring berjalannya waktu. Adat istiadat, cara berpikir, pekerjaan, hukum adat, dan lingkungan fisik adalah bagian dari budaya lokal (Wijiningsih et al., 2017). Pemanfaatan budaya lokal dapat menjadi upaya untuk mengimbangi dampak negatif sangat berpengaruh dalam membentuk pola pikir siswa terkait adat istiadat yang sama dengan kemajuan teknologi bukan siswa yang menyesuaikan dengan budaya luar akibat kemajuan teknologi. Pelestarian budaya lokal dapat membentuk karakter siswa yang sesuai dengan karakter warga negara Indonesia dan menyaring hal-hal positif yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan menghindari hal-hal negatif yang tidak sesuai dengan kepribadian warga negara Indonesia. Untuk melestarikan budaya lokal, hal-hal yang dapat dilakukan dalam berbagai cara, termasuk dalam kegiatan pembelajaran sekolah (Wijiningsih et al., 2017).

Berdasarkan hasil dari lembar assesmen awal kognitif yang dilakukan guru pada 27 peserta didik kelas 4 menunjukkan bahwa hanya 8

peserta didik yang memahami terkait mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4. Sedangkan sisanya, 10 peserta didik lumayan memahami dan 10 peserta didik belum memahami sama sekali. Jadi, dapat disimpulkan dari data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami materi Pancasila. Dalam wawancara dengan guru di SD N 01 Tambakrejo, Ibu Arum Asmawati, S.Pd., yang mengajar di kelas IV, dijelaskan bahwa ada perlunya jeda selama pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh dengan materi yang diberikan. Ini dilakukan untuk mengimbangi keinginan peserta didik dengan memberikan ice breaking atau waktu istirahat sebentar ketika pembelajaran sedang berlangsung. Untuk kendala sendiri yang dijabarkan oleh Ibu Arum yaitu materi yang termuat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pasifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena pendekatan yang diterapkan masih mengandalkan ceramah dan hanya memanfaatkan buku serta papan tulis sebagai media pembelajaran. Kendala lain yang dihadapi yakni materi pengamalan nilai-nilai Pancasila yang sulit dipahami dan diimplementasikan langsung tanpa adanya media pendukung yang kontekstual. Meskipun terkadang sudah menggunakan metode lain seperti menonton sebuah pertunjukkan drama sebagai salah satu metode pembelajaran, akan tetapi tidak semua peserta didik memahami dan masih memerlukan media baru yang lebih inovatif.

Berdasarkan pemaparan diatas, menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif PANCALOKA (Pancasila

dalam Budaya Lokal) berbasis budaya sebagai salah satu upaya untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia dengan berpegangan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada mata pelajaran ini, banyak mengajarkan tentang kehidupan berbangsa dan bernegara sehingga saling berhubungan dengan budaya-budaya yang ada di Indonesia. Pelestarian ini sudah wajib dilakukan sejak sedini mungkin dan dapat dimulai dari sekolah dasar agar lebih dipahami dan dimengerti. Media pembelajaran interaktif PANCALOKA (Pancasila dalam Budaya Lokal) berbasis budaya dapat diakses menggunakan smartphone.

Media pembelajaran interaktif PANCALOKA dapat menjadi bahan tambahan bagi guru untuk lebih mudah memberikan materi yang disajikan dengan cara menarik dan sesuai dengan kemajuan teknologi terkini. Oleh sebab itu, perlu diadakan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dengan judul “Pengembangan PANCALOKA (Pancasila dalam Budaya Lokal) Berbasis Budaya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV”. Dengan pengembangan media ini, diharapkan dapat memberikan bantuan kepada guru dan peserta didik supaya lebih mudah memahami terkait kehidupan berbangsa dan berbudaya terutama pada bidang budaya yang terus dilestarikan dan tidak terlupakan serta tergantikan oleh budaya luar akibat dari perkembangan teknologi.

1.2 Pembatasan Masalah

Menurut identifikasi masalah akan dikaji mencakup :

1. Pengembangan PANCALOKA (Pancasila dalam Budaya Lokal) berbasis budaya sebagai bagian pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV di tingkat sekolah dasar.
2. PANCALOKA (Pancasila dalam Budaya Lokal) digunakan sebagai sarana tambahan bagi guru dalam meningkatkan pengetahuan siswa terkait budaya lokal di sekitar mereka yang mencerminkan sila-sila Pancasila.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif PANCALOKA (Pancasila dalam Budaya Lokal) yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV ?
2. Bagaimana kelayakan media PANCALOKA (Pancasila dalam Budaya Lokal) yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV ?

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif PANCALOKA sebagai media pembelajaran yang valid digunakan sebagai pendamping pembelajaran oleh guru khususnya kelas IV di sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif PANCALOKA sebagai media pembelajaran yang layak digunakan sebagai pendamping kegiatan belajar oleh guru khususnya kelas IV di sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan mempertimbangkan tujuan penelitian yang disebutkan di atas, keuntungan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan memperluas wawasan para pengguna media pembelajaran interaktif terkait budaya lokal di sekitar peserta didik yang mencerminkan sila-sila Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan hadirnya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat mendukung guru dalam mengoptimalkan proses pengajaran terkait materi yang berkaitan dan menjadi alternatif bagi guru agar pembelajaran lebih menarik serta tidak monoton.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan hadirnya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan sumber ini dapat berfungsi sebagai referensi belajar yang interaktif dan dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus serta lebih mudah dalam memahami materi.

c. Bagi Penulis

Dengan hadirnya media pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat membantu penulis dalam meningkatkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran interaktif yang menarik dan lebih meningkatkan fitur-fitur aplikasinya serta menambah wawasan penulis.



BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teori

A. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan definisi Hofstetter dikutip dari Shalikhah, Norma Dewi, (2017) mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah penerapan komputer untuk menyatukan teks, grafis, suara, gambar/animasi, dan video dalam satu kesatuan yang terhubung dengan tautan dan alat yang sesuai, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, serta berkomunikasi. Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, pengalaman belajar dalam bentuk tiga dimensi, audio, grafik, video, animasi, serta menciptakan interaksi (Shalikhah, 2016).

Menurut pendapat Seels & Glasglow yang dikutip dari Rakhmawati (2015), media pembelajaran interaktif merupakan perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan untuk mengungkapkan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media ini tidak bersifat satu arah, melainkan juga memberikan tanggapan yang aktif, dan tanggapan tersebut berperan penting dalam menentukan kecepatan penyampaian berbagai pernyataan pembelajaran.

Dari penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media yang memanfaatkan teknologi dengan menyajikan sebuah visual, audio, dan audio-visual dalam menunjang kegiatan belajar. Dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dan mempertimbangkan kebutuhan yang ada karena dapat menjadi patokan penting dalam menentukan pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran dengan media yang digunakan dan dipilih.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif memiliki beberapa konsep yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan oleh guru. Konsep ini menggunakan berbagai jenis media interaktif, seperti video interaktif, simulasi, permainan edukatif, dan berbagai aplikasi digital lainnya, untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta efektif bagi para siswa (Jama Hendra et al., 2024). Multimedia interaktif menyajikan konten dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta menyertakan tautan dan alat yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran tersebut (Jupriyanto & Turahmat, 2018).

Adapun Vistha berpendapat yang dikutip dari Neha, dkk (2023) menyatakan bahwa jenis multimedia dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Multimedia linier adalah tipe multimedia yang berfungsi secara berurutan dan tidak dilengkapi dengan alat kendali yang dapat digunakan oleh pengguna. Multimedia ini berfungsi secara berurutan, mirip dengan cara kerja televisi dan film.
- 2) Multimedia interaktif adalah tipe multimedia yang dilengkapi dengan perangkat kontrol, yang memungkinkan pengguna untuk memilih langkah selanjutnya. Contoh dari multimedia interaktif meliputi: pendidikan yang menggunakan multimedia interaktif, aplikasi permainan, dan hal-hal sejenis lainnya.

Selain itu, jenis-jenis media pembelajaran interaktif menurut Faturrokhman (2024) antara lain :

- 1) Video Interaktif

Video interaktif memungkinkan siswa untuk ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memilih alur cerita atau memberikan jawaban atas pilihan-pilihan tertentu yang muncul dalam video.

- 2) Simulasi

Simulasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami situasi nyata dalam bentuk virtual, sehingga mereka dapat menguji pengetahuan dan keterampilan mereka di dalam lingkungan yang aman.

Sebagai contoh, di sektor konstruksi, para siswa dapat memanfaatkan simulasi untuk mengasah keterampilan teknik konstruksi secara virtual sebelum mereka melaksanakan tugas tersebut secara nyata di lapangan. Langkah ini dapat mengurangi risiko serta membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai proses konstruksi.

3) Permainan edukatif

Permainan edukatif menggunakan cara bermain untuk mendorong dan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pemaparan beberapa jenis media pembelajaran interaktif diatas, maka jenis media pembelajaran interaktif yang dipilih oleh peneliti yaitu multimedia interaktif yang terdapat juga permainan edukatif didalamnya untuk mengasah kemampuan peserta didik. Pada multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam media pembelajaran interaktif yang terdapat pengontrol-prngontrol pada halaman atau menu yang akan dituju.

3. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif, terdapat keunggulan tersendiri yang membedakan media ini dari jenis

media pembelajaran lainnya. Menurut pendapat Munir yang dikutip oleh Syuhendri et al (2021) mengemukakan beberapa keunggulan media pembelajaran interaktif yaitu :

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan komunikatif.
- 2) Pengajar akan terus diharapkan berinovasi secara kreatif dalam menemukan cara-cara baru dalam kegiatan belajar.
- 3) Mampu mengintegrasikan teks, gambar, suara, musik, animasi, atau video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan belajar.
- 4) Meningkatkan semangat siswa selama kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
- 5) Dapat menggambarkan materi yang selama ini sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan verbal atau alat bantu tradisional.
- 6) Membimbing siswa supaya menjadi mandiri dalam mendapatkan pengetahuan.

Selain itu, Listy Arisanti berpendapat yang dikutip dari Stit (2021) menyatakan bahwa Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif adalah: Kemampuan untuk menghasilkan pembelajaran yang berarti bagi siswa, serta tingkat interaksi dan adaptasi yang tinggi dalam pengembangan materi ajar yang mendukung terciptanya

pengalaman pembelajaran yang bermakna. Interaktivitas sangat penting dalam pembelajaran daring karena interaksi antar muka pada pembelajaran daring melibatkan komputer yang digunakan dalam mengakses materi pelajaran sekaligus berinteraksi dengan individu lain. Karena siswa yang terlibat dalam pembelajaran daring berinteraksi dengan materi, mereka harus didorong untuk menerapkan, menilai, menganalisis, menyintesis, mengevaluasi, dan merefleksikan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Sementara itu, kemampuan adaptasi melakukan penyesuaian terhadap pengguna serta sifat lingkungan di sekitarnya.

Sedangkan dalam penelitiannya Triana (2021) mengemukakan kelebihan yang dimiliki media pembelajaran interaktif antara lain :

- 1) Makin interaktif dan inovasi sistem pembelajaran.
- 2) Pada proses pencarian inovasi dalam pembelajaran, pendidik diharapkan untuk terus menerus menunjukkan sikap inovatif dan kreatif.
- 3) Mampu menggabungkan video atau animasi gambar, audio, gambar, dan teks menjadi satu kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi agar tujuan pembelajaran tercapai.

