

## **PENGEMBANGAN APLIKASI PROGRAM E-BANGKIT BERBASIS ANDROID**

Noorhapizah<sup>1\*</sup>, Yogi Prihandoko<sup>2</sup>, Agus Rifani Syaifuddin<sup>3</sup>, Diani Ayu Pratiwi<sup>4</sup>,  
Mubarok<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Email: noorhapizah@ulm.ac.id

### **ABSTRACT**

*The e-BANGKIT application is a digital innovation developed under the BANGKIT program to enhance efficiency and facilitate the implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5), based on local wisdom in wetland environments at the elementary school level, through the integration of Android-based technology. This study aims to: (1) develop the e-BANGKIT application as a digital innovation for the P5 program in elementary schools within wetland areas, and (2) evaluate the effectiveness of the e-BANGKIT application in supporting the implementation of P5 in those schools. The research employed the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results show that the product underwent validation by subject matter experts, media experts, and language experts. Product trials were conducted to measure teacher and student responses in three elementary schools. Data were collected using observation sheets, questionnaires, and documentation. Validation results indicated average scores of 84.6% from subject matter experts, 89.5% from media experts, and 90% from language experts. Teacher questionnaires yielded a score of 82.8%, while a limited trial with fifth-grade students resulted in a score of 94.8%. These findings suggest that the e-BANGKIT application is feasible, practical, and effective.*

**Keywords:** e-BANGKIT, Android, P5, Wetland, Banjarmasin

### **ABSTRAK**

Aplikasi e-BANGKIT yang merupakan inovasi digital program BANGKIT untuk meningkatkan efisiensi sekaligus memudahkan implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila berbasis kearifan lokal di lingkungan lahan basah untuk jenjang sekolah dasar dengan integrasi teknologi android. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan aplikasi e-BANGKIT sebagai inovasi digital program P5 pada sekolah dasar di lingkungan lahan basah; dan (2) efektivitas aplikasi e-BANGKIT dalam mendukung implementasi P5 pada sekolah dasar di lingkungan lahan basah. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan Validasi produk oleh ahli materi, bahasa, ahli media. Uji coba produk mengukur respon guru siswa pada 3 sekolah dasar. Instrumen observasi, lembar angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi pada ahli materi nilai rata-rata 84,6%, ahli media nilai rata-rata 89,5%, ahli bahasa nilai 90%. Hasil angket oleh guru memperoleh 82,8%. Uji coba terbatas

pada siswa kelas V memperoleh 94,8%. Dengan demikian aplikasi e-BANGKIT layak, praktis, dan efektif

Kata Kunci: e-BANGKIT, Android, P5, Lahan Basah, Banjarmasin

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital yang pesat memberikan dampak terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Friska et al., 2023); (Bata & Anggipranoto, 2023). Seiring dengan kemajuan teknologi, smartphone dan tablet berbasis android menjadi bagian yang penting dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Teknologi android memberikan kesempatan bagi guru untuk mengakses berbagai informasi dan perkembangan program-program yang menunjang pembelajaran di sekolah (Pramesti & Febrianto, 2024). Penggunaan aplikasi berbasis android memungkinkan guru untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, menyesuaikan dengan waktu dan tempat yang mereka inginkan (Shaquille & Zen, 2023), sehingga mengurangi biaya pelatihan dan workshop yang sering dilakukan dalam pengembangan kompetensi guru saat ini. Hal ini tentu sangat mendukung perkembangan kompetensi guru dalam menghadapi

tantangan global yang mengharuskan guru memiliki keterampilan teknologi yang memadai.

Pada tingkat pendidikan dasar, penerapan teknologi android dapat memberikan banyak manfaat, terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat diakses oleh guru-guru di berbagai wilayah dengan biaya yang murah (Wicaksono et al., 2025). Pada berbagai daerah baik di kawasan perkotaan maupun pedalaman, pada umumnya setiap guru telah memiliki smartphone sebagai media komunikasi. Teknologi ini tidak hanya mempermudah sosialisasi program pemerintah, tetapi juga memungkinkan adanya interaksi yang lebih dinamis antara guru, kepala sekolah, dan dinas Pendidikan sebagai pemangku kebijakan. Aplikasi berbasis android yang dirancang dengan baik dapat menyediakan berbagai fitur yang mendukung kegiatan belajar (Wicaksono et al., 2025); (Febriansyah & Sumaryana, 2021), seperti video pembelajaran, latihan soal interaktif, forum diskusi,

