

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI "PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU" MATA PELAJARAN PPKN**

Yosep Hadika Hidayati<sup>1</sup>, Rana Gustian Nugrahai<sup>2</sup>, Kusman Rukmana<sup>3</sup>

<sup>123</sup> PGSD UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

[yosephadika@upi.edu](mailto:yosephadika@upi.edu), [ranaagustian@upi.edu](mailto:ranaagustian@upi.edu), [kusmanrukmana@upi.edu](mailto:kusmanrukmana@upi.edu)

### **ABSTRACT**

*This research is based on a need for the procurement of digital learning media based on applications. The study aims to develop learning media applications on Android as a learning media for PPKN for grade V of Elementary Schools (SD). This research is development research on a digital learning media by developing a learning application called SILAKU. The method used in this study is Research and Development (R&D). Participants in this study were 26 male and female students involving two elementary schools, grade V, Kawungluwuk State Elementary School and State Elementary School, both of which are in Sumedang Regency. The research and development steps use the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The software used to develop this learning media uses Canva and Smart Apps Creator (SAC). The data collection method used by researchers is by distributing student response questionnaires as well as media expert validation and material validation. The results of the distribution of student response questionnaires obtained a value of 92.3% while the material expert validator obtained a value of 99.47% and the media expert validator 88.89%. Thus, the overall results of the distribution of student response questionnaires and validation fall into the categories of "very feasible" and "very valid".*

*Keywords: Development, Application, Students, Learning Media, and PPKN.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini didasari oleh suatu kebutuhan pengadaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi pada *android* sebagai media pembelajaran PPKN kelas V Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan terhadap suatu media pembelajaran digital dengan mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang diberi nama SILAKU. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Partisipan dari penelitian ini berjumlah 26 orang siswa dan siswi yang melibatkan dua sekolah dasar kelas V Sekolah Dasar Negeri Kawungluwuk dan Sekolah Dasar Negeri keduanya berada di Kabupaten Sumedang. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan),

*Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). *Soft were* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini menggunakan *canva* dan *smart apps creator* (SAC). Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dengan menyebarkan angket respon siswa serta validasi ahli media dan validasi materi. Hasil dari penyebaran angket respon siswa mendapatkan nilai sebesar 92,3 % sedangkan untuk validator ahli materi mendapatkan nilai 99.47% dan validator ahli media 88,89%. Dengan demikian hasil keseluruhan penyebaran angket respon siswa dan validasi masuk kedalam kategori “sangat layak” dan “sangat valid”.

Kata Kunci: Pengembangan, Aplikasi, Siswa, Media Pembelajaran, dan PPKN.

### **A. Pendahuluan**

Teknologi dalam bidang pendidikan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, kemudahan yang ditawarkan memberikan peluang bagi siapa saja yang membutuhkan dan menginginkannya. Dampak positif yang dapat dirasakan oleh para pendidik dan peserta didik. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap metode dan strategi pembelajaran, dengan adanya teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Peran media pembelajaran pada era digital merupakan salah satu sumber belajar untuk siswa mendapatkan informasi serta pesan yang didapat dari pendidik sehingga modul pembelajaran bisa bertambah dan

membangun pengetahuan peserta didik, Khairunnisa, (2023). Pada saat ini kita sudah berada pada generasi *alpha* dimana kalangan usia siswa sekolah dasar menginjak generasi ini. Seperti yang telah kita ketahui pada generasi sebelumnya teknologi merupakan salah satu hal yang paling sering menjadi topik utama pembicaraan karena dengan durasi waktu yang singkat beberapa manusia dipenjuru bumi berlomba lomba dalam mengembangkan dan menciptakan penemuan baru yang dapat bermanfaat serta membuat manusia untuk hidup menjadi lebih praktis dan mudah. Termasuk perkembangan teknologi yang telah merambah ke dunia pendidikan.

Pengembangan dalam sebuah penelitian merupakan salah satu upaya untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna dalam suatu permasalahan, kemudian

informasi ini akan diolah serta dikaji agar dapat menghasilkan sebuah produk. Adapun pendapat lain yang mengatakan yaitu Ainin (dalam Brenda Syahirah, 2025) bahwa pengembangan memiliki lima karakteristik pengembangan penelitian Pertama, produk berbasis masalah yang dikembangkan tidak sembarang produk melainkan produk yang didesain sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Kedua, uji coba produk yang layak digunakan perlu dilakukan uji coba atau validasi untuk menentukan tingkat efektifitas produk tersebut. Uji coba produk dielaborasi dengan para ahli yang relevan, pengguna produk, dan uji lapangan. Ketiga, revisi uji coba mendapatkan masukan dari hasil uji coba dari berbagai pihak yang kompeten. Masukan dijadikan bahan revisi produk agar produk efektif dan layak digunakan. Keempat, penelitian pengembangan tidak menguji teori, melainkan mengembangkan teori berupa produk. Kelima, kebermanfaatan produk untuk perbaikan atau peningkatan kualitas pelayanan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