- 4) Tercapainya sasaran pembelajaran yang diharapkan disebabkan oleh dorongan dan peningkatan motivasi peserta didik.
- 5) Materi dapat diwujudkan dengan baik, yang selama ini sulit dijelaskan hanya melalui metode ceramah atau alat peraga tradisional.
- 6) Membina siswa agar lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan dan pembelajaran.

4. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan yang harus dipertimbangkan sebelum digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Adapun kekurangan media pembelajaran interaktif menurut Husein, dkk (2015) yaitu :

- 1) Pengembangannya diperlukan terbentuknya tim yang profesional dan
- 2) Pengembangannya membutuhkan waktu yang lumayan lama.

Selain itu, menurut Ratnaningtyas et al., (2023) berpendapat kekurangan media pembelajaran interaktif antara lain :

- 1) Pengembangan multimedia diperlukan keahlian yang profesional.
- 2) Pengembangan dibutuhkan waktu yang lumayan lama.

- 3) Penggunaan multimedia yang perlu menggunakan perangkat tertentu

5. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif memiliki banyak manfaat dalam membantu guru menunjang pembelajaran ketika digunakan didalam kelas. Penggunaan media interaktif dalam pengembangan materi pembelajaran berperan dalam pergeseran paradigma pendidikan dari yang berfokus pada guru (teacher oriented) menjadi yang berfokus pada siswa (student centered) (Sari & Jupriyanto, 2023).

Adapun manfaat media pembelajaran interaktif menurut Latuheru yang dikutip oleh Indartiwi et al., (2020) berpendapat antara lain :

- 1) Alat pengajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar yang diberikan.
- 2) Alat pengajaran dapat mengurangi, bahkan menghapus, kemungkinan terjadinya verbalisme.
- 3) Alat pengajaran menangani variasi pengalaman belajar yang dipicu oleh latar belakang sosial ekonomi siswa.
- 4) Alat pengajaran berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar yang sulit didapatkan dengan metode lain.
- 5) Alat pengajaran dapat membantu dalam mengatasi kendala yang berkaitan dengan ruang dan waktu.

- 6) Alat pengajaran dapat mendukung perkembangan pemikiran siswa secara sistematis mengenai pengalaman yang mereka hadapi. Selain itu, alat pengajaran juga bisa mendukung pelajar dalam menghadapi isu-isu yang tidak mudah terlihat secara langsung.
- 7) Alat pengajaran dapat mengembangkan kemampuan untuk berusaha secara mandiri berasal dari pengalaman dan realitas. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu memahami hal-hal, peristiwa, atau kejadian yang sulit ditangkap oleh penglihatan.
- 8) Alat pengajaran mendorong terjadinya komunikasi langsung antara pelajar, pengajar, masyarakat, serta lingkungan alam di sekitarnya.

B. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan salah satu langkah dalam menanamkan rasa cinta tanah air dan nasionalisme bagi negara sejak sedini mungkin. Pendidikan Pancasila juga menjadi salah satu langkah untuk mengantisipasi berbagai macam dampak negatif globalisasi yang mampu berdampak negatif pada kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia. Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan mengenai ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk individu yang berwarganegara baik, mengerti hak dan kewajiban sebagai warga, mencintai tanah air, serta memiliki semangat

kebangsaan Indonesia (Akhyar & Dewi, 2022). Di sekolah dasar, sangat penting untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila agar menjadi warga negara yang baik serta membentuk karakter siswa merupakan hal yang sangat penting di tingkat sekolah dasar. Nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan kepada anak-anak, khususnya kepada siswa sekolah dasar, karena pada usia ini, anak-anak lebih mudah untuk dibimbing dibandingkan dengan remaja. Selain itu, anak-anak di sekolah dasar cenderung meniru perilaku yang mereka amati dari orang dewasa. Nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila berhubungan dengan nilai-nilai perilaku. Hal ini dapat dilihat dari karakteristik dan keunikan bangsa Indonesia, serta nilai-nilai Pancasila yang merupakan asal mula bangsa Indonesia. Nilai-nilai leluhur dari Pancasila harus dijaga dan disampaikan kepada generasi mendatang yang akan menjadi penerus bangsa sebagai panduan dalam hidup mereka. Salah satu wadah untuk meneruskan nilai-nilai Pancasila melalui pendidikan (Fadhilah & Adela, 2020).

C. Teori Belajar

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fithriyah (2024), menyatakan teori-teori belajar antara lain :

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang menekankan bahwa perubahan perilaku siswa terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran. Dalam teori ini, pembelajaran

didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respon. Oleh karena itu, segala sesuatu yang diberikan oleh guru (stimulus) dan hasil yang diperoleh oleh peserta didik (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini menekankan pentingnya pengukuran, karena pengukuran adalah langkah penting untuk mengetahui apakah perubahan perilaku yang diharapkan telah terjadi atau tidak. Teori pembelajaran behavioristik mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat dilihat, diukur, dan dinilai dengan jelas.

Teori psikologi mengenai pembelajaran behaviorisme diusulkan oleh para ahli psikologi yang berfokus pada perilaku. Mereka meyakini bahwa tindakan manusia dipengaruhi oleh konsekuensi atau dorongan dari lingkungan sekitar. Dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat keterkaitan yang kuat antara respons perilaku dan rangsangan (Muhajirah, 2020). Berdasarkan pemaparan tersebut, teori belajar behavioristik sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Pada teori ini guru memberikan stimulus berupa penggunaan media pembelajaran interaktif PANCALOKA kepada peserta didik dan memberikan respon berupa pemahaman yang diperoleh dan mengetahui pengamalan nilai-nilai Pancasila terutama pada budaya lokal di sekitar mereka. Respon yang diberikan ini dapat

dilihat secara konkret dengan menilai pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran interaktif PANCALOKA.

2. Teori belajar konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik adalah suatu teori yang berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses yang menciptakan makna dari apa yang telah dipelajari. Teori konstruktivisme dalam pendidikan menyatakan bahwa proses belajar menjadi lebih efektif dan berarti ketika siswa dapat berinteraksi dengan masalah atau konsep sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Teori ini memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir dan mengarahkan siswa dalam menerapkan teori yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Penekanan utama dalam konstruktivisme adalah bahwa pengetahuan dipahami sebagai suatu proses di mana siswa secara aktif menciptakan makna dan belajar melalui pengalaman (Ramsook & Thomas, 2016). Teori konstruktivisme mengungkapkan bahwa pengetahuan hanya dapat diwujudkan dalam pikiran manusia dan bahwa teori tersebut tidak perlu sesuai dengan kenyataan di dunia. Dengan demikian, para siswa akan terus berupaya untuk mengembangkan pemahaman pribadi mereka mengenai dunia nyata berdasarkan pandangan mereka terhadap dunia itu (Dinelti Fitria et al., 2021). Ketika mereka mengalami

pengalaman baru, maka mereka akan membentuk interpretensi mereka sendiri yang sesuai dengan kenyataan dan realita di lapangan.

Berdasarkan pemaparan diatas, teori belajar konstruktivistik sesuai dengan studi yang sedang dilakukan oleh peneliti. Pada teori belajar konstruktivistik sendiri lebih berfokus pada proses untuk menciptakan atau memahami suatu makna atas proses yang sedang berlangsung dengan berinteraksi langsung terhadap masalah atau hal terutama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini seperti yang diharapkan oleh peneliti yaitu dengan berinteraksi dan melihat langsung maupun melalui media perantara tentang kehidupan berbangsa dan bernegara terutama dalam bidang kebudayaan serta yang paling utama adalah budaya lokal peserta didik. Dengan berinteraksi langsung maupun melihat wujud nyata dari hal tersebut, peserta didik dapat lebih memahami dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang patuh dan baik.

D. Kebudayaan Indonesia

Indonesia adalah sebuah negara yang kaya akan beragam budaya yang berbeda-beda, serta memiliki banyak budaya lokal yang masing-masing memiliki ciri khas tersendiri. Dalam bahasa sansekerta, kata "budaya" berasal dari kata "Buddhayah", yang mengacu pada berbagai aspek yang berkaitan dengan pikiran dan akal manusia. Dalam arti

yang lebih tepat, budaya merupakan cara hidup yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat dan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa budaya adalah buah dari usaha masyarakat dalam berinteraksi dengan alam dan waktu, yang menunjukkan kemakmuran dan kejayaan masyarakat dalam mengatasi kesulitan dan tantangan untuk meraih kesejahteraan, keamanan, dan kebahagiaan dalam hidup mereka.

Kebudayaan merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan simbol, simbolisme adalah kemampuan yang dimiliki oleh kelompok, yang mencakup pengetahuan, sikap, nilai-nilai, dan motif-motif (Ayuni et al., 2022). Dari beberapa uraian diatas, maka bisa dijelaskan bahwa budaya adalah hasil pemikiran bersama dan kebiasaan yang terbentuk dari kehidupan selama bermasyarakat. Keragaman budaya Indonesia merupakan modal yang sangat penting bagi suatu bangsa khususnya generasi muda penerus bangsa, namun tidak sedikit pelajar yang tidak mengetahui keragaman budayanya sendiri (Gunawan et al., 2020). Kebudayaan Indonesia memiliki banyak keragaman dari berbagai provinsi di Indonesia, hal ini dikarenakan oleh banyaknya suku yang berada di Indonesia sehingga menimbulkan banyak kebudayaan lokal yang sesuai dengan adat istiadat dan wilayah masing-masing. Dari kebudayaan yang dimiliki masing-masing mampu mencerminkan kehidupan mereka dalam kehidupan sehari-hari yang dijalani. Jadi, kebudayaan Indonesia tidak hanya berkatat

pada pakaian adat dan rumah adat saja tetapi kebiasaan, kepercayaan, adat istiadat yang berlaku, dan masih banyak lagi merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan.

E. Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA

Media pembelajaran interaktif PANCALOKA merupakan media pembelajaran visual berupa media interaktif yang terdapat multimedia interaktif yang dapat menarik siapa saja untuk lebih memperhatikan serta memahami yang disampaikan dengan mudah. Media pembelajaran interaktif PANCALOKA berisi tentang cerminan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam budaya lokal yang ada di sekitar tempat tinggal peserta didik. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif PANCALOKA mengemas hal-hal yang berkaitan dengan cerminan sila-sila Pancasila dengan tampilan multimedia interaktif menarik serta berbasis budaya yang memperkenalkan kehidupan berbudaya di Indonesia khususnya budaya lokal di sekitar peserta didik.

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan dengan judul penelitian ini antara lain:

1. Berdasarkan studi yang dilaksanakan oleh Assabilah & Murni (2023), mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA dalam Mata Pelajaran PPKn dengan fokus pada Pemahaman Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Aktivitas Sehari-Hari pada Kelas V SDN

Sumokali Candi. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif JERA dapat dinilai berdasarkan evaluasi dari para ahli materi dan ahli media. Penilaian dari para ahli materi menunjukkan persentase sebesar 81,8%, yang tergolong dalam kategori "Sangat valid". Penilaian dari para ahli media memperoleh persentase sebesar 80,5% yang tergolong dalam kategori "Valid". Tanggapan guru dan tanggapan siswa juga merupakan elemen yang termasuk dalam penelitian. Penilaian yang dilakukan oleh guru kelas memperoleh persentase sebesar 75% atau termasuk dalam kategori "Layak". Penilaian yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan persentase sebesar 82%, yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah media yang dikembangkan, meskipun memiliki nama yang berbeda. Sementara itu, perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang tidak berlandaskan kebudayaan.

2. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Husain & Ibrahim (2021) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Dasar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran IPS, khususnya mengenai peristiwa kebangsaan di masa penjajahan, telah divalidasi oleh dua orang ahli. Menurut evaluasi dari para ahli media, produk

yang telah dikembangkan mendapatkan kriteria "sangat layak" dengan skor rata-rata 89,16% dan dinyatakan "sangat layak" untuk digunakan dengan beberapa revisi. Di samping itu, untuk evaluasi oleh para ahli materi, produk yang telah dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 90% dengan kriteria "Sangat Layak" dan dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan dengan beberapa revisi. Selain itu, hasil dari angket penilaian siswa menunjukkan skor sebesar 92,32%. Berdasarkan ringkasan hasil akhir evaluasi dari dua ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline untuk mata pelajaran IPS dengan materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan yang telah dikembangkan memperoleh skor rata-rata sebesar 89,58. Skor tersebut menunjukkan kriteria "Sangat layak" dan dapat diteruskan ke tahap berikutnya. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang tidak berlandaskan pada kebudayaan.

3. Berdasarkan studi yang dilaksanakan oleh Fitriyani et al (2023), mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi dari tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan

sebesar 96,9% yang terklasifikasi dalam kriteria sangat valid. Dari proses pengembangan material pembelajaran Produk media papan "Garuda Ku". Berdasarkan hasil evaluasi kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa terhadap media papan "Garuda Ku", yang melibatkan pengisian angket oleh para guru dan 40 siswa, diperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 87,9%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil pengujian keefektifan, dilakukan penilaian terhadap 40 peserta didik yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 90%, sehingga masuk dalam kategori sangat efektif. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Adapun perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah bahwa mata media pembelajaran interaktif yang digunakan tidak didasarkan pada kebudayaan.

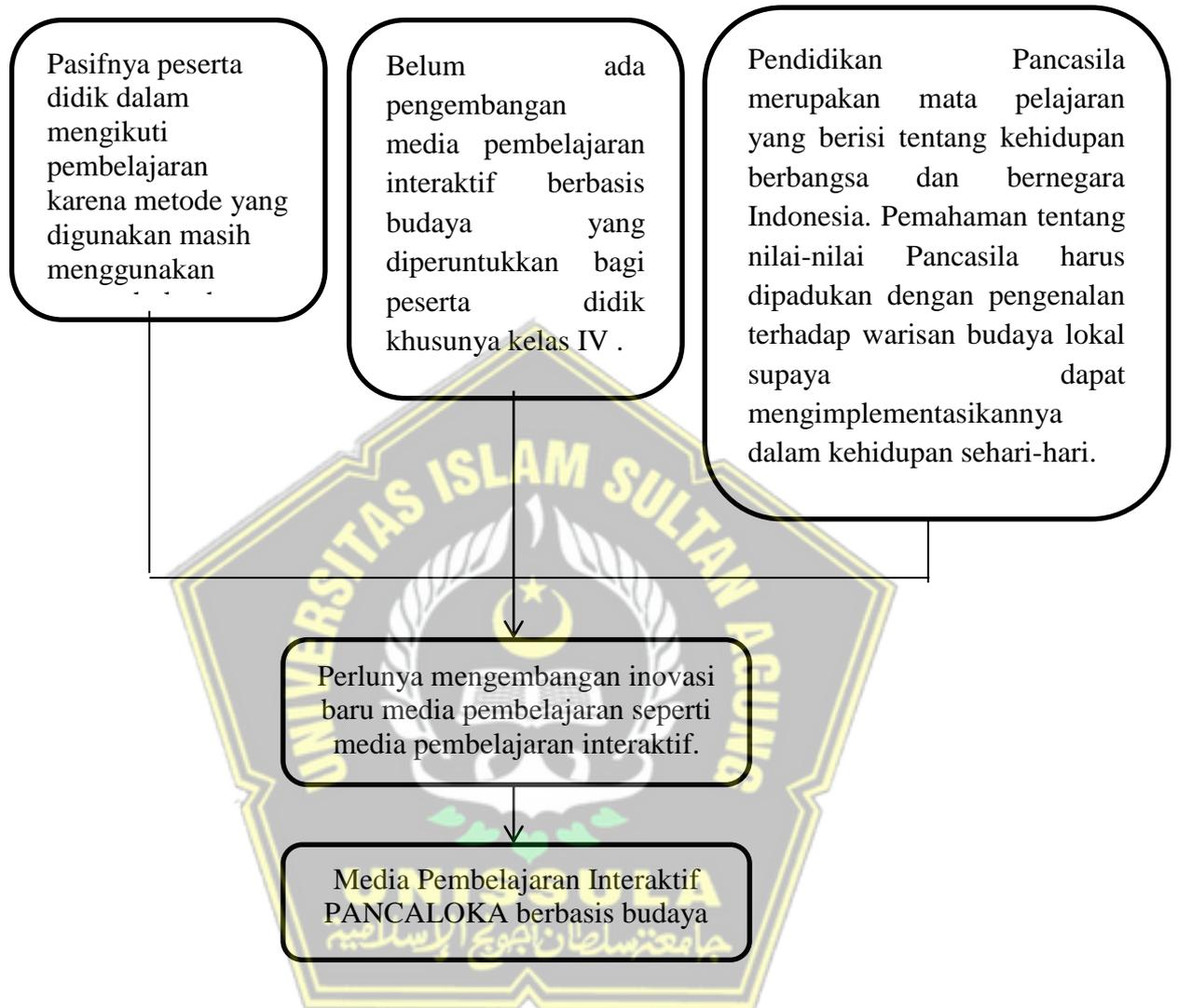
2.3 Kerangka Berpikir

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya kelas IV sekolah dasar terkait pasifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan masih menggunakan ceramah dan hanya menggunakan buku serta papan tulis sebagai media pembelajaran. Kendala lain yang dihadapi yakni materi pengamalan nilai-nilai Pancasila yang sulit dipahami dan diimplementasikan langsung tanpa adanya media pendukung yang kontekstual.. Meskipun terkadang guru sudah menggunakan metode lain seperti menonton sebuah pertunjukkan drama sebagai salah satu

metode pembelajaran, akan tetapi tidak semua peserta didik memahami dan masih memerlukan media baru yang lebih inovatif. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang berlandaskan budaya.

Media pembelajaran interaktif PANCALOKA merupakan media pembelajaran visual berupa media interaktif yang terdapat multimedia interaktif yang menarik sehingga dapat menarik siapa saja untuk lebih memperhatikan serta memahami yang disampaikan dengan mudah. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif PANCALOKA mengemas hal-hal yang berkaitan dengan cerminan sila-sila Pancasila dengan tampilan multimedia interaktif menarik serta berbasis budaya yang memperkenalkan kehidupan berbudaya di Indonesia. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat disajikan sebagai seperti berikut.





Gambar 2. 1 Bagan Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

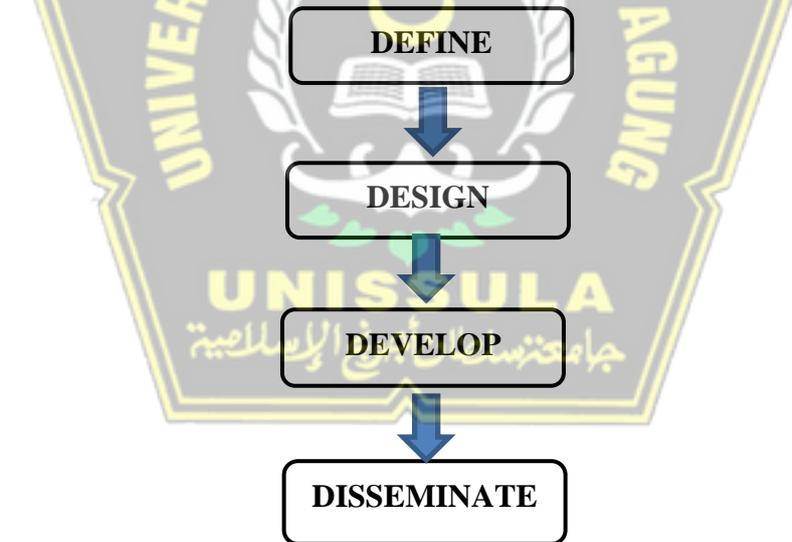
Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Okpatrioka (2023), *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau tahapan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Menurut Waruwu (2024), menyatakan bahwa dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang semakin banyak digunakan dalam kalangan akademik saat ini untuk merancang dan menguji keefektifan produk. Dari beberapa pemaparan diatas, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan model penelitian yang berfokus pada pengembangan suatu produk supaya dapat digunakan sebagai penunjang pendidikan.

Model penelitian yang digunakan ialah model pengembangan 4-D yang terdiri dari *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik efektif yang dapat digunakan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 Sekolah Dasar. Media pembelajaran interaktif ini berisi muatan cerminan nilai sila-sila Pancasila dalam budaya lokal di sekitar peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila yang diberi nama “PANCALOKA” atau Pancasila dalam Budaya Lokal.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *4 D (Four- D Model)*. Menurut Fayrus & Slamet (2022), dalam bukunya yang berjudul *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* menjelaskan bahwa Model pengembangan perangkat Four-D Model disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel . Model *4 D (Four- D Model)* terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Tahapan alur 4-D dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan-Tahapan Penelitian 4-D

Penjelasan dari setiap tahapan-tahapan 4-D sebagai berikut.

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini, tindakan dilakukan untuk menentukan dan menjelaskan persyaratan yang diperlukan dalam pengembangan. Tahap ini biasanya dikenal sebagai pengkajian kebutuhan dalam model yang lain. Setiap produk tentunya membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Umumnya, dalam definisi ini dilakukan analisis mengenai kebutuhan untuk pengembangan, kriteria-kriteria pengembangan produk yang sesuai dengan keperluan pengguna, serta metode penelitian dan pengembangan (model R&D) yang tepat untuk diterapkan dalam proses pengembangan produk. Analisis dapat dilakukan dengan menganalisis literatur atau penelitian pendahuluan.

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan observasi kelas dan melaksanakan wawancara dengan guru kelas. Dari hasil pengamatan yang dilakukan didalam kelas dan wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas. Peneliti mendapatkan hasil bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu menerima materi yang disampaikan dan kurang bervariasinya media pembelajaran yang mampu mempengaruhi suasana kelas agar tetap kondusif dan berjalan lancar.

2. *Design* (Perancangan)

Tujuan dari tahap perancangan adalah untuk menciptakan alat bantu belajar. fase ini mencakup proses penyusunan kerangka

pemikiran untuk model dan alat pembelajaran (isi, media, serta instrumen penilaian) serta melakukan percobaan penggunaan model dan alat pembelajaran tersebut dalam skala terbatas.

Peneliti mulai mempertimbangkan beberapa hal terlebih dahulu sebelum merancang media yang akan digunakan, salah satu pertimbangan yang dipikirkan oleh peneliti seperti :

- a. Untuk apa rancangan ini dibuat?
- b. Apakah rancangan ini dapat menarik minat peserta didik?
- c. Bagaimana cara menggunakan atau mengakses media ini dengan mudah?