serta evaluasi yang dapat mempermudah guru dalam melaksanakan program-program pemerintah, terutama yang berkaitan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Salah satu implementasi kurikulum merdeka yang seringkali menjadi kendala dalam pelaksanaannya adalah berkaitan dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) (Yusuf, 2024); (Silvia & Bukhori, 2021). Program BANGKIT yang merupakan akronim dari dari Bermoral, Agamis, Numerasi dan literasi, Gerakan peduli lingkungan, Kolaborasi, Informasi & Teknologi merupakan inovasi P5 berbasis kearifan lokal lahan basah Kota Banjarmasin (Tiningrum et al., 2025); (Bantun et al., 2024). Program BANGKIT merupakan hasil penelitian pada skema PDWM tahun 2023 yang telah diimplementasikan pada beberapa sekolah dasar di Kota Banjarmasin dan terbukti yang efektif mampu mengembangkan potensi siswa (Tiningrum et al., 2025). Pada program PDWM tahun 2024, digitalisasi program BANGKIT terbukti menjadi salah satu program unggulan pada sekolah unggul di kota Banjarmasin. Hasil penelitian tentang

digitalisasi program BANGKIT terbukti pada hasil penelitian bahwa proses perencanaan, implementasi, dan pengawasan serta pengolaannya dalam kategori sangat baik. program BANGKIT juga telah dikembangkan oleh 3 sekolah unggulan di kota Banjarmasin menjadi sebuah program sekolah berbasis digital (Bantun et al., 2024).

Program e-BANGKIT dirancang untuk mengintegrasikan teknologi informasi berbasis digital dan program P5 berbasis kearifan lokal lahan basah di Kota Banjarmasin. Penelitian ini merupakan solusi untuk mempercepat adaptasi teknologi dalam pendidikan dasar di lingkungan lahan basah. Pengembangan aplikasi android untuk digitalisasi Program BANGKIT akan memberikan inovasi terhadap masalah aksesibilitas dan keberlanjutan P5 berbasis kearifan lokal. Aplikasi ini dapat memperluas cakupan program, memungkinkan lebih banyak sekolah dan siswa di daerah terpencil untuk terhubung dan mendapatkan manfaat dari kurikulum berbasis teknologi yang sesuai dengan konteks lokal lahan basah di kalimantan selatan.

Penelitian mengenai digitalisasi pendidikan telah banyak dilakukan,

namun integrasi kearifan lokal dalam bentuk aplikasi mobile masih relatif sedikit diteliti. Pada penelitian sebelumnya, penggunaan aplikasi mobile pada umumnya masih digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat pemahaman materi pembelajaran (Widiastika et al., 2021); (Zahra & Masyithoh, 2024), meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Triayomi & Pamugkas, 2023); (Hidayah & Mulyani, 2024), atau sebagai media pembelajaran (Branch & Clark-Stallkamp, 2023); (Yantika, 2023) saja. Aplikasi berbasis teknologi dalam pendidikan yang berbasis pada kearifan lokal dan implementasi Kurikulum Merdeka khususnya P5 menjadi kebutuhan yang semakin relevan, terutama di daerah-daerah dengan keterbatasan infrastruktur. Beberapa penelitian lain juga mengungkapkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk mengatasi masalah akses pendidikan di daerah terpencil (Sadriani et al., 2023), tetapi keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada desain aplikasi yang sesuai dengan konteks lokal.

Aplikasi e-BANGKIT yang secara eksplisit mengintegrasikan

kearifan lokal ke dalam P5 belum pernah diterapkan dalam bentuk aplikasi digital berbasis android yang bisa diakses oleh seluruh guru, kepala sekolah, dan dinas pendidikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi e-BANGKIT sebagai salah satu upaya untuk memodernisasi dan memperluas implementasi Program BANGKIT menggunakan teknologi mobile. Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pengajaran nilai-nilai budaya lokal di sekolah dasar, yang belum banyak diterapkan secara luas di Indonesia. Melalui e-BANGKIT, diharapkan program P5 berbasis kearifan lokal dapat dengan mudah diakses oleh semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan.