sangat membantu. *Smartphone* adalah salah satu teknologi yang paling dekat dengan masyarakat saat ini. Jenis *smartphone* dengan sistem operasi *Android* adalah yang paling populer di kalangan masyarakat Indonesia dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk untuk berkomunikasi dan mengirim pesan, Ningsih, (2021). Membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik, perlu ada permainan sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada *smartphone*, Sholihatin, (2020).

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengertian media pembelajaran menurut Fadilah (2023), media pembelajaran merupakan sebagai proses untuk menyampaikan pembelajaran dalam menyampaikan pesan, berupa ide dan gagasan agar dapat terciptanya pemikiran serta

minat peserta didik. Menurut Asari (2023) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Dalam lingkungan pembelajaran, media digital memiliki kemampuan luar biasa untuk mengklarifikasi materi yang mungkin masih samar atau kurang dipahami oleh peserta didik, Dwanda Putra, (2023). Penggunaan media yang bervariasi berbasis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi akan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang terkenal di abad 21 saat ini, hal ini karena maraknya penggunaan teknologi yang masuk ke segala aspek kehidupan sehingga dalam dunia pendidikan pun harus dapat beradaptasi akan kemajuan dan kebutuhan yang dapat memberikan dampak kemajuan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran digital sendiri memiliki kebermanfaatan yang sangat efektif bagi pembelajaran abad ini, pada realitas kehidupan sehari-hari seluruh kalangan masyarakat terlihat sangat banyak yang menggunakan teknologi seperti *smartphone* dalam

kegiatan sehari-hari baik itu dalam mengolah informasi maupun sebagai sarana hiburan dan komunikasi.

Konsep aplikasi menurut Afnilaswati, (2021) merupakan instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Aplikasi umumnya didefinisikan sebagai perangkat lunak atau program komputer yang dirancang untuk membantu manusia menyelesaikan tugas tertentu secara efisien. Konsep aplikasi ini merupakan teknologi yang akan memfasilitasi kegiatan kehidupan manusia agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta meningkatkan kinerja. Arief et al., (2022) mengungkapkan jenis aplikasi terbagi menjadi tiga bagian yaitu aplikasi desktop, aplikasi web, dan aplikasi mobile. Dari setiap jenis aplikasi di atas memiliki fungsinya masing-masing, seperti aplikasi desktop yang dijalankan di komputer pribadi, aplikasi web berjalan melalui browser dan bisa diakses secara online dan aplikasi mobile dirancang untuk perangkat seluler seperti *smartphone* dan *tablet*.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau yang sering kita kenal dengan PPKN merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam sistem pendidikan di Indonesia baik dari jenjang sekolah dasar maupun hingga tingkat universitas. PPKN merupakan program yang mengajarkan cita-cita etika, demokrasi, sosial, dan politik negara kebangsaan republik Indonesia yang dimana telah tercantum juga pada permendiknas No. 22 dari tahun 2006. Mata pelajaran PPKN merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan sikap kewarganegaraan yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Siswa dalam Kamus Bahasa Indonesia merupakan seorang anak yang sedang berguru atau menuntut ilmu di suatu lembaga pendidikan baik itu sekolah, madrasah, pesantren dan universitas. Menurut Shafique Ali Khan (dalam merdiana et al., 2022) pengertian siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk

memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Sedangkan menurut Sardiman (dalam merdiana 2022), pengertian siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Orang yang sedang dalam melakukan proses pembelajaran atau menuntut ilmu akan dikatakan sebagai seorang siswa. Karakteristik siswa yang dapat diidentifikasi sebagai faktor yang amat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah kecerdasan, kemampuan awal, gaya kognitif, gaya belajar, motivasi, dirancang sedemikian rupa untuk diarahkan pada kemampuan tersebut.