Setelah melalui pertimbangan diatas, peneliti mulai dapat menentukan isi dari media pembelajaran interaktif dan mulai mencari cara termudah untuk menggunakan media tanpa mempersulit guru dan peserta didik.

3. *Develop* (Pengembangan)

Thia garajan membagi proses pengembangan menjadi dua aktivitas, yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal adalah metode untuk menguji atau menilai kepatutan dari desain suatu produk. Developmental testing adalah aktivitas pengujian desain produk pada target subjek yang sebenarnya. Dalam uji coba ini, dilakukan pengumpulan data mengenai respon, reaksi, atau komentar dari target pengguna model. Hasil dari percobaan dimanfaatkan untuk meningkatkan produk. Setelah produk diperbaiki, langkah selanjutnya

adalah melakukan pengujian ulang hingga diperoleh hasil yang memuaskan.

Peneliti melakukan validasi beberapa ahli seperti validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi. Selain itu, peneliti juga melakukan angket kepuasan guru dan siswa kelas 4.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap dissemination terdiri dari tiga kegiatan yaitu: validation testing, packaging, diffusion and adoption. Pada tahap validation testing, produk yang telah diperbaiki selama fase pengembangan kemudian diterapkan pada target yang sebenarnya. Buku panduan untuk menerapkan model pembelajaran bisa disusun untuk menyusun model pembelajaran. Setelah buku diproduksi, buku itu akan disebarluaskan agar dapat dipahami oleh orang lain dan digunakan dalam kelas mereka.

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan atau menyebarluaskan produk pada sekolah dasar yang dituju. Selain itu, pengemasan produk juga perlu dipikirkan seperti menarik dan isi yang sesuai. Setelah itu, media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di ruang kelas terutama kelas 4.

3.3 **Desain Rancangan Produk**

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif PANCALOKA. Media pembelajaran interaktif PANCALOKA

dapat didapatkan melalui link google drive yang dibagikan dan diunduh pada android. Adapun desain rancangan produk media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang akan dibuat sebagai berikut.

1. Tampilan Halaman Awal

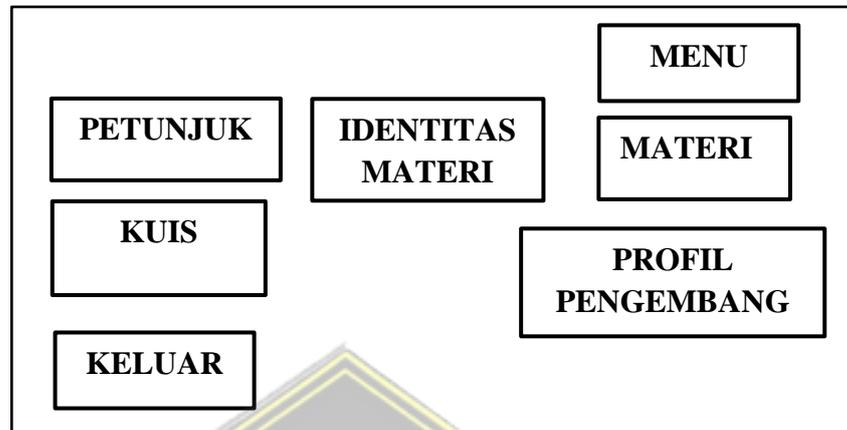
Pada tampilan halaman awal dibuat menarik dengan hiasan-hiasan terkait budaya dan gambar-gambar tentang kehidupan berbangsa dan bernegara. Lalu komponen-komponen yang terdapat didalam medi pembelajaran interaktif PANCALOKA seperti judul media dan tombol start atau mulai. Berikut gambar tampilan halaman awal pada media pembelajaran interaktif PANCALOKA.



Gambar 3. 2 Tampilan Halaman Awal

2. Tampilan Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama menyajikan beberapa komponen seperti menu petunjuk, menu materi, menu kuis, dan terdapat tombol keluar untuk kembali ke halaman awal media. Berikut gambar tampilan dari halaman menu utama media pembelajaran interaktif PANCALOKA..



Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama

1. Tampilan Halaman Pentunjuk Media

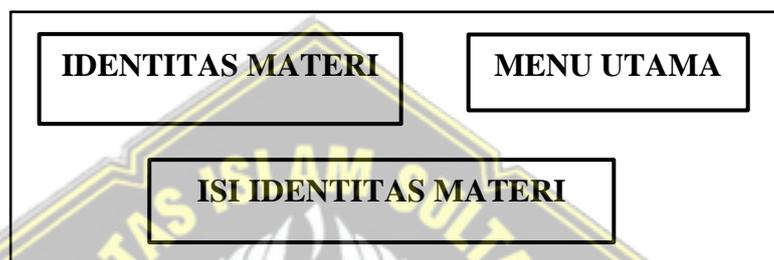
Pada halaman petunjuk media berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang meliputi fungsi tombol-tombol yang terdapat pada media pembelajaran interaktif PANCALOKA . Berikut gambar tampilan dari halaman petunjuk media pembelajaran interaktif PANCALOKA.



Gambar 3. 4 Tampilan Halaman Petunjuk

2. Tampilan Halaman Identitas Materi

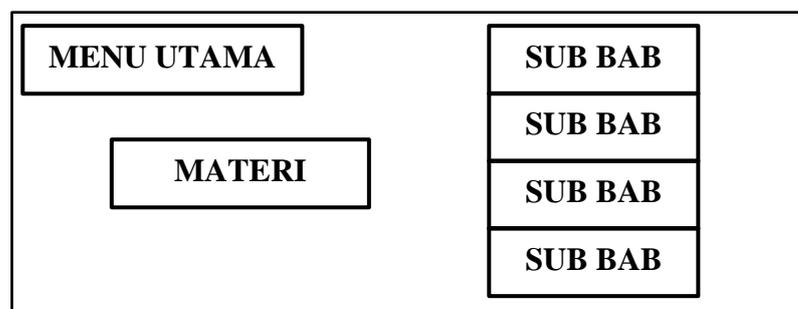
Pada halaman identitas materi berisi pemaparan identitas dari materi yang tersaji dalam menu materi yang meliputi mata pelajaran, kelas, fase, materi, jenjang, semester, dan capaian pembelajaran. Berikut gambar tampilan dari halaman identitas materi media pembelajaran interaktif PANCALOKA.



Gambar 3. 5 Tampilan Halaman Identitas Materi

3. Tampilan Halaman Materi

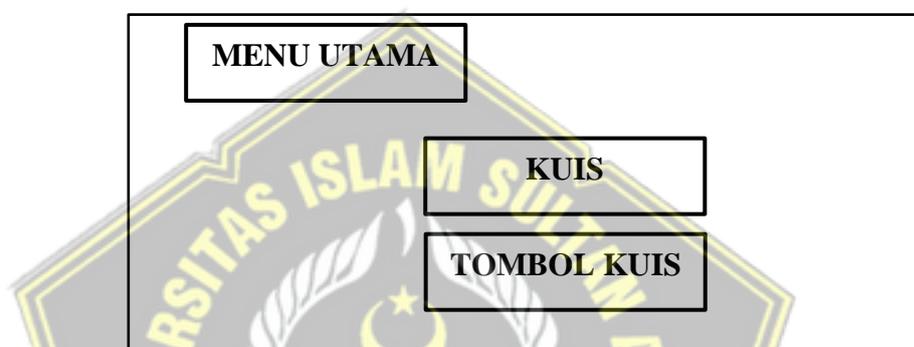
Pada halaman materi berisi pemaparan materi-materi kehidupan berbangsa dan bernegara yang berbasis budaya. Pada halaman materi terdapat beberapa sub bab atau sub materi yang setiap sub bab terdapat penjelasan materi . Berikut gambar tampilan dari halaman materi media pembelajaran interaktif PANCALOKA.



Gambar 3. 6 Tampilan Halaman Materi

4. Tampilan Halaman Kuis

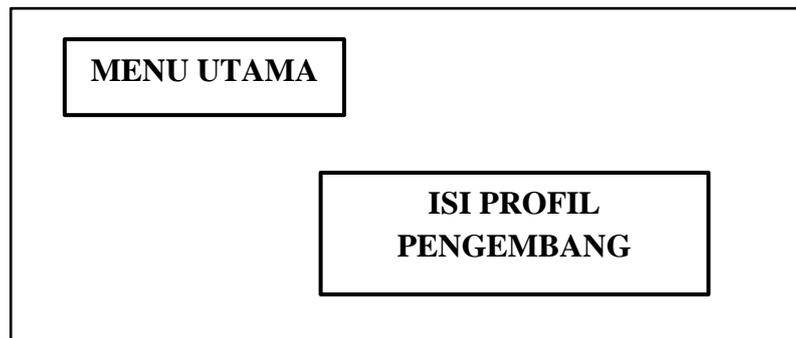
Pada halaman ini berisi latihan-latihan soal setelah mempelajari bagian materi sebagai bagian penilaian guru terhadap fokus peserta didik selama penggunaan media. Berikut gambar tampilan dari halaman kuis media pembelajaran interaktif PANCALOKA.



Gambar 3. 7 Tampilan Halaman Kuis

5. Tampilan Halaman Profil Pengembang

Halaman ini memuat profil pengembang aplikasi yang mencakup nama, instansi, motto, alamat email, dan akun media sosial pengembang. Di bawah ini terdapat gambar yang menunjukkan tampilan dari halaman profil pengembang media pembelajaran interaktif PANCALOKA.



Gambar 3. 8 Tampilan Halaman Profil Pengembang

3. 4 Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini didapatkan melalui hasil wawancara dengan guru kelas 4 dan observasi atau pengamatan langsung terhadap siswa kelas 4 di SD N 01 Tambakrejo. Tujuan dari wawancara dan observasi tersebut adalah untuk memperoleh informasi terkait masalah apa yang dihadapi dan mengamati bagaimana proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas.

2. Subjek Penelitian

Studi ini melibatkan guru dan peserta didik kelas 4 di SD N 01 Tambakrejo yang berjumlah 26 anak.

3. 5 Teknik Pengumpulan Data

Nafisatur (2024), menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data adalah pendekatan dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi selama penelitian, dan merupakan tahap yang sangat krusial dalam metode penelitian. Teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti dalam studinya mencakup wawancara, observasi, dan kuesioner. Berikut adalah

uraian singkat mengenai metode pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti.

1. Wawancara

Trivaika & Senubekti (2022), dalam penelitiannya menyatakan bahwa Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung dengan pertemuan tatap muka dan sesi tanya jawab antara pengumpul data dan narasumber/sumber data.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Pembelajaran	Bagaimana proses belajar mengajar yang selama ini berlangsung?
2.	Peserta Didik	Apa saja materi atau tantangan yang dihadapi siswa selama proses belajar? Bagaimana karakteristik siswa kelas 4 ketika mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila?
3.	Media	Media apa yang digunakan oleh pengajar selama proses pembelajaran berlangsung? Apakah guru pernah memanfaatkan media pembelajaran interaktif selama proses pengajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

2. Observasi

Menurut Adler & Adler dalam penelitian Hasanah (2017), menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, observasi adalah kunci untuk semua teknik pengumpulan data, terutama dalam ilmu sosial dan perilaku manusia.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Observasi

No.	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	Cara penyampaian guru selama proses belajar mengajar.
2.	Peserta Didik	Keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar.
		Fokus siswa selama proses pembelajaran.
3.	Media	Media yang dipakai oleh pengajar dalam proses pengajaran.