Rumusan Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan aplikasi android e-BANGKIT pada sekolah dasar di lingkungan lahan basah? Dan (2) Bagaimana efektivitas aplikasi e-BANGKIT dalam mendukung implementasi P5 pada sekolah dasar di lingkungan lahan basah?. Guna menjawab permasalahan yang telah

dirumuskan, penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memberikan struktur yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan aplikasi pendidikan yang efektif

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Research and Development (R&D). Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, serta menguji efektivitasnya dalam konteks implementasi Program BANGKIT yang berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. Melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Nurlina et al., 2024), penelitian ini akan mengembangkan aplikasi Android e-BANGKIT sebagai bagian dari digitalisasi Program BANGKIT. Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini mengutamakan langkah-langkah sistematis dalam merancang dan

mengembangkan aplikasi e-BANGKIT yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, yaitu guru, kepala sekolah, pengawas sekolah, dan dinas Pendidikan. Adapun prosedur penelitian digambarkan pada gambar 1. Diagram alir penelitian.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian pengembangan ini dibahas dua hal pokok, yaitu rancang bangun aplikasi e-BANGKIT dan validitas aplikasi e-BANGKIT. Pengembangan aplikasi yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis (analyze), tahap desain (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Pada rancang bangun aplikasi e-BANGKIT digunakan lima tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut. Tahap analisis, yaitu: (1) analisis karakteristik siswa dan permasalahan di sekolah, dan (2) analisis fasilitas atau lingkungan di

sekolah. Kegiatan analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakter siswa pada proses pembelajaran. Dari hasil wawancara bersama guru wali kelas didapatkan informasi bahwa siswa tergolong aktif jika belajar menggunakan media digital dan dari hasil angket yang disebarakan kepada siswa melalui alamat rumah masing-masing diketahui bahwa siswa cenderung lebih suka belajar dengan gadget.



Gambar 2. Logo Aplikasi e-BANGKIT

Tahap desain, kegiatan yang dilakukan pada tahap desain ini meliputi pembuatan desain tampilan dan model yang digunakan pedoman untuk melakukan pembuatan produk pada tahap pengembangan. Kemudian pada tahapan ini juga dilakukan pemilihan software yang digunakan untuk mengembangkan produk. Adapun software yang digunakan untuk mengembangkan

produk aplikasi e-BANGKIT yaitu aplikasi Powtoon, Filmora, dan Corel Draw. Tahap pengembangan, kegiatan ini merupakan penggabungan media seperti materi pelajaran, animasi, teks, narasi, audio dan sebagainya dengan bantuan software development yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi e-BANGKIT yang utuh.

Tahap implementation, hasil pengujian produk membahas tentang validasi aplikasi e-BANGKIT melalui instrumen kelayakan. Instrumen kelayakan ini diberikan kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validator memberikan penilaian, komentar dan saran pada lembar validasi yang disusun berdasarkan data yang dibutuhkan oleh peneliti untuk pengembangan produk. Hasil dari penilaian masing-masing validator digunakan sebagai acuan dalam perbaikan media yang dikembangkan. Hasil dari penilaian masing-masing validator dipaparkan pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Kelayakan aplikasi e-BANGKIT**

| <b>Keterangan</b> | <b>Presentase</b> |
|-------------------|-------------------|
| Ahli Materi       | <b>84,6%</b>      |
| Ahli Media        | <b>89,5%</b>      |
| Ahli Bahasa       | <b>90%</b>        |

Validasi aplikasi e-BANGKIT dari ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pendapat serta saran dari ahli yang berpengalaman di bidang media pembelajaran. Penilaian media aplikasi e-BANGKIT terdapat beberapa aspek di antaranya kelayakan ukuran gambar animasi, kelayakan desain display animasi, dan kelayakan desain animasi.

Diketahui bahwa aplikasi e-BANGKIT rata-rata dari keseluruhan aspek mendapat 89,5%. Lembar validasi yang digunakan menggunakan rating scale dengan kriteria penilaian seperti pada tabel 2:

**Tabel 2.** *Rating Scale*

| No. | Pilihan jawaban   | Nilai skala |
|-----|-------------------|-------------|
| 1.  | Sangat tidak baik | 1           |
| 2.  | Tidak baik        | 2           |
| 3.  | Baik              | 3           |
| 4.  | Sangat baik       | 4           |

Validasi ahli materi E-Evaluation berbasis aplikasi Hot Potatoes dari ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pendapat serta saran dari ahli yang berpengalaman di bidang materi pembelajaran. Penilaian E-Evaluation berbasis aplikasi Hot Potatoes mencakup beberapa aspek di

antaranya kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan keterlaksanaan dan kelayakan evaluasi. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli materi.