Dari hasil uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa pengadaan media pembelajaran digital sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar, dimana karakter siswa pada masa kini yang telah terjun langsung dalam penggunaan produk iptek sangatlah menjadi hal lumrah di masa kini. Kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran digital menjadi faktor utama dalam menunjang pengadaan pembelajaran menggunakan media digital ini. Peneliti ingin mengembangkan media

pembelajaran digital berbasis aplikasi pembelajaran yang akan diberi nama SILAKU. Produk pengembangan media pembelajaran aplikasi SILAKU ini, akan berisikan materi pancasila dalam kehidupanku pada mata pelajaran PPKN di kelas 5 sekolah dasar. Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk memberikan pengadaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi kepada sekolah yang akan menjadi sasaran peneliti serta mengembangkan produk media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Manfaat yang akan diberikan dari penelitian ini yaitu dengan menciptakan solusi yang inovatif di bidang pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan jenis RnD (*research and development*). RnD merupakan metode penelitian yang digunakan untuk melakukan pengembangan dan memvalidasi produk. Mengutip dari purnama (dalam Waruwu, 2024) membahas mengenai metode RnD

dalam dunia pendidikan jenis penelitian ini bertujuan menghasilkan produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, dan revisi. Jenis penelitian ini memiliki kesimpulan yaitu untuk menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Penggunaan jenis metode ini sangat sesuai dengan tujuan peneliti dalam melaksanakan penelitian dalam mengembangkan suatu produk media pembelajaran digital berbasis aplikasi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini memiliki kepanjangan dari Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Tahapan setiap penelitian memiliki lima tahapan terstruktur sesuai dengan kepanjangan dari ADDIE itu sendiri. Pengembangan model ADDIE sangat relevan digunakan dalam penelitian ini karena dinilai sesuai dengan tujuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Menurut Safitri et al., (2022) penggunaan model ADDIE

merupakan salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif serta efektif, model ini juga dinilai tersusun secara terprogram dengan urutan urutan yang sistematis dalam upaya untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Penelitian pengembangan ini dalam mengumpulkan data informasi mengenai kevalidan aplikasi dan kepraktisan aplikasi yang disebarkan kepada validator dan kepada siswa dengan menggunakan angket. Data kevalidan dan kepraktisan dapat diperoleh dengan perhitungan metode deskriptif persentase. Data kevalidan dan kepraktisan ini dianalisis menggunakan angket tertutup dengan menggunakan *rating scale* yang hasilnya berupa skala likert, yakni menurut Sugiyono (dalam Astuti et al., 2021) sebagai berikut;

**Tabel 1. Skala Likert**

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup

2	Kurang
1	Sangat Kurang

Untuk mengetahui kelayakan aplikasi SILAKU dapat menggunakan teknik uji validitas dan kepraktisan deskripsi persentase *rating scale* yang hasilnya berupa skala likert, menurut Marhamah Hasibuan, (2021) dimana perhitungan persentase hasilnya dapat dilihat pada rumus berikut.

Hasil Presentase Kevalidan dan Kepraktisan dihitung menggunakan rumus:

$$(\%) = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal didapatkan dari hasil kali jumlah satuan dengan skor keseluruhan masing-masing satuan, dimana angka persentasenya dikelompokkan menjadi lima kategori kelayakan, menurut Dwi Kusuma Ainurro et al., (2024) presentase hasil ukuran kelayakan aplikasi dapat dilihat dengan skor yang telah dikerjakan melalui angket respon siswa. Berikut merupakan tabel kriteria kepraktisan

**Tabel.2 Kriteria Kepraktisan produk**

No	Skor %	Kategori Kepraktisan
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40%	Kurang Praktis

5	0% - 20%	Tidak Praktis
---	----------	---------------

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

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan tahapan penelitian yang merujuk pada penggunaan metode pengembangan jenis RnD (*Research and Development*) dan penggunaan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Adapun hasil dari penelitian dengan menggunakan model ADDIE ini yaitu :

Pada tahap analisis peneliti mendapatkan hasil temuan dari analisis kebutuhan di setiap sekolah yang dituju yaitu SDN Kawungluwuk dan SDN Babakan didapati, hasil analisis ini merupakan dilaksanakan oleh peneliti ketika peneliti melaksanakan program kampus mengajar di SDN Babakan dan penerapan penelitian mata kuliah SPAI di SDN Kawungluwuk. Peneliti menemukan pada saat melaksanakan analisis kegiatan belajar berlangsung yang dilaksanakan guru kelas lima di setiap sekolah dasar masing masing pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media konvensional buku sumber serta dominan