3. Angket

Menurut Zainal Arifin (2011:228) dikutip dalam penelitian Ernawati & Setiawaty (2021), menjelaskan bahwa angket adalah alat penelitian yang terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang harus dijawab oleh responden dengan bebas sesuai dengan pandangannya. Angket dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis angket, yaitu angket

untuk validasi, angket untuk respon guru, dan angket untuk respon peserta didik. Berikut ini penjelasan terkait angket dalam penelitian ini.

a. Angket lembar validasi

Angket lembar validasi diberikan kepada 3 validator yang terdiri dari ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Angket lembar validasi berfungsi untuk mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif PANCALOKA. Berikut kisi-kisi angket lembar validasi.

1. Lembar validasi ahli bahasa

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator
1.	Ketepatan Pengguna Bahasa	Kesesuaian penggunaan ejaan dengan EYD.
		Pilihan gaya bahasa yang digunakan.
		Kata dan kalimat tidak multitafsir.
		Ketepatan pemilihan kalimat jika dikaitkan dengan tujuan instruksional umum.
		Ketepatan kata dan kalimat jika dikaitkan dengan tujuan instruksional khusus.
		Ketepatan pemilihan kata dan kalimat dalam penyajian contoh.
		Ketepatan pemilihan kata dan

No.	Aspek	Indikator
		kalimat dalam penugasan.
2.	Keterbacaan	<p data-bbox="906 456 1302 488">Ukuran huruf yang digunakan.</p> <p data-bbox="906 533 1374 564">Karakteristik huruf yang digunakan.</p> <p data-bbox="906 609 1394 712">Kesesuaian kosa kata yang digunakan.</p> <p data-bbox="906 757 1337 788">Struktur kalimat yang digunakan.</p> <p data-bbox="906 833 1394 936">Kelengkapan kalimat dalam penyajian bahan ajar.</p> <p data-bbox="906 981 1394 1084">Keteraturan susunan kata dalam kalimat yang digunakan.</p> <p data-bbox="906 1128 1082 1160">Bentuk huruf.</p>
3.	Kesesuaian Bahasa Dengan Substansi	<p data-bbox="906 1200 1394 1303">Istilah yang digunakan sesuai kehidupan sehari-hari.</p> <p data-bbox="906 1348 1315 1379">Konsistensi penggunaan istilah.</p> <p data-bbox="906 1424 1394 1527">Secara umum penggunaan bahasa mudah dipahami.</p> <p data-bbox="906 1572 1394 1742">Pemilihan kata dan kalimat dalam uraian, relevan antara judul dan sub judul.</p> <p data-bbox="906 1796 1394 1899">Keseuaian pemilihan kata dan kalimat dengan pesan.</p>

2. Lembar validasi ahli materi

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Isi Konten	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya.
		Materi yang diuraikan sudah relevan dengan realita siswa sehari-hari.
		Materi yang diuraikan sudah relevan dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari.
		Isi materi logis dan mudah dipahami.
		Fakta yang tersaji berisi informasi yang nyata dan berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa.
		Materi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
		Uraian yang disajikan relevan dan menarik serta mencerminkan peristiwa, kejadian atau kondisi terkini.

No.	Aspek	Indikator
2.	Kualitas Penyajian Materi	Indikator yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai.
		Penjelasan materi telah sesuai dengan indikator pencapaian yang ditentukan.
		Materi yang disampaikan telah tersusun dengan baik.
		Materi yang disampaikan dapat mendorong siswa untuk belajar dengan semangat.
		Materi yang disajikan dapat membangkitkan interaksi siswa dalam pembelajaran.
		Menerapkan bahasa yang efektif untuk menjelaskan ide serta menggambarkan penerapan ide tersebut, menggambarkan contoh nyata (yang dapat dijumpai siswa) hingga contoh abstrak (yang secara kreatif dapat dipikirkan oleh siswa) dan berwujud media pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
		<p>bukti nyata.</p> <p>Sajian materi logis dan menuntun siswa dalam pemahaman konsep sesuai dengan materi.</p> <p>Ilustrasi cukup mudah dipahami, tidak buram dan dengan jelas menyampaikan arti serta maksudnya.</p> <p>Terdapat ilustrasi menggunakan benda kongkrit dalam penyampaian materi.</p> <p>Contoh soal yang diberikan mudah dimengerti dan sesuai dengan materi yang ada.</p> <p>Evaluasi yang disajikan mendukung kompetensi yang harus dicapai.</p> <p>Kesimpulan yang disajikan menuntun siswa dalam pemahaman konsep terkait dengan materi yang disajikan.</p>
3.	Kebahasaan/Keterbacaan	Bahasa yang dipakai menciptakan

No.	Aspek	Indikator
		<p>perasaan bahagia saat siswa membacanya dan terdorong untuk melakukan kajian secara menyeluruh.</p>
		<p>Bahasa yang dipakai sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas IV Sekolah Dasar.</p>
		<p>Bahasa yang dipakai dapat menimbulkan perasaan bahagia bagi siswa saat membaca.</p>
		<p>Kalimat yang digunakan sudah mewakili informasi yang ingin dicapai.</p>
		<p>Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan langsung mengenai topik atau permasalahan.</p>
		<p>Istilah yang digunakan sudah tepat.</p>
		<p>Kata-kata yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda.</p>
		<p>Contoh-contoh yang disajikan mudah dimengerti.</p>

No.	Aspek	Indikator
		Penjelasan isi pada bahan ajar mudah dimengerti.
		Bahan ajar sudah sesuai dengan kehidupan peserta didik.
4.	Layout/Tampilan Desain	Ilustrasi bahan pengajaran yang sesuai dengan karakter siswa.
		Ilustrasi bahan ajar ini memotivasi siswa.
		Ilustrasi bahan ajar ini sudah sesuai dengan konsep materinya.
		Suara yang digunakan menambah rasa senang siswa dalam membaca.
		Jenis huruf yang dipakai sudah tepat.

3. Lembar validasi ahli desain

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Desain

No.	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Isi Konten	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran ini telah sesuai dengan standar kompetensi serta kompetensi dasarnya.
		Materi yang disampaikan melalui media pembelajaran ini telah sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.
		Materi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
		Penjelasan yang disampaikan sesuai dan menarik serta mencerminkan peristiwa, kejadian, atau situasi terkini.
		Informasi yang disampaikan harus akurat dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.
		Media ini dibuat berdasarkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran.

No.	Aspek	Indikator
2.	Kualitas Penyajian Materi	<p data-bbox="970 383 1437 562">Indikator yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai.</p> <p data-bbox="970 600 1437 712">Uraian materi sudah sesuai dengan indikator ketercapaian.</p> <p data-bbox="970 750 1437 862">Materi yang disampaikan sudah sistematis.</p>
		<p data-bbox="970 904 1437 1016">Materi yang disampaikan dapat memotivasi siswa dalam belajar.</p> <p data-bbox="970 1055 1437 1234">Materi yang disampaikan dapat membangkitkan interaksi siswa dalam pembelajaran.</p> <p data-bbox="970 1272 1437 1899">Bahasa yang digunakan harus efektif untuk menerangkan ide serta memberikan contoh penggunaan ide tersebut, mencakup contoh nyata (yang dapat ditemui oleh siswa) hingga contoh imajiner (yang dapat dibayangkan siswa secara kreatif) dan berwujud media pembelajaran bukti nyata.</p> <p data-bbox="970 1937 1437 1982">Sajian materi logis dan menuntun</p>

No.	Aspek	Indikator
		<p>siswa dalam pemahaman konsep terkait dengan materi “Sajian isi media modeka logis dan menuntun siswa dalam mengungkapkan gagasan/ide/ kalimat”.</p> <p>Ilustrasi cukup jelas terbaca, tidak kabur dan jelas mengungkapkan arti dan maksud.</p> <p>Terdapat ilustrasi menggunakan benda kongkrit dalam penyampaian materi.</p> <p>Contoh soal yang disajikan mudah dipahami dan sesuai dengan materi yang disajikan.</p> <p>Evaluasi yang disajikan mendukung kompetensi yang harus dicapai.</p> <p>Kesimpulan yang disajikan menuntun siswa dalam pemahaman konsep terkait dengan materi yang disajikan.</p>
3.	Kebahasaan/Keterbacaan	Bahasa yang digunakan

No.	Aspek	Indikator
		menumbuhkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari secara tuntas.
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 4 Sekolah Dasar.
		Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang siswa membaca dan mencoba dalam permainan .
		Kalimat yang digunakan sudah mewakili informasi yang ingin dicapai.
		Pernyataan yang digunakan mudah dipahami dan langsung menuju inti topik atau pembahasan.
		Istilah yang digunakan sudah tepat.
		Kata-kata yang digunakan tidak menyebabkan makna yang berbeda.
		Soal- soal yang disajikan mudah

No.	Aspek	Indikator
		dimengerti.
		<p>Penjelasan isi pada media pembelajaran ini mudah dimengerti.</p> <p>Penulisan dan ejaan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan EYD .</p>
		<p>Ilustrasi media pembelajaran ini memudahkan siswa.</p> <p>Ilustrasi media pembelajaran ini memotivasi siswa.</p> <p>Ilustrasi media pembelajaran ini sudah sesuai dengan konsep materinya.</p> <p>Perpaduan warna yang dipilih untuk media pembelajaran ini sudah cocok.</p> <p>Jenis huruf yang dipakai dalam media pembelajaran ini sudah tepat.</p>

b. Angket Lembar Repon Guru dan Peserta Didik

Angket lembar respon guru dan peserta didik berfungsi untuk mengetahui respon dan tanggapan serta mengukur kepraktisan media pembelajaran PANCALOKA. Berikut kisi-kisi angket lembar respon guru dan peserta didik.

1. Angket Lembar Respon Guru

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Lembar Respon Guru

No.	Aspek	Indikator
1.	Media	Media dilengkapi dengan gambar dan teks.
		Media memiliki teks, warna, dan desain yang sesuai.
		Media memiliki gambar sesuai dan menarik.
		Media mudah diakses dan mudah digunakan.
		Media membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
		Media mudah dibawa kemana-mana.
		Media membantu guru dalam menyampaikan materi dan efektif digunakan.

No.	Aspek	Indikator
		Tampilan media membantu guru untuk menarik peserta didik supaya lebih tertarik terhadap pembelajaran khususnya pada materi Pancasila.
2.	Isi materi	Materi yang termuat dalam media telah sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu pencerminan nilai-nilai Pancasila.
		Media ini membantu guru untuk memperkenalkan budaya-budaya lokal yang ada di sekitar peserta didik.
		Bahasa yang dipakai dalam media mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Angket Lembar Respon Peserta Didik

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Lembar Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator
1.	Media	Desain dari media pembelajaran ini menarik.

No.	Aspek	Indikator
		<p>Saya lebih bersemangat dalam belajar khususnya materi nilai-nilai Pancasila setelah menggunakan aplikasi ini.</p>
		<p>Saya mudah memahami materi dengan adanya gambar dan ilustrasi yang membantu.</p>
		<p>Gambar dan hiasan-hiasan pada media membuat tidak mengganggu saya selama belajar menggunakan media.</p>
		<p>Saya termotivasi belajar lebih giat karena media pembelajaran ini yang interaktif dan menyenangkan.</p>
2.	Isi Materi	<p>Saya bisa memahami isi media dengan mudah karena menggunakan Bahasa sehari-hari.</p>
		<p>Penyajian materi sangat lengkap dan sesuai.</p>
		<p>Saya jadi mendapat informasi baru yang terdapat dalam media</p>

No.	Aspek	Indikator
		pembelajaran.
		Saya dapat mengerjakan kuis yang terdapat dalam media pembelajaran setelah menggunakannya.
		Saya jadi mengetahui dan mengenal budaya-budaya lokal yang ada di sekitar tempat tinggal dan daerah saya.
		Saya jadi mengetahui bahwa budaya-budaya local yang ada di sekitar kita mencerminkan nilai-nilai dari sila Pancasila.