Diketahui bahwa materi pada aplikasi e-BANGKIT mendapat persentase keseluruhan aspek nilai 84,6%, dengan kategori “sangat layak”. Validasi ahli bahasa aplikasi e-BANGKIT dari ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pendapat serta saran dari ahli yang berpengalaman di bidang bahasa. Penilaian aplikasi e-BANGKIT mencakup beberapa aspek di antaranya kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan keterlaksanaan dan kelayakan evaluasi. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli bahasa 90%. Diketahui bahwa bahasa pada aplikasi e-BANGKIT mendapat persentase keseluruhan aspek mendapat nilai 90%, dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi untuk pengukuran kepraktisan juga dilakukan oleh guru dan siswa menggunakan menggunakan angket. Hasil aspek disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Penilaian respon siswa menggunakan e-BANGKIT

| Aspek yang dinilai | Presentase |
|--------------------|------------|
| Kepraktisan siswa  | 94,8%      |
| Kepraktisan guru   | 82,8%      |

Berdasarkan hasil pada Tabel 3 dapat diketahui untuk mengukur kepraktisan siswa mendapatkan persentase 94,8%, yang artinya siswa dan guru dapat dengan mudah menggunakan aplikasi e-BANGKIT. Berdasarkan keterangan kriteria analisis kepraktisan, dengan demikian aplikasi e-BANGKIT dinyatakan "Sangat Praktis".

Penilaian terhadap hasil tes untuk siswa. Hasil tes siswa dapat dinyatakan tuntas apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu >65 sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh sekolah. Presentase nilai rata-rata keseluruhan hasil dari tes hasil belajar siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi e-BANGKIT adalah 83,8% yang dibulatkan menjadi 84%. Dengan demikian siswa mampu belajar menggunakan aplikasi e-BANGKIT dengan nilai melebihi KKM dan pengembangan aplikasi e-BANGKIT dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil penilaian tersebut tingkat keefektifan yang diperoleh dikategorikan "sangat efektif". Sejalan dengan peneliti

terdahulu yang di lakukan (Rahaju & Semin Rudi Hartono, 2015) Lembar validasi yang digunakan menggunakan skala likert dengan kriteria penilaian pada tabel 4:

**Tabel 4. Skala Likert**

| Presentase (%) | Kriteria Kualitatif |
|----------------|---------------------|
| 80%-100%       | Sangat Baik         |
| 66%-79%        | Baik                |
| 56%-65%        | Cukup Baik          |
| 0%-55%         | Kurang Baik         |

Berdasarkan validasi dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi e-BANGKIT yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif yang dapat digunakan dalam di sekolah dasar. Dalam hal kepraktiksan temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakn bahwa aspek usabilitas sangat penting karena aplikasi yang dibuat akan mudah dioperasikan oleh orang awam sekalipun (Friska et al., 2023). Selain itu, temuan dalam pengembangan ini didukung dengan penelitian lainnya yang menyatakan bahwa kualitas perangkat pembelajaran khususnya evaluasi yang baik dapat dilihat dari kriteria kevalidan (validity) dan kepraktisan

(practically) (Bata & Anggipranoto, 2023); (Pramesti & Febrianto, 2024)



Gambar 2. Logo Aplikasi e-BANGKIT

Pengembangan aplikasi e-BANGKIT ini berpotensi memberikan inovasi baru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa sehingga penyampaian evaluasi pembelajaran tidak monoton serta dapat menambah wawasan guru untuk mengembangkan program sekolah pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Pemanfaatan teknologi memberikan efektifitas terhadap pelaksanaan tes hasil belajar (Friska et al., 2023); (Shaquille & Zen, 2023). E-evaluation juga merupakan asesmen yang dapat memberikan informasi yang menyeluruh sehingga para pengaar mampu mendapatkan

informasi dari peserta didik (Wicaksono et al., 2025).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi e-BANGKIT layak digunakan dalam pengembangan program sekolah berbasis proyek. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, aplikasi e-BANGKIT sesuai berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan model yang dikembangkan yaitu model ADDIE dengan secara sistematis dan berpijak pada teori. Proses pengembangan aplikasi e-BANGKIT berpendekatan kontekstual ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, sehingga berimplikasi pada kelayakan produk aplikasi yang dihasilkan dalam proses pengembangan (Febriansyah & Sumaryana, 2021); (Yusuf, 2024). Pengembangan aplikasi e-BANGKIT yang mengacu pada model pengembangan ADDIE efektif dan mampu membantu proses pembelajaran siswa dan guru. Selain itu, hasil penelitian dari (Wicaksono et al., 2025); (Silvia & Bukhori, 2021) menyatakan bahwa media video animasi membantu pembelajaran secara keseluruhan dan memperoleh persentase sangat baik. Hasil penelitian yang menyatakan bahwa

penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa (Febriansyah & Sumaryana, 2021); (Silvia & Bukhori, 2021); (Tiningrum et al., 2025). Video animasi yang dikembangkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran dan mampu mempermudah memahami materi dengan baik. Siswa sering cenderung sangat jenuh saat mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi dan kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Bantun et al., 2024); (Widiastika et al., 2021).