menggunakan metode ceramah pada setiap pembelajaran. Siswa siswi jarang sekali merasakan penggunaan media pembelajaran digital pada saat pembelajaran terutama pembelajaran PPKN. Sedangkan dalam kenyataan dilapangan siswa sering sekali menggunakan ponsel *smartphone* dalam setiap kegiatan baik dirumah maupun di sekolah pada saat jam istirahat berlangsung. Peneliti juga melaksanakan analisis terhadap penggunaan kurikulum sebagai acuan dalam mengemas pembelajaran dimana kedua sekolah ini telah menggunakan kurikulum merdeka. Pada fasilitas di sekolah pun pengadaan alat pembelajaran berbasis teknologi telah memadai dengan adanya proyektor, *smartboard* dan *chromebook* menjadi sarana penunjang bagi siswa siswi dapat merasakan media pembelajaran berbasis digital. Melihat dari segi karakteristik siswa, peneliti menemukan bahwa hampir seluruh siswa telah menguasai penggunaan *smartphone* yang akan menjadi basis penggunaan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Peneliti juga melakukan analisis terhadap penelitian terdahulu dengan tujuan

untuk mencari pembeda atau *novelty* dalam mengembangkan aplikasi yang akan dikembangkan peneliti agar dapat menjadi suatu keterbaruan dalam penelitian serta pengembangan aplikasi pembelajaran ini.



Gambar 1 Menu Awal SILAKU

Pada tahapan desain ini peneliti menentukan penggunaan aplikasi yang akan menunjang pengembangan media pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi *canva* sebagai salah satu rumusan awal desain yang akan digunakan dalam menentukan elemen, latar belakang aplikasi serta penggunaan tone warna dalam aplikasi *canva* ini menunjang visualisasi dalam pengembangan media pembelajaran ini. Tidak hanya itu penggunaan aplikasi *canva* ini digunakan oleh pengembang dalam membuat video animasi yang akan menjadi sarana pengantar dalam menyampaikan materi pembelajaran yang telah dikemas oleh pengembang. Setelah itu pengembang menggunakan AI

(*Artificial Intelligence*) dalam membantu pengembangan aplikasi SILAKU untuk membuat suatu animasi dan sound yang akan dibawakan oleh pengembang dalam aplikasi SILAKU, penggunaan AI ini juga membantu pengembang dalam merumuskan materi yang akan digunakan dalam aplikasi ini. AI yang digunakan pengembang dalam membantu pengembangan produk yaitu *chat gpt*, *tts maker*, *copilot*, *deepseek*, dan *adobe express*. Pada tahapan mendesain aplikasi, pengembang menyesuaikan segala detail dengan kebutuhan anak siswa sekolah dasar yang memiliki minat pada warna warna yang cerah dan menarik, pemilihan tone warna cerah dengan penggunaan warna biru dan hijau menjadi dominasi pada aplikasi ini serta penggunaan elemen elemen menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan agar siswa dapat tertarik dengan penggunaan aplikasi pembelajaran ini pada saat melaksanakan pembelajaran saat menggunakan aplikasi. Secara keseluruhan peneliti menambahkan elemen interaksi serta penggunaan elemen tambahan agar siswa dapat menikmati aplikasi dengan beragam

elemen yang menarik. Tidak hanya itu penggunaan video animasi menjadi salah satu bentuk penyampaian materi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran terbaik bagi siswa. Dalam tahapan desain ini juga pengembang mendesain permainan games yang dapat mengulas materi pembelajaran siswa. Tahapan desain yang selanjutnya pengembang menggunakan SAC (*Smart Apps Creator*) untuk memberikan interaksi dari elemen yang telah dirancang sebelumnya. Penggunaan SAC ini menjadi suatu aplikasi paling utama dalam pengembangan aplikasi pembelajaran, karena dengan menggunakan SAC segala desain elemen, materi, *background* dan aspek lainnya dirancang dalam SAC.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan kajian pada penelitian terdahulu yang telah sama melaksanakan pada bidang pengembangan aplikasi pembelajaran agar peneliti dapat menciptakan suatu keterbaruan pada aplikasi pembelajaran yang dibuat pengembang. Pada aplikasi pembelajaran SILAKU merupakan suatu yang akan menjadi sorotan

utama pengembang, dimana aplikasi ini menyajikan fitur games yang dapat membuat siswa bermain sambil belajar yang bertujuan untuk mengulas serta mengulas pemahaman siswa dalam menyerap materi menggunakan aplikasi ini. Penggunaan video animasi yang ditambahkan pada aplikasi ini juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah diringkas agar siswa mendapatkan pemahaman materi secara efektif. Penggunaan video animasi dan games yang interaktif menjadi suatu keterbaruan pengembangan ini dalam merancang pengembangan aplikasi pembelajaran. Penambahan lagu kebangsaan serta lagu lagu nasional juga menjadi salah satu keterbaruan dalam aplikasi ini. Pengembangan yang dilaksanakan dalam aplikasi SILAKU ini telah melalui analisis saat melaksanakan analisis penelitian terdahulu dari beberapa sumber yang ditemukan oleh pengembang. Dalam tahapan pengembangan ini peneliti juga menyebarkan angket validasi terhadap validator ahli yang akan menilik pengembangan mengenai produk yang dikembangkan peneliti.

