

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB EKSPLORASI BUDAYA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD

Tiara Nuraeini¹, Linda Zakiah², Imaningtyas³

^{1, 2, 3} PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹tiaranuraeini_1107621053@mhs.unj.ac.id, ²lindazakiah@unj.ac.id,

³imngtyas@unj.ac.id

ABSTRACT

The low level of elementary school students' understanding of Indonesian cultural values served as the foundation for the research and development of an interactive web-based learning media called JENDELA (Jelajah dan Eksplorasi Budaya). This study aims to develop and evaluate the feasibility of the media for use in Pancasila Education, particularly in the topic of cultural diversity. The method applied is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. Data collection techniques involved interviews and questionnaires distributed to content experts, media experts, language experts, classroom teachers, and fifth-grade students. The validation results showed that the media received a feasibility score of 92% from content experts, 89% from language experts, and 88% from media experts, categorized as highly feasible. The product trials conducted with students also showed positive results, with scores of 89.33% in the One-to-One test, 90.53% in the Small Group test, and 92.22% in the Field Test. Based on these findings, the media is considered highly feasible to be used as a supporting tool in Pancasila Education, specifically for teaching cultural diversity to fifth-grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Interactive, Cultural Diversity, ADDIE

ABSTRAK

Rendahnya pengetahuan siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai kebudayaan Indonesia menjadi dasar dilakukannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web JENDELA (Jelajah dan Eksplorasi Budaya). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman budaya. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara dan penyebaran angket kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas, serta siswa kelas V. Hasil validasi menunjukkan media ini memperoleh skor kelayakan sebesar 92% dari ahli materi, 89% dari ahli bahasa, dan 88% dari ahli media, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba kepada peserta didik menunjukkan hasil positif dengan skor 89,33% pada uji coba One to One, 90,53% pada Small Group, dan 92,22% pada Field Test. Berdasarkan hasil tersebut, media ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Keberagaman Budaya, ADDIE

A. Pendahuluan

Wilayah administratif Indonesia terus mengalami penyesuaian, termasuk penetapan sejumlah provinsi baru sebagai wujud penguatan desentralisasi dan pemerataan. Indonesia resmi memiliki 38 provinsi pada tahun 2022, dengan Papua Barat Daya sebagai provinsi terbaru yang diresmikan. Masing-masing provinsi membawa keragaman budaya dan nilai-nilai lokal yang memperkaya identitas nasional. Hal ini menunjukkan bahwa manusia terus berkembang bersama kebudayaannya (Zakiah, 2020).

Keanekaragaman yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan kekayaan yang bernilai tinggi dan berpotensi untuk memperkuat dalam membangun persatuan nasional. Akan tetapi, dalam realitas sosial saat ini, perbedaan yang seharusnya menjadi kekuatan justru kerap dimanfaatkan untuk memicu konflik dan memperlemah integrasi bangsa. Situasi tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman terhadap budaya lokal belum sepenuhnya tertanam kuat, sehingga upaya untuk menanamkan nilai-nilai budaya

Indonesia sejak dini menjadi suatu kebutuhan yang mendesak.

Masuknya budaya asing ke Indonesia lebih menarik bagi siswa sekolah dasar dan dianggap lebih sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Rendahnya kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga kebudayaan lokal dikarenakan mereka hanya menggunakan teknologi untuk bermain game ataupun bersosial media selama waktu yang cukup lama dan tidak digunakan untuk mempelajari tentang kebudayaan mereka (Wulandari et al., 2023).

Rendahnya kesadaran siswa terhadap kebudayaan lokal diperkuat oleh penelitian sebelumnya. Studi yang dilakukan oleh (Sandi, 2022) melalui wawancara dan observasi di beberapa Sekolah Dasar di wilayah Bumiayu dan Baleendah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami bentuk-bentuk kesenian tradisional Indonesia. Hal serupa juga diungkapkan dalam penelitian oleh (Ghina et al., 2023), yang menyatakan bahwa banyak warga negara Indonesia, termasuk generasi muda, tidak lagi mengenal

kebudayaan dari daerah asalnya. Hal ini terlihat dari berkurangnya penggunaan bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari serta hilangnya ketertarikan terhadap permainan tradisional yang dulunya menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat lokal. Temuan tersebut menegaskan pentingnya menumbuhkan sikap mengenal dan menghargai kebudayaan budaya sejak usia dini yang juga merupakan tujuan dari pendidikan pancasila (Zakiah et al., 2021).