Kedua, pemanfaatan aplikasi e-BANGKIT pembelajaran mampu mempermudah pemahaman serta memperkuat ingatan siswa dengan memahami materi dalam aplikasi mengaitkan kegiatan yang ada dalam kehidupan siswa sehari-hari (Zahra & Masyithoh, 2024); (Triayomi & Pamugkas, 2023); (Hidayah & Mulyani, 2024). Video animasi pembelajaran hasil pengembangan ini didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual (Zahra &

Masyithoh, 2024); (Branch & Clark-Stallkamp, 2023); (Yantika, 2023). Video pembelajaran mampu memberikan warna baru untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan mempermudah guru untuk menyampaikan pembelajaran proyek (Sadriani et al., 2023); (Nurlina et al., 2024); (Sari et al., 2023). aplikasi e-BANGKIT mempunyai strategi penyampaian yang baik dengan perpaduan kontekstual pada unsur materi dalam media pembelajaran yang berimplikasi pada penyampaian materi yang efektif dan membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran membantu mempermudah proses pembelajaran siswa (Nurlina et al., 2024); (Noorhapizah et al., 2024). Temuan penelitian yang lainnya menyatakan bahwa video pembelajaran membantu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan mampu mempermudah guru dalam proses pembelajaran (Wicaksono et al., 2025); (Tiningrum et al., 2025); (Bantun et al., 2024) Temuan penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi

sangat berpengaruh dan sangat membantu siswa dalam pembelajaran dan keterampilan siswa. Selain itu, keterampilan siswa dapat diwujudkan jika guru mampu menerapkan pembelajaran menggunakan media yang inovatif. Hal ini merupakan salah satu kompetensi guru profesional (Nurlina et al., 2024); (Noorhapizah et al., 2024); (Isnanto et al., 2024). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang merangsang pikiran siswa, perasaan, dan kemauan siswa untuk memiliki ide dan gagasan, pesan dan informasi secara audio visual (Noorhapizah et al., 2024). Peran guru dalam penggunaan dan produksi video pendidikan akan dibagi di antara penyedia konten, desain, produksi, presentasi, dan pemasaran khusus (Nurlina et al., 2024); (Kurniawan et al., 2024); (Safitri et al., 2024). Implikasi penelitian ini yaitu aplikasi e-BANGKIT ini mampu membangkitkan motivasi siswa dan mempermudah siswa dan guru selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar bisa terjadi dimana saja dan kapan saja.

#### **E. Kesimpulan**

Aplikasi e-BANGKIT yang merupakan inovasi digital program BANGKIT untuk meningkatkan

efisiensi sekaligus memudahkan implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis kearifan lokal di lingkungan lahan basah untuk jenjang sekolah dasar dengan integrasi teknologi android. Hasil penelitian menunjukkan Validasi produk oleh ahli materi, bahasa, ahli media. Uji coba produk mengukur respon guru siswa SDN Kebun Bunga 03, Sungai Miai 10 dan Pasar Lama 01. Instrumen observasi, lembar angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi pada ahli materi memperoleh nilai rata-rata 84,6%, ahli media memperoleh nilai rata-rata 89,5%, ahli bahasa memperoleh nilai 90%. Hasil angket oleh guru memperoleh 82,8%. Uji coba terbatas pada siswa kelas V memperoleh 94,8%. Dengan demikian aplikasi e-BANGKIT layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai program sekolah berbasis Proyek di Kota Banjarmasin.