3.6 Uji Kelayakan

Pada penelitian ini dalam menentukan layak atau tidak layaknya perlu dilakukan uji kelayakan sebagai bukti konkretnya. Dalam uji kelayakan ini menggunakan 2 uji yaitu uji kelayakan oleh validasi ahli dan uji kepraktisan oleh respon peserta didik dan guru kelas IV. Dalam uji kelayakan oleh validasi terdiri dari tiga validator yaitu, Ibu Nuhyal Ulia, S. Pd., M. Pd sebagai dosen validasi ahli desain, Ibu Sari Yustiana, S. Pd., M. Pd sebagai ahli validasi materi, dan Bapak Galih Cahya Pratama, S. Pd., M.

Pd. Sedangkan untuk uji kelayakan respon terdiri dari validasi respon guru SD N 01 Tambakrejo dan validasi respon peserta didik SD N 01 Tambakrejo yang berjumlah 26 anak.

3.7 Teknik Analisis Data

Pada langkah ini, peneliti mulai mengkaji informasi yang telah terkumpul. Dalam studi ini peneliti mengumpulkan data dari angket validasi ahli bahasa, ahli materi, ahli desain, lembar respon guru dan peserta didik. Dalam menganalisis data terdapat dua uji yang digunakan oleh peneliti yaitu uji kelayakan dan uji kepraktisan. Berikut penjelasan terkait teknik analisis data yang digunakan.

1. Analisis Data Kelayakan Media

Data ini diperoleh dari hasil pengisian angket terkait media pembelajaran interaktif PANCALOKA oleh para validator ahli yang meliputi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain dengan tujuan untuk mengukur kelayakan media PANCALOKA. Uji validasi ahli dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Validator ahli diminta untuk memberi penilaian skor yang sesuai dengan angket yang diserahkan.
- b. Pedoman penskoran angket validasi ahli berikut akan digunakan untuk mengubah hasil menjadi data menggunakan skala likert.

Tabel 3. 8 Pedoman Penskoran Angket

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Sumber : (Hikmiah, 2021)

Setelah memperoleh skor dari hasil angket, kemudia skor dikonversikan dalam bentuk presentase untuk mengetahui kelayakan produk. Dalam hal ini untuk menguji kelayakan produk dapat menggunakan rumus.

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persen yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kemudian untuk memperoleh rata-rata validitas dari para ahli, dapat dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Validitas}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase dari kelayakan media lalu dikonversi sesuai dengan kriteria dibawah ini.

Tabel 3. 9 Kriteria Hasil Konversi

Presentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Layak
60%-80%	Layak
40%-60%	Cukup Layak
20%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

2. Analisis Uji Kepraktisan

Untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran interaktif PANCALOKA, guru dan siswa mengisi angket dengan tujuan untuk mengukur kepraktisan media PANCALOKA. Berikut ini adalah rumus analisis data angket respon guru dan peserta didik terhadap media.

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil presentase kepraktisan media yang diperoleh dapatb diketahui melalui kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 10 Kriteria Hasil Presentase

Presentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Praktis

Presentase	Kualifikasi
60%-80%	Praktis
40%-60%	Cukup Praktis
20%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Perancangan Produk

Hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang dioperasikan menggunakan android, dengan hadirnya media pembelajaran interaktif PANCALOKA diharapkan mampu menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar dan lebih mudah memahami serta menjadi inovasi baru dalam menunjang pembelajaran yang aktif dan menarik bagi peserta didik. Dengan model pengembangan *FOUR-D* atau *4-D*, beberapa tahap yang dilakukan dalam perancangan produk pengembangan media pembelajaran interaktif PANCALOKA sebagai berikut.

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini mulai langkah peneliti yaitu menganalisis kebutuhan yang relevan dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Analisis kebutuhan yang dilaksanakan oleh peneliti, yaitu observasi terhadap jalannya pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD N 01 Tambakrejo untuk lebih mendalami permasalahan yang akan dianalisis sebelum dikembangkan menjadi media pembelajaran. Pentingnya analisis kebutuhan sebelum mengembangkan media pembelajaran yaitu untuk mengidentifikasi

permasalahan yang timbul selama pembelajaran dan menjadi dasar atau kebutuhan yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi oleh para peserta didik kelas IV di SD N 01 Tambakrejo sebenarnya sangat minim. Kegiatan pembelajaran di kelas yang cenderung pasif dan monoton sehingga memerlukan motivasi dan inovasi untuk mendorong peserta didik supaya terdorong dan ikut aktif selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan diatas, maka dikembangkanlah PANCALOKA yang membahas tentang Pancasila dan budaya lokal sekitar mereka untuk membantu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik kelas IV SD N 01 Tambakrejo.

2. *Design* (Perancangan)

Menilik dari permasalahan yang didapatkan, peneliti menyusun perancangan konsep dan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan dan mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Langkah pertama yang dilakukan dalam perancangan yaitu mencari sumber referensi yang akan digunakan untuk menyusun materi untuk dimuat dalam media pembelajaran. Sumber referensi yang digunakan peneliti saat ini berasal dari buku paket Pendidikan Pancasila kelas IV. Pada penyusunan konsep, peneliti mengembangkann media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang dioperasikan melalui android. Untuk konten

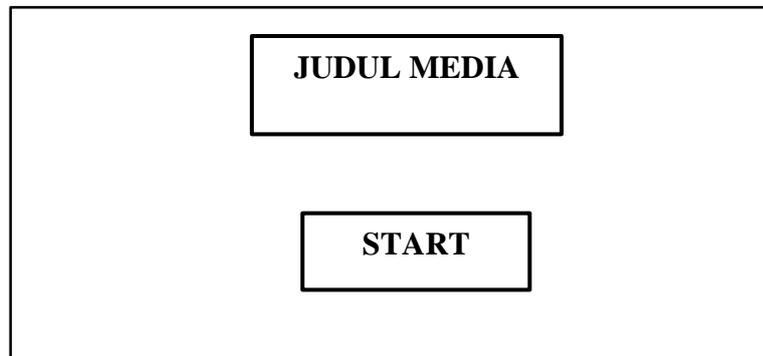
memuat materi Pancasila dan evaluasi akhir berupa kuis. Pada tahap ini materi disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik kelas IV yang bertujuan agar lebih mudah dipahami dan mempermudah mereka dalam mengingat materi ini. Media ini menggunakan Bahasa sehari-hari, memuat materi, dan evaluasi akhir berupa kuis untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham setelah menggunakan media nanti.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini peneliti mengembangkan media sesuai dengan rancangan media yang sudah dilakukan yaitu media pembelajaran interaktif PANCALOKA. Media pembelajaran direalisasikan dan dinilai dengan melakukan uji validasi dan angket respon. Rincian langkah-langkah dari pengembangan media pembelajaran interaktif PANCALOKA sebagai berikut ini.

a. Tampilan Awal Media

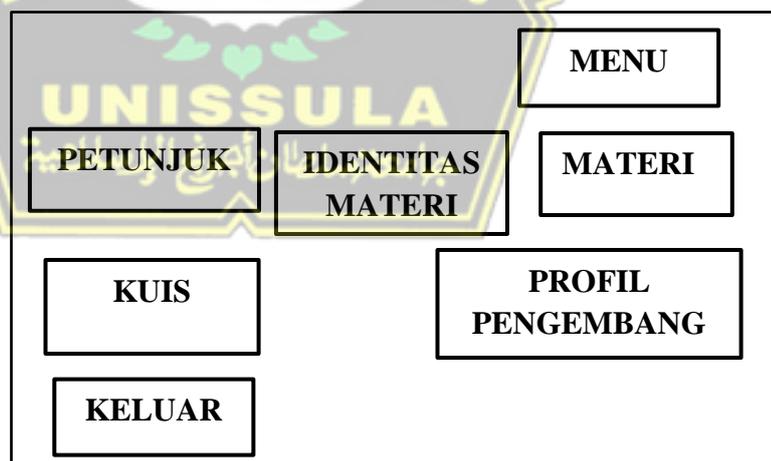
Halaman awal yang ditampilkan dalam media yaitu halaman yang berisikan tombol start. Untuk memulai menggunakan media ini harus mengklik tombol start. Berikut rancangan tampilan awal media pembelajaran interaktif PANCALOKA.



Gambar 4. 1 Tampilan Awal Media

b. Tampilan Menu Utama

Untuk informasi lebih lanjut, lihat rancangan desain media di sini. Halaman ini mengandung menu seperti menu petunjuk, menu materi, dan menu kuis, serta tombol keluar untuk kembali ke halaman awal media. Berikut adalah desain rancangan media untuk pemahaman yang lebih baik.



Gambar 4. 2 Tampilan menu awal

c. Tampilan halaman petunjuk

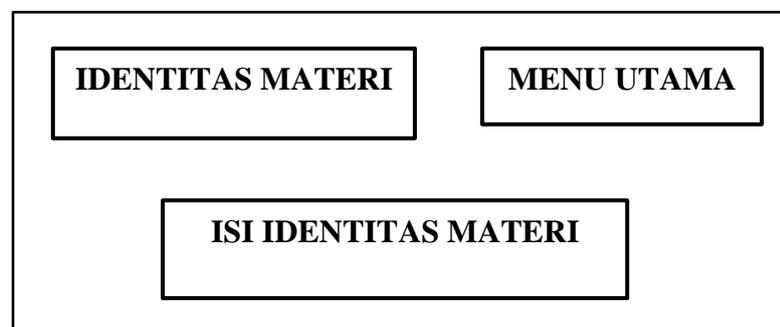
Pada halaman ini berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang meliputi fungsi tombol-tombol yang terdapat pada media pembelajaran interaktif PANCALOKA. Berikut rancangan halaman petunjuk pada media.



Gambar 4. 3 Tampilan halaman petunjuk

c. Tampilan halaman identitas materi

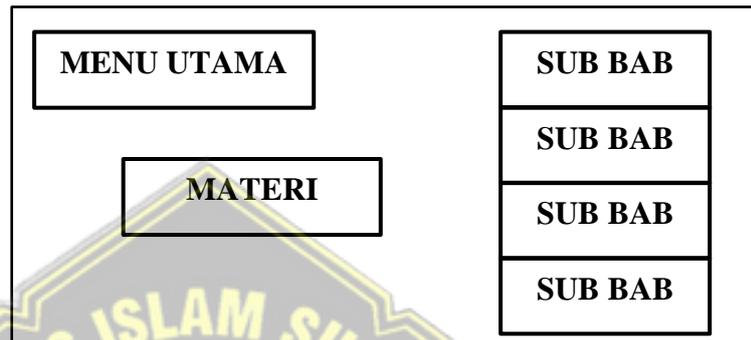
Pada halaman ini terdiri dari isi identitas materi dan tombol menu utama. Berikut rancangan tampilan halaman identitas materi.