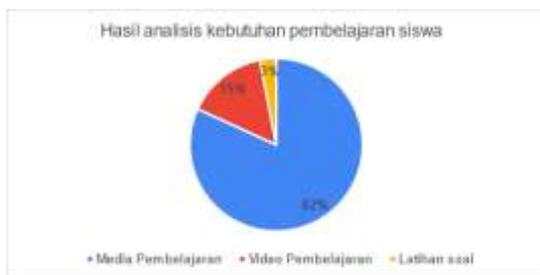
Pada kenyataannya dalam praktik pengenalan kebudayaan masih terdapat berbagai tantangan, terutama dalam upaya pelestarian budaya Indonesia. Minimnya pengetahuan peserta didik terhadap keberagaman budaya menjadi salah satu permasalahan yang sering dijumpai di lingkungan pendidikan dasar. Sebagai contoh, hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober hingga Desember 2024 di SDN Petukangan Selatan 05 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman mengenai keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan analisis terhadap kurikulum, materi keberagaman budaya tercantum dalam Bab 3 dengan judul “Keragaman Budaya Indonesiaku” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Namun, dalam pelaksanaannya di kelas, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu menyebutkan nama-nama provinsi maupun ragam kebudayaan yang ada di Indonesia.

Setelah menganalisis lebih lanjut, faktor penyebabnya adalah keterbatasan konten dalam buku teks yang digunakan sebagai sumber utama pembelajaran. Baik buku guru maupun siswa hanya mencantumkan sebagian kebudayaan dari beberapa provinsi, disajikan dalam bentuk tabel sederhana tanpa penjelasan mendalam atau visualisasi yang menarik. Hal ini dapat menjadi penyebab utama rendahnya daya tarik siswa terhadap materi budaya, serta terbatasnya pemahaman yang siswa peroleh tentang budaya nusantara.

Oleh sebab permasalahan tersebut, guna guna mengenalkan kebudayaan nusantara kepada siswa sekolah dasar peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh

informasi mengenai kebutuhan siswa dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi keberagaman budaya. Didapatkan hasil bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapan dan dimana saja, terdapat gambar menarik, serta penjelasan yang mudah dimengerti.



Gambar 1 Hasil Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran digital memungkinkan siswa sekolah dasar untuk mengubah fungsi perangkat digital dari yang semula hanya digunakan untuk hiburan menjadi sarana belajar yang produktif. Dengan menggunakan media pembelajaran digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh ruang kelas dan waktu belajar. Media ini menawarkan konten edukatif yang dirancang menarik, seperti visualisasi materi, video pembelajaran, serta kuis interaktif yang mampu meningkatkan

keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Didukung oleh penelitian (Darmayanti & Amalia, 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat dijadikan sumber pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21 siswa.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang telah dilakukan (Defi & Erita, 2023) yang mengembangkan media pembelajaran digital mengenai keragaman budaya namun hanya mencakup beberapa provinsi saja. Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran digital berbasis web yang mengenalkan 9 jenis kebudayaan pada keseluruhan provinsi yang ada di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan dalam pembuatan dan validasi produk pendidikan (Okpatrioka, 2023). Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan

ADDIE yang merupakan singkatan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model pengembangan ADDIE merupakan paradigma pengembangan produk (Branch, 2009). Pada penelitian ini menggunakan angket dan kuesioner sebagai alat pengumpulan data.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis web bernama “JENDELA (Jejak dan Eksplorasi Budaya)” yang dirancang untuk memperkenalkan nilai kebudayaan Indonesia kepada siswa kelas V SD.