#### **F. Ucapan Terimakasih**

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan dana penelitian tahun 2025 dengan no kontrak 707/UN8/LT/2025

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Y., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Azizah, Z., Arwin, A., Safitri, S., & Khairani, R. (2023). Pelatihan pengembangan proyek penguatan profil pelajar Pancasila berbasis teknologi untuk guru sekolah dasar. *MONSU'ANI TANO: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 367–380.
- Bantun, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Sari, J. Y. (2024). Pengembangan aplikasi mobile dengan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(3), 234–242.
- Bata, J., & Anggipranoto, E. V. B. (2023). Pengembangan aplikasi virtual reality untuk pembelajaran bangun ruang kelas V sekolah dasar menggunakan model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 826–832.
- Branch, R. M., & Clark-Stallkamp, R. (2023). The evolution of instructional design models. *AECT*, 100.
- Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan aplikasi media pembelajaran sekolah dasar menggunakan metode multimedia development life cycle (MDLC). *Informatics Digital Expert*, 3(2), 61–68.
- Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Nopriandi, W. (2023). Pengembangan e-module proyek penguatan profil pelajar Pancasila kelas IV sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 14671–14682.
- Hidayah, N., & Mulyani, P. K. (2024). The development of Raya-In: Learning media based on Smart Apps Creator to improve primary school social science learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5909–5918.
- Isnanto, I., Ahmad, W., & Kudus, K. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi Wordwall pada materi tata surya di sekolah dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 155–166.
- Kurniawan, A. T., Anzelina, D., Maq, M. M., Wahyuni, L., Rukhmana, T., & Ikhlas, A. (2024). Pengembangan pendidikan anak SD dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(4), 836–843.
- Noorhapizah, N., Prihandoko, Y., Pratiwi, D. A., & Saputra, M. D. (2024). Effectiveness of the 'BANGKIT' program to support the implementation of 'Merdeka' curriculum in primary schools in a wetland environment. *Journal of Education Method and Learning Strategy*, 2(1), 8–16.
- Noorhapizah, N., Syaifudin, A. R., Prihandoko, Y., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2024). Digitalisasi program BANGKIT pada sekolah unggul di lingkungan lahan basah. *Journal of Education Research*, 5(4), 4604–4611.
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Yosef, Y. (2024). Rancangan pengembangan media komik

- berbasis budaya Lahat dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1353–1363.
- Pramesti, S., & Febrianto, P. T. (2024). Implementasi sistem absensi digital untuk meningkatkan efisiensi pencatatan kehadiran guru di sekolah dasar. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 2429–2434.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R., & Arifin, I. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. In *Seminar Nasional Dies Natalis 62* (Vol. 1, pp. 32–37).
- Safitri, T., Bahtiar, R. S., & Sudjarwo, S. (2024). Peningkatan keaktifan belajar pada mata pelajaran matematika melalui penerapan media Plickers bagi siswa kelas 6 sekolah dasar. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2), 97–104.
- Sari, A. P., Zumrotun, E., & Sofiana, N. (2023). Implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) di sekolah dasar. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 12(2), 65–75.
- Shaquille, T. A. F., & Zen, B. P. (2023). Pengembangan media Adobe Animate pembelajaran multimedia interaktif bahasa Inggris dengan model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265.
- Silvia, S., & Bukhori, I. (2021). Pengembangan mobile learning menggunakan Adobe Animate CC untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Economics and Education Journal (Ecoducation)*, 3(1), 110–124.
- Tiningrum, A., Suciptaningsih, O. A., & Pristiani, R. (2025). Microsite s.id sebagai media inovatif dalam pengembangan bahan ajar pendidikan Pancasila dengan model ADDIE. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5081–5087.
- Triayomi, R., & Pamugkas, S. P. (2023). Development of Android-based mathematics learning media for primary school students. *Bulletin of Science Education*, 3(3), 249–259.
- Wicaksono, H., Widiati, I. S., & Setiyawan, M. (2025). Pengembangan multimedia interaktif model simulasi proses pembuatan batik menggunakan metode ADDIE. *JEKIN – Jurnal Teknik Informatika*, 5(1), 150–161.
- Widiastika, A. M., Hendrapipta, N., & Syachruraji, A. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis Android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64.
- Yantika, U. F. (2023). Chatbot sebagai solusi pembelajaran mandiri untuk bab kimia unsur: Tinjauan literatur dan rekomendasi pengembangan dengan ADDIE. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(1), 33–43.
- Yusuf, M. (2024). Implikasi teknologi pendidikan terhadap proses pembelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa.

- Ad-Dirasatul Islamiyyah: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 60–80.
- Zahra, N., & Masyithoh, S. (2024). Strategi pembelajaran berbasis proyek pada anak sekolah dasar. *ELSCHO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2)