Gambar 4. 4 Tampilan halaman identitas materi

d. Tampilan halaman Materi

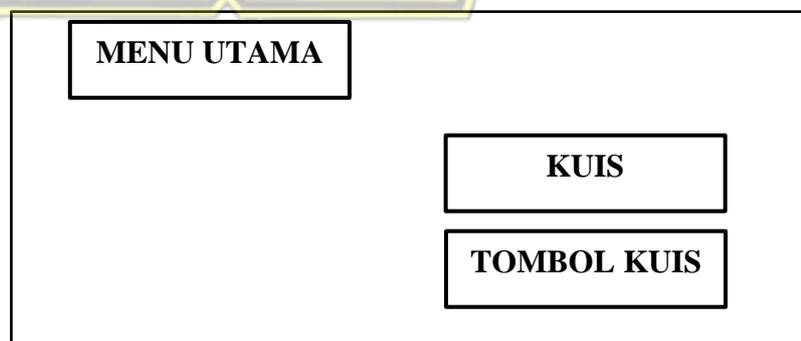
Tampilan halaman materi berisi pemaparan materi-materi kehidupan berbangsa dan bernegara yang berbasis budaya. Berikut rancangan tampilan halaman materi.



Gambar 4. 5 Tampilan halaman materi

e. Tampilan halaman kuis

Halaman ini terdapat penilaian akhir yang berupa kuis yang dibuat setelah pemanfaatan media untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan melalui media tersebut. Berikut adalah desain tampilan halaman kuis.

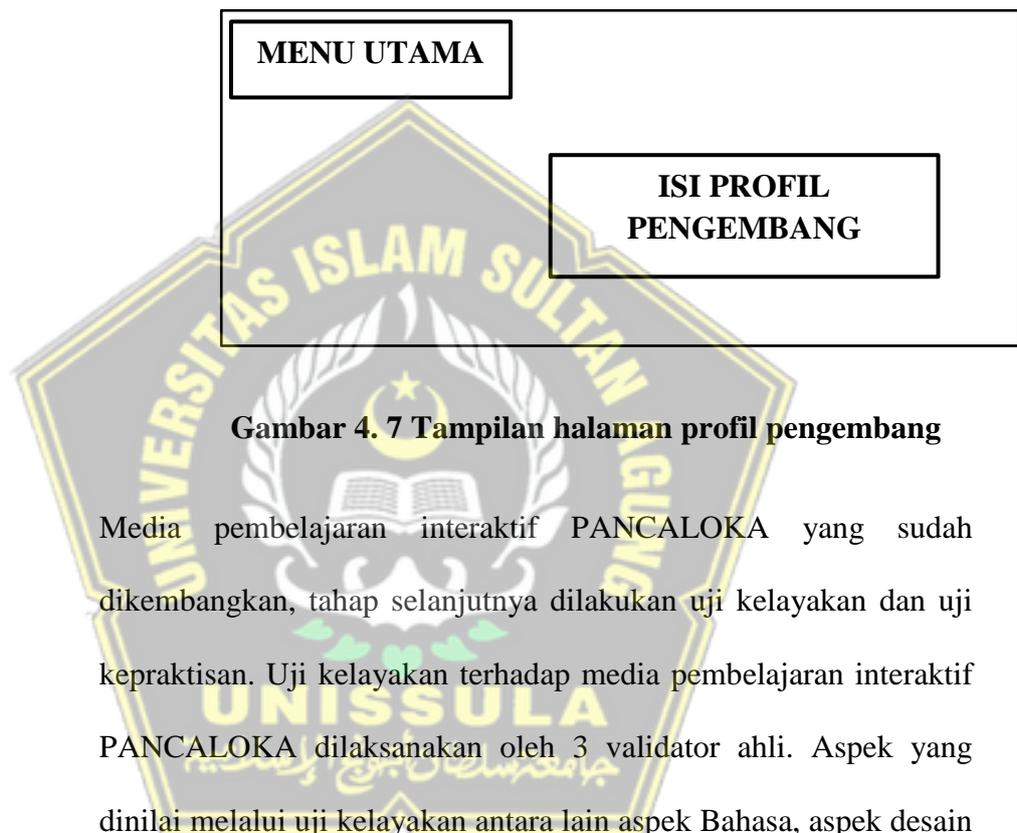


Gambar 4. 6 Tampilan halaman kuis

f. Tampilan halaman profil pengembang

Halaman ini ini terdapat informasi mengenai profil pengembang media pembelajaran interaktif PANCALOKA.

Halaman profil dirancang seperti berikut.



Gambar 4. 7 Tampilan halaman profil pengembang

Media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang sudah dikembangkan, tahap selanjutnya dilakukan uji kelayakan dan uji kepraktisan. Uji kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif PANCALOKA dilaksanakan oleh 3 validator ahli. Aspek yang dinilai melalui uji kelayakan antara lain aspek Bahasa, aspek desain media, dan aspek ketepatan materi. Sedangkan uji kepraktisan dilaksanakan dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Melalui kedua angket ini, dapat menentukan seberapa praktis media pembelajaran interaktif jika digunakan dalam membantu pembelajaran.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap terakhir yaitu tahap penyebarluasan dengan mengimplementasikan dan menyebarkan media pembelajaran interaktif PANCALOKA melalui barcode yang disediakan oleh pengembang atau melalui link google drive untuk mengunduh media pembelajaran interaktif PANCALOKA. Salah satu penyebarannya yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif PANCALOKA pada peserta didik kelas IV SD N 01 Tambakrejo dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4.1.2 Hasil Produk

Proses pengembangan produk menggunakan perangkat lunak yaitu *Power Point*, *iSpring Suite*, dan *Web2Apk*. Inovasi ini dapat dioperasikan melalui android atau *smartphone*. Produk yang dihasilkan kemudian dinilai oleh para ahli dan dilakukan uji kelayakan serta uji kepraktisan untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan media yang telah dikembangkan. Berikut hasil dari produk yang dikembangkan dan suda dilakukan penilaian.

1. Tampilan halaman awal



Gambar 4. 8 Halaman Awal Media Pembelajaran Interaktif

2. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 4. 9 Halaman Menu Utama Media Pembelajaran

Interaktif PANCALOKA

3. Tampilan Halaman Petunjuk



Gambar 4. 10 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran

Interaktif PANCALOKA

4. Tampilan Halaman Identitas Materi



Gambar 4. 11 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran

Interaktif PANCALOKA

5. Tampilan Halaman Materi



Gambar 4. 12 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA

6. Tampilan Halaman Kuis



Gambar 4. 13 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA

7. Tampilan Halaman Profil Pengembang



Gambar 4. 14 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA

4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti diuji pada tanggal 5 Mei 2025, dari awal kelas hingga akhir kelas. Ada 26 siswa yang mengikuti uji coba produk PANCALOKA, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Aplikasi diunduh dan diinstal melalui android yang akan digunakan peserta didik untuk mengoperasikan media PANCALOKA, lalu peserta didik diberikan demonstrasi penggunaan media PANCALOKA. Setelah menggunakan media yang disediakan, peserta didik dapat mengerjakan soal evaluasi yang sudah tersedia dalam media PANCALOKA sebagai salah satu latihan dan tolok ukur pemahaman siswa setelah mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif PANCALOKA. Pelaksanaan kegiatan uji coba media PANCALOKA didampingi oleh guru kelas IV, Ibu Arum Asnawati S.Pd di SD N 1 Tambakrejo. Kegiatan berlangsung dengan kondusif dan peserta didik tampak antusias dalam menggunakan media pembelajaran PANCALOKA.

Setelah melakukan demonstrasi dan uji coba terhadap media PANCALOKA, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang sudah disediakan termasuk guru kelas IV yaitu Ibu Arum Asnawati S.Pd juga mengisi angket yang disediakan. Berdasarkan angket yang telah dinilai oleh Ibu Arum Asnawati S.Pd, menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif PANCALOKA memiliki tampilan media yang menarik, memotivasi pembelajaran, dan materi yang disajikan sesuai

dengan yang dipelajari oleh para peserta didik. Akan tetapi, selain respon positif yang diberikan juga terdapat masukan yang diberikan Ibu Arum Asnawati S.Pd seperti diberi gambar animasi dan video pembelajaran untuk lebih menunjang media PANCALOKA. Pada tahap angket peserta didik, hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif PANCALOKA menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih mudan memahami materi Pancasila serta mengenal budaya lokal di sekitar mereka dengan bahasa yang disesuaikan pada kehidupan sehari-hari mereka maupun contoh nyata di sekitar mereka. Oleh karena itu, media PANCALOKA mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan lebih terdorong untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-har-peserta didik serta mengenal lebih banyak budaya di sekitar mereka yang sesuai atau mencerminkan Pancasila.

4.1.4 Analisis Data

1. Uji Kelayakan

Uji kelayakan atau uji validitas diuji oleh 3 validator, yang terdiri dari validasi ahli media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli materi. Berikut rekapitulasi dari hasil dari para validator pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Uji Kelayakan

Validator	Skor	Presentase
Validator 1	112	93%
Validator 2	110	76%
Validator 3	89	93%

Hasil akhir dari 3 validator ahli yang telah melakukan uji validitas, akan menghasilkan presentase akhir yang menentukan kelayakan media pembelajaran interaktif PANCALOKA. Berikut hasil perhitungan presentase akhir.

Tabel 4. 2 Skor hasil validasi ahli

No.	Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Validator 1	112	120
2.	Validator 2	110	145
4.	Validator 3	89	95
Jumlah		311	360
Presentase (%)		86,4%	
Kriteria Penilaian		Sangat Layak	

Berdasarkan dari hasil presentase akhir dari 3 validator diatas, menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh sebesar 86,4%. Dari hasil tersebut, sesuai dengan tabel kriteria hasil konversi menunjukkan bahwa media pembelajaran PANCALOKA “Sangat Layak”.

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan oleh guru kelas dan peserta didik melalui angket yang telah diberikan. Hasil angket respon guru dapat diketahui dari hasil perhitungan dibawah ini dengan jumlah skor yang diberikan yaitu 44 poin.

Tabel 4. 3 Hasil angket respon guru

No.	Indikator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Media dilengkapi dengan gambar dan teks.	4	4
2.	Media memiliki teks, warna, dan desain yang sesuai.	4	4
3.	Media memiliki gambar sesuai dan menarik.	4	4
4.	Materi yang dimuat dalam media sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu pencerminan nilai-nilai Pancasila.	4	4
5.	Media membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.	4	4
6.	Peserta didik mudah mengerti bahasa yang dipakai dalam media.	4	4
7.	Media membantu guru dalam menyampaikan materi dan efektif digunakan.	4	4
8.	Media mudah diakses dan mudah digunakan.	4	4
9.	Media ini membantu guru untuk memperkenalkan budaya-budaya lokal yang ada di sekitar peserta didik.	4	4
10	Media mudah dibawa kemana-mana.	4	4
11.	Tampilan media membantu guru untuk menarik peserta didik	4	4

No.	Indikator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
	supaya lebih tertarik terhadap pembelajaran khususnya pada materi Pancasila.		
Jumlah		44	44
Presentase (%)		100%	
Kriteria Penilaian		Sangat Praktis	

Sementara itu, presentase akhir dari angket respon peserta didik dengan jumlah skor rata-rata 38,9 dari 26 anak. Berikut perhitungan presentase akhir dari rata-rata skor peserta didik.

Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Rata-rata skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria Penilaian
38,9	44	88,4%	Sangat Praktis

Dari perhitungan diatas, Hasil dari kuesioner yang diberikan kepada guru mencapai 100% dan 88,4% dari kuesioner yang diberikan kepada siswa. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif PANCALOKA dinyatakan “Sangat Praktis” sesuai dengan kategori yang terdapat dalam kriteria hasil presentase uji kepraktisan.

4.2 Pembahasan

Pada bagian ini membahas tentang media pembelajaran interaktif PANCALOKA setelah melalui tahap pengembangan media, uji kelayakan yang dilaksanakan oleh 3 validator, uji kepraktisan berupa angket respon guru dan peserta. Pengembangan media pembelajaran PANCALOKA di dasarkan pada kebutuhan peserta didik kelas IV SD N 01 Tambakrejo dan terbukti media yang dikembangkan mampu menarik serta mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Berikut pembahasan lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajara interaktif PANCALOKA.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif PANCALOKA yaitu *Four-d* atau 4-D yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan). Langkah pertama yang dilakukan, yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan. Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya mulai merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Kemudian mulai mengembangkan media yang sesuai dan mampu membantu memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan serta materi yang diperlukan.

Setelah melewati tahapan-tahapan diatas, maka dikembangkan media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang sesuai dengan materi Pancasila dan berbasis budaya local di sekitar peserta didik. Media pembelajaran interaktif PANCALOKA dapat diunduh dan dioperasikan

menggunakan android. Media ini memiliki tampilan yang menarik dan desain yang bisa membangkitkan ketertarikan siswa untuk belajar dengan metode yang mengasyikkan. Adanya media pembelajaran interaktif PANCALOKA diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih giat dan semangat belajar karena model pembelajaran baru yang menarik serta mudah memahami materi yang dianggap sebagai kesulitan menjadi mudah dengan Bahasa yang mudah serta gambar-gambar untuk lebih mempermudah dan memahami materi.

a. Tahapan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA

- 1) Untuk media pembelajaran melalui link google yang telah diberikan dan dilampirkan dibawah ini. Selain melalui google drive, media juga dapat diakses melalui barcode untuk mengunduh aplikasi dan lebih mempermudah.

<https://drive.google.com/drive/folders/1x6605FIXFvKopNbQIaUUqps3oPnFuqHt>



Gambar 4. 15 Barcode mengunduh media

- 2) Setelah terunduh, media pembelajaran interaktif PANCALOKA dapat langsung dioperasikan dengan membuka aplikasinya.



Gambar 4. 16 Tampilan media setelah terunduh

- 3) Media pembelajaran interaktif PANCALOKA juga memiliki kekurangan seperti hanya dapat dioperasikan melalui android saja dan terdapat beberapa android yang belum bias mengunduh media ini karena terkendala izin dari android.

2. Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA

a. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA

Uji kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif PANCALOKA dilaksanakan oleh 3 validator ahli. Aspek yang dinilai melalui uji kelayakan antara lain aspek Bahasa, aspek desain media,

dan aspek ketepatan materi. Setiap aspek ini dinilai oleh 3 validator ahli yaitu Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd, Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Galih Cahya Pratama, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil evaluasi dari 3 validator dan sesuai dengan kriteria penskoran menunjukkan bahwa presentase yang diperoleh sebesar 86,4% berarti media pembelajaran interaktif PANCALOKA dinyatakan “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam proses belajar di sekolah, terutama dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dengan saran dan kritik yang perlu diberikan oleh para validator yang perlu ditambahkan dalam media PANCALOKA. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ernawati (2017) menyatakan bahwa 81%-100% dikategorikan sangat layak sehingga sesuai dengan hasil dari media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang dinyatakan “Sangat Layak”.

b. Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA

Uji kepraktisan dilaksanakan dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Melalui kedua angket ini, dapat menentukan seberapa praktis media pembelajaran interaktif jika digunakan dalam membantu pembelajaran. Angket respon disajikan berupa pernyataan yang berisi empat pilihan jawaban menggunakan Skala *Linkert*.

Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh guru dalam angket respon guru menunjukkan bahwa presentase yang didapatkan

sebesar 100% berarti dinyatakan “Sangat Praktis”. Hal ini sejalan dengan studi oleh Irsalina (2018) yang menunjukkan bahwa 81% hingga 100% termasuk dalam klasifikasi “Sangat Praktis”. Di sisi lain, hasil dari kuesioner yang diisi oleh 26 siswa menunjukkan nilai rata-rata 38,6 dan persentase yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Hasil penilaian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa alat bantu belajar interaktif PANCALOKA dianggap “Sangat Praktis” dengan persentase 88,4%. Ditilik dari hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa melihat dan berinteraksi dengan budaya yang mencerminkan sila Pancasila membantu peserta didik lebih memahami nilai-nilai sila Pancasila yang ada pada budaya sekitar mereka. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang berkaitan dengan interaksi langsung peserta didik terhadap hal yang dipelajari sehingga lebih memahami. Selain teori konstruktivisme, hasil dari uji yang dilakukan juga menunjukkan respon yang diberikan peserta didik terkait respon yang diberikan guru melalui media pembelajaran interaktif. Respon yang diberikan berupa tindakan konkret yang menunjukkan bahwa peserta didik paham dan mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

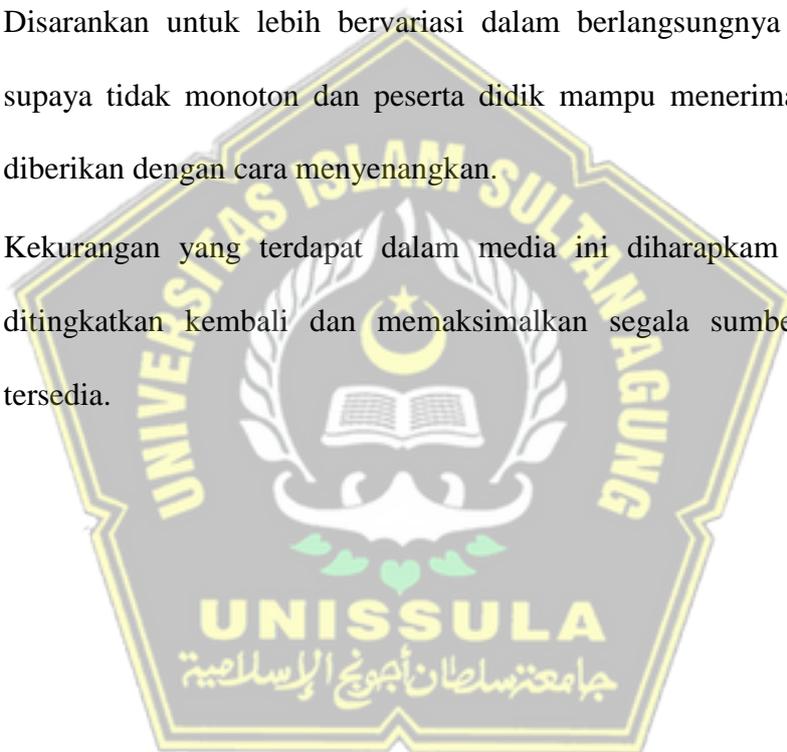
Berdasarkan dari data dan pembahasan tentang penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PANCALOKA Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas IV” maka kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang dikembangkan dinyatakan layak oleh 3 validator untuk digunakan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Pancasila. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari ahli media sebesar 93%, ahli bahasa sebesar 93%, dan ahli materi sebesar 76% dengan menunjukkan presentase akhir sebesar 86,4% sehingga masuk dalam kriteria penilaian “Sangat Layak”.
2. Media pembelajaran interaktif PANCALOKA yang dikembangkan juga dinyatakan praktis melalui angket yang sudah diberikan kepada guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi dari angket respon guru dan rata-rata angket respon peserta didik menunjukkan bahwa skor yang didapatkan sebesar 100% dari angket respon guru dan 88,4% dari angket respon peserta didik sehingga media pembelajaran interaktif PANCALOKA masuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

5.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah disampaikan, beberapa saran yang diberikan oleh peneliti antara lain :

1. Disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media yang telah dikembangkan supaya lebih bermanfaat dan membantu dalam mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran.
2. Disarankan untuk lebih bervariasi dalam berlangsungnya pembelajaran supaya tidak monoton dan peserta didik mampu menerima materi yang diberikan dengan cara menyenangkan.
3. Kekurangan yang terdapat dalam media ini diharapkan segera untuk ditingkatkan kembali dan memaksimalkan segala sumber daya yang tersedia.



DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Assabilah, A. D., & Murni, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.996>
- Ayuni, P., Syafrida Hasibuan, A. Z., & Suhairi, S. (2022). Komunikasi Antar Budaya Dalam Perspektif Antropologi Islam. *Dakwatussifa: Journal of Da'wah and Communication*, 1(2), 94–104. <https://doi.org/10.56146/dakwatussifa.v1i2.10>
- Dinelti Fitria, Jamaris, & Sufyarma. (2021). Implementation Of Constructivism Learning Theory In Science. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 1(3), 228–235. <https://doi.org/10.55227/ijhess.v1i3.71>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 220–225. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1567>
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7–16. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i3.44>
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran.

Jemi, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>

- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540–552. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000>
- Gunawan, H., Septiana, Y., & Gunadhi, E. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 82–90. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-1.82>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hikmiyah, L. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pjbl Berbantuan Minitab Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Pada Siswa Smp. *MATHEdunesa*, 10(3), 514–522. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n3.p514-522>
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Irsalina, A. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa Practicality Analysis of Developing the Student Worksheet Oriented Blended Learning in Acid Base Material. 3(3), 171–182.
- Jama Hendra, R., Elin Yuspita, Y., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 126–134. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1917>
- Jupriyanto, J., & Turahmat, T. (2018). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 119. <https://doi.org/10.30659/pendas.4.2.119-128>
- Muhajirah, M. (2020). Basic of Learning Theory. *International Journal of Asian*

Education, 1(1), 37–42. <https://doi.org/10.46966/ijae.v1i1.23>

- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Neha, La Ili, & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Perdani, H. N., & Azka, R. (2019). Teknologi Dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial. *Proseding Sendika*, 5(1), 508–514. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/778>
- Rakhmawati, S. Y. & L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 JETIS Siti Yumini Lusua Rakhmawati. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 04*, Hal. 845-849.
- Ramsook, L., & Thomas, M. (2016). Constructivism-Linking Theory with Practice among Pre-Service Teachers at the University of Trinidad and Tobago. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 15(7), 127–137.
- Ratnaningtyas, D., Andri Aka, K., & Wahyudi. (2023). Multimedia Interaktif pada Materi Volume Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke -6*, 887–892.
- Sari, Y., & Jupriyanto, J. (2023). Pengembangan media interaktif terintegrasi model problem solving untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 143. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.143-154>
- Shalikhah, Norma Dewi, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Shalikhah, N. D. (2016). *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. XI(1), 101–115. google scholer
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Syuhendri, S., Musdalifa, N., & Pasaribu, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 8(1), 73–84.

<https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>

Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>

Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wijiningsih, N., Wahjoedi, W., & Sumarmi, S. (2017). *Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal*. download.garuda.kemdikbud.go.id. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=570378&val=9626&Title=Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=570378&val=9626&Title=Pengembangan%20Bahan%20Ajar%20Tematik%20Berbasis%20Budaya%20Lokal)