Prosedur Pengembangan

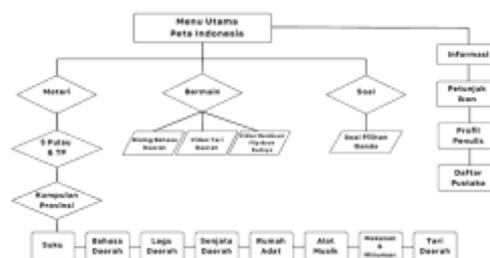
1. Tahap 1: Analisis

Tahap awal yang dilakukan dalam proses pengembangan adalah analisis kebutuhan, yang mencakup tiga aspek utama: pertama, analisis terhadap peserta didik untuk kebutuhan pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar secara optimal; kedua, wawancara dengan guru kelas guna memperoleh informasi mengenai tantangan pembelajaran dan harapan terhadap media yang dikembangkan; dan ketiga, analisis isi materi pembelajaran Pendidikan Pancasila,

khususnya pada topik keberagaman budaya, sebagaimana tercantum dalam buku siswa dan buku guru.

2. Tahap 2: Desain

Tahap kedua dalam proses pengembangan media pembelajaran ini adalah perancangan desain skema keseluruhan media. Tahap ini mencakup perumusan struktur konten, perancangan alur navigasi, serta penentuan elemen interaktif yang akan digunakan, dengan tujuan untuk memastikan media dapat diakses secara optimal dan digunakan dengan mudah oleh peserta didik.



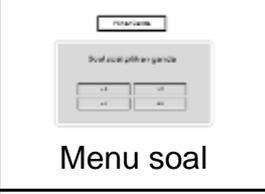
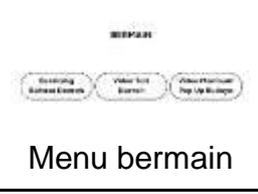
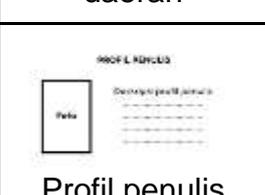
Gambar 2 Flow Chart Media

3. Tahap 3: Pengembangan

Tahap pengembangan adalah fase di mana rancangan yang telah disusun pada tahap desain mulai diterapkan ke dalam bentuk produk konkret. Desain visual dirancang semenarik mungkin agar sesuai dengan tema pembelajaran serta mampu menarik minat siswa. Setelah desain visual selesai, tahap selanjutnya adalah membangun

produk menggunakan perangkat lunak *Construct 2*, di mana seluruh elemen yang telah dirancang sebelumnya diintegrasikan menjadi media pembelajaran berbentuk web yang utuh dan interaktif.

Tabel 1. *Storyboard* Media

 <p>Tampilan awal</p>	 <p>Menu provinsi</p>
 <p>Menu tujuan</p>	 <p>Menu Materi</p>
 <p>Menu soal</p>	 <p>Menu bermain</p>
 <p>Dialog bahasa daerah</p>	 <p>Petunjuk ikon media</p>
 <p>Profil penulis</p>	 <p>Daftar pustaka</p>

4. Tahap 4: Implementasi

Setelah media dikembangkan, dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas V dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pengenalan Budaya di Indonesia. Uji coba ini bertujuan untuk

memperoleh umpan balik awal terkait respon dan keterpahaman siswa, yang selanjutnya digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan media, tanpa melalui tahap implementasi penuh di sekolah.

5. Tahap 5: Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam model pengembangan ADDIE yang berfungsi untuk menilai kualitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan, guna memperoleh masukan untuk penyempurnaan. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pengembangan berlangsung, mulai dari tahap analisis, desain, hingga pengembangan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap komponen media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Petukangan Selatan 05 yang berlokasi di Jl. Inpres RT. 14/02, Petukangan Selatan, Kec. Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 sampai April 2025.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran di kelas maupun sebagai sarana belajar mandiri di luar kelas. Media ini diberi nama "JENDELA" (Jejak dan Eksplorasi Budaya Nusantara) dan difokuskan pada materi keragaman budaya Nusantara dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Karakteristik Produk

Media pembelajaran berbasis web "JENDELA (Jelajah dan Eksplorasi Budaya)" yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) Jenis produk : Multimedia
- b) Bentuk : Media Pembelajaran berbasis website
- c) Jenis font : Recoleta, Vintage Moon, HK Grotesk, Quicksand, Retropix, TAN New York, dll.
- d) Warna : Full color
- e) Ilustrasi : Animasi dan elemen gambar sesuai materi
- f) Software pengembang : Canva, Construct 2

Prosedur Pemanfaatan Produk

Akses terhadap media pembelajaran berbasis web "JENDELA (Jelajah dan Eksplorasi Budaya)" tergolong mudah dan praktis. Pengguna hanya perlu perangkat digital, seperti laptop, tablet, atau ponsel, telah terhubung dengan jaringan internet dan membuka mesin pencari (search engine) seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau browser lainnya. Berikut ini langkah-langkahnya:

- 1) Membuka search engine seperti Google, Bing, dll
- 2) Pengguna mengakses tautan: <https://jelajaheksplorasiBudaya.itch.io>
- 3) Pada tampilan utama dapat membaca informasi media pada ikon garis tiga di pojok kanan atas
- 4) Untuk mengakses materi dapat menekan tombol menu materi, mengerjakan soal dapat menekan tombol menu soal, dan dapat mengeksplor media secara mandiri
- 5) Media dapat dijelajahi dan dipelajari keseluruhannya

Hasil Proses Pengembangan

Tahap pertama pada pengembangan media ini peneliti melakukan analisis terhadap kondisi

pembelajaran di sekolah. Dilakukan beberapa analisis seperti analisis kondisi dan fasilitas sekolah, ketersediaan buku sebagai sumber belajar, dan analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Analisis digunakan dengan teknik wawancara, dan penyebaran kuesioner. Diperoleh hasil mayoritas siswa (81%) memilih membutuhkan media pembelajaran digital yang dapat membantu mereka mengenal kebudayaan.

Setelah analisis dilakukan, selanjutnya dilakukan desain untuk keseluruhan isi media yang merupakan perwujudan nyata dari *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. berikut ini merupakan desain ilustrasinya:

Tabel 2. Desain Ilustrasi Prototipe



Setelah media pembelajaran siap digunakan selanjutnya peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli yang meliputi ahli materi, media, dan bahasa. Berikut ini rekapitulasi perolehan nilai yang didapatkan:

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Keseluruhan Kompetensi	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	2	9	10	
	Kelengkapan materi	1	4	5	
	Kedalaman substansi	1	5	5	
Motivasi	Membangun motivasi	1	5	5	
	Menarik siswa belajar	2	10	10	
	Melibatkan aktivitas interaktif	1	4	5	
Pedagogi	Integrasi model belajar	2	9	10	
	Interaktivitas	1	5	5	
	Penggunaan materi	1	4	5	
	Kapasitas kognitif	1	5	5	
	Penilaian	2	9	10	
Jumlah		15	69	75	92%

Gambar 3 Rekapitulasi Ahli Materi

Indikator	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Penggunaan bahasa komunikatif	1	4	5	
Penggunaan bahasa dialogis dan interaktif	2	8	10	
Penggunaan bahasa yang lugas	3	14	15	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	2	8	10	
Keterpaduan dan kesuntutan gagasan	1	5	5	
Penggunaan bahasa yang koherensi	1	5	5	
Jumlah	10	44	50	

Gambar 4 Rekapitulasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Tampilan	Tipografi	1	4	5	
	Kemenarikan	1	4	5	
	Layout	1	5	5	
	Animasi	2	9	10	
	Kemenarikan visual	1	5	5	
	Gambar	1	4	5	
	Kejelasan tampilan	1	4	5	
Petunjuk	Interpretasi elemen display	1	5	5	
	Navigasi	1	4	5	
	Penulisan bahan ajar	1	4	5	
Kemudahan Akses	Penunjuk secara jelas	1	4	5	
	Tidak bergantung dengan bahan ajar lain	1	5	5	
	Dapat dioperasikan mandiri	1	4	5	
	Mudah dan ramah pengguna	1	4	5	
Jumlah		15	65	75	87%

Gambar 5 Rekapitulasi Ahli Media

Setelah melakukan uji validasi oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas V SD dengan tahapan uji coba *One To One* dengan responden 3 siswa, *Small Group* dengan responden 10 siswa, dan *Field Test* dengan responden 30 siswa. Berikut ini merupakan rekapitulasi respon siswa terhadap media pembelajaran:

Responden	Tahap	Total	Persentase
3	One to One	201	89,33%
10	Small Group	679	90,53%
30	Field Test	2075	92,22%
Rata-Rata			90,70%

Gambar 6 Rekapitulasi Uji Coba Siswa

Pembahasan

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis web “JENDELA (Jelajah dan Eksplorasi Budaya)” pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Media pembelajaran ini dirancang untuk mengenalkan nilai-nilai kebudayaan dari seluruh provinsi yang ada di Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang aktif.

Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk website yang memudahkan siswa mengakses konten pembelajaran kapanpun dan di mana pun, tanpa terbatas pada waktu pembelajaran di kelas. Selain menyajikan materi kebudayaan dari seluruh provinsi di Indonesia, media ini juga dilengkapi dengan berbagai aktivitas interaktif, seperti tantangan berdialog dalam bahasa daerah, video pembelajaran tari tradisional, serta tutorial pembuatan pop book budaya.

Sebagai bentuk evaluasi, media ini juga menyediakan soal-soal yang dapat dikerjakan secara langsung oleh siswa.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan cakupan seluruh provinsi di Indonesia dan memuat sembilan jenis kebudayaan, yaitu suku, bahasa daerah, makanan dan minuman khas, senjata tradisional, rumah adat, tarian, alat musik, serta lagu daerah. Seluruh materi disajikan secara menarik dan merujuk pada materi esensial dalam buku guru Kurikulum Merdeka terkait keragaman budaya Indonesia (Indra et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif memungkinkan penyajian materi melalui audio visual. Penelitian oleh (Agustini & Japa, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran kontekstual berbantuan media audio visual secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang berdampak positif terhadap hasil belajar di jenjang sekolah dasar.

Penilaian kelayakan media dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil validasi materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92%

dengan kategori "Sangat Baik", disertai saran perbaikan berupa penggantian ilustrasi menjadi foto kontekstual. Hal ini selaras dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran yang mendorong siswa mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna (Yasin, 2023). Diperkuat oleh (Zakiah et al., 2025) yang menekankan bahwa pembelajaran keberagaman budaya perlu disesuaikan dengan konteks lokal yang nyata.

Kelayakan media pembelajaran yang dinilai oleh ahli media mendapat skor 87% dengan kualifikasi Sangat Baik, diikuti saran perbaikan menggunakan font yang mudah dibaca, karena penggunaan huruf dalam teks membutuhkan pertimbangan untuk keterbacaannya, seperti memilih jenis huruf yang tepat untuk meningkatkan struktur visual (Cuhandi et al., 2025).

Ahli bahasa menilai kelayakan media ini dari segi kebaksaannya sebesar 88% dengan kualifikasi Sangat Baik. Namun, terdapat catatan perbaikan, yaitu perlunya penyesuaian terhadap penggunaan istilah agar sesuai dengan kaidah

kebahasaan yang benar. Penggunaan istilah yang baku menjadi unsur penting dalam menilai kelayakan media, karena merupakan salah satu indikator utama dalam aspek kebahasaan (Ferania & Wardani, 2022).

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba produk kepada siswa kelas V melalui tiga tahapan, yaitu one to one, small group, dan field test. Dari ketiga tahapan tersebut, diperoleh rata-rata hasil evaluasi sebesar 90,69% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil angket menunjukkan respons positif dari peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran berbasis web ini. Sebanyak 28 siswa (68%) menyatakan sangat setuju dan 13 siswa (32%) menyatakan setuju bahwa media ini membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari budaya Nusantara. Selain itu, ilustrasi dan elemen visual yang disajikan dalam media ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar mereka.

Media pembelajaran interaktif berbasis web ini tidak hanya membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga berkontribusi positif terhadap

pembentukan sikap dan karakter mereka. Karena dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki penekanan khusus pada karakter peserta didik, sikap, dan potensi lain yang bersifat afektif (Zakiah et al., 2022)

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan media ini membuat mereka lebih mencintai keberagaman budaya yang ada di Indonesia, karena literasi budaya yang dimiliki siswa sekolah dasar dapat mempengaruhi kecintaan mereka terhadap kearifan lokal daerahnya (Imaningtyas et al., 2023). Juga didukung oleh penelitian (Zakiah et al., 2025) bahwa literasi budaya sangat penting bagi siswa untuk menghargai lingkungan multikultural mereka. Oleh sebab hal tersebut, pendidikan multikultural penting diberikan di sekolah dasar karena membantu siswa terbuka terhadap perbedaan yang ada di lingkungannya. (Zakiah et al., 2023)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli serta uji coba langsung kepada peserta didik, media

pembelajaran interaktif berbasis web “JENDELA (Jelajah dan Eksplorasi Budaya)” dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi tentang keragaman budaya Indonesia. Kemudahan akses melalui tautan website menjadikan media ini praktis dan fleksibel untuk digunakan kapan saja dan di mana saja. Media ini memenuhi tujuan utama, yaitu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi serta meningkatkan motivasi belajar dalam konteks keragaman budaya nusantara.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya sebagai kontribusi terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas ruang lingkup pengembangan, misalnya dengan mengintegrasikan berbagai topik materi dalam satu media dan mengemasnya dalam bentuk aplikasi yang mudah diakses oleh pengguna. Selain itu, implementasi langsung media dalam proses pembelajaran sesuai dengan topik yang diangkat juga sangat disarankan, agar

efektivitas media tersebut dapat diuji dan dianalisis secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, N. K. D., & Japa, I. G. N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol. 1*(No. 1), 94-103.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Cuhandi, Sabarudin, A. P., Saputra, E. A., Rumardani, A., & Arsyah, M. (2025, Januari). Pengaruh Desain Komunikasi Visual Dalam Meningkatkan Keberhasilan Pemasaran Produk Di Era Digital.

- Humanus: Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, Vol. 2(No. 2), 197-209. Darmayanti, M., & Amalia, A. (2024, April). Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik dan Systematic Literature Review. *SITTAH: Journal of Primary Education*, Vol. 5(1), 45-60. Defi, S., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 5(Nomor 2), 5111-5116. Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022, November). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489-499. Ghina, H., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023, Februari). Pengimplementasian Literasi Kebudayaan Di Sekolah Dasar Melalui Program Inilah Budayaku. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, Vol. 2(No. 1), 217-222. Imaningtyas, Yarmi, G., & Taofik. (2023). Strategi Backward Design Pada Pengembangan Modul Proyek Penguatan Profile Pelajar Pancasila untuk Melatih Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *EDUKASI :Jurnal*

- Pendidikan, Vol. 15*(No. 2), 181-196.
- Indra, A. D., Azis, A., & Wirastuti Dewi, L. G. M. (2023). Bab 3 Keragaman Budaya Indonesiaku. In *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V* (pp. 94-105). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Okpatrioka. (2023, Maret). Research And Development(R&D)Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, Vol. 1*(No. 1), 86-100.
- Sandi, N. V. (2022). Analisis pengetahuan siswa sekolah dasar melalui kesenian Nusantara dalam tarian Saman. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume 8*(No 1), 34-50.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. n., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023, Februari). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education, Volume 05*(No. 02), 3928-3936.
- Yasin, F. N. (2023, Maret). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, Volume 10*(Nomor 1), 366-380.
- Zakiah, L. (2020). Hubungan Kecerdasan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*

Parameter, Vol 32(No 1), 30-52.

Zakiah, L., Komarudin, & Somantri, M. (2025, March 27). The Sundanese Cultural Story Book As A Learning Media For Local Wisdom-Based in Pancasila and Civic Education Learning For Elementary School Students In Bandung. *Proceedings of the International Conference on Education Practice (ICEP 2024)*, (Advances in Social Science, Education and Humanities Research), 74-87.

Zakiah, L., Marini, A., & Nafiah, M. (2022, June). Implementation of Character Education Policies on Online Learning in Elementary Schools. *Jurnal Administrare: Jurnal Pemikiran Ilmiah dan*

Pendidikan Administrasi Perkantoran, 9(1), 19-28.

Zakiah, L., MS, Z., & Edwita. (2021). Inductive Training Model in Improving Teacher Competence through Teacher Working Groups. *Jurnal Administrare: Jurnal Pemikiran Ilmiah dan Pendidikan Administrasi Perkantoran, Vol. 8*(2), 483-490.

Zakiah, L., Sarkadi, & Marini, A. (2023). Teachers' strategies in teaching social tolerance to elementary school students in Jakarta, Indonesia. *Issues in Educational Research, 33*(2), 839-855.

Zakiah, L., Sarkadi, Marini, A., Komarudin, Casmana, A. R., & Kusmawati, A. P. (2023). Implementation of Teaching Multicultural Values Through Civic Education for Elementary

School Students. *Journal of
Social Studies Education
Research*, 14(1), 110-142.