Validasi ini dilaksanakan kepada dua validator ahli media dan validator ahli materi, peneliti melaksanakan validasi kepada wali kelas lima sdn babakan sebagai validator ahli materi dan kepada salah satu dosen universitas sebelas april yang ahli dibidang teknologi sebagai validator ahli media.

Implementasi ini menggunakan metode pembagian kelompok, pembagian kelompok terbagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok mandiri, kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok mandiri yang beranggotakan empat siswa siswi yang dilaksanakan di SDN kawungluwuk, dalam tahapan ini siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan produk yang telah dikembangkan yaitu aplikasi SILAKU dengan menggunakan satu orang siswa menggunakan satu *smartphone* yang telah disediakan. Pada saat penerapan kelompok kecil berlangsung menggunakan produk dengan kelompok kecil, siswa siswi yang melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi SILAKU dapat memahami materi dengan baik, penggunaan fitur sangat diminati siswa terutama pada fitur games. Setelah dinyatakan berhasil

melaksanakan uji coba pada kelompok mandiri selanjutnya peneliti melakukan uji coba pada kelompok kecil yang dibagi menjadi dua kelompok dengan beranggotakan enam orang siswa. pada tahap ini setiap kelompok diberi hanya dua *smartphone* untuk melaksanakan uji coba produk pada saat pembelajaran. Siswa dan siswi akan bekerja sama dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi SILAKU. Pada saat uji coba berlangsung siswa dapat bekerja sama dengan baik dengan saling *sharing* memberikan pemahamannya dalam menangkap pembelajaran saat materi disampaikan dalam bentuk video maupun teks. Pada tahap ini siswa juga sangat antusias dalam pelaksanaan games dan quiz, mereka saling bekerja sama satu lain agar mendapatkan nilai yang terbaik. Dimana hasil uji coba kelompok kecil dapat dilaksanakan dengan sangat baik serta memberikan pemahaman kepada siswa dengan efektif. Pada tahapan selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di SDN Babakan yang beranggotakan sepuluh orang siswa dengan menggunakan hanya satu

*smartphone*. Pada tahapan ini suasana dan sikap siswa tidak jauh berbeda dengan uji coba kelompok kecil. Pada tahap ini peneliti memberikan arahan dengan menggunakan layar proyektor sehingga siswa dapat mengikuti arahan penggunaan aplikasi secara seksama walau dengan menggunakan satu *smartphone*. Pada setiap tahapan uji coba selesai dengan menggunakan pembagian kelompok mandiri, kelompok kecil dan kelompok besar, peneliti melakukan penyebaran angket sebagai tilaian kepraktisan produk yang dikembangkan peneliti terhadap siswa yang telah merasakan pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran yang diberi nama SILAKU pada pembelajaran PPKN di kelas lima.

Tahap evaluasi atau tahapan akhir pada penelitian menggunakan model ADDIE merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengukur seberapa valid dan seberapa praktis produk yang telah dikembangkan peneliti. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dari validator dan respon siswa sebagai

bentuk tilaian terhadap pengembangan produk. Dengan penyebaran angket validasi peneliti mendapatkan penilaian oleh validator ahli mengenai produk yang dikembangkan dengan nilai 88,89% dari validator ahli media, dari hasil tersebut kategori yang didapatkan produk yang dikembangkan peneliti yaitu "Sangat Valid". Sedangkan hasil yang didapat validator ahli materi yaitu 99,47% kategori yang didapatkan produk yang dikembangkan peneliti yaitu "Sangat Valid", namun validator ahli materi menambahkan saran dalam angket agar ditambahkan tahapan alur pembelajaran dalam aplikasi, hal ini menjadi bentuk evaluasi yang dilaksanakan pengembang pada saat sebelum uji coba berlangsung.

Dari tahapan tersebut berikut merupakan hasil dari validasi media dan validasi materi yang didapatkan peneliti terhadap validator ahli :

**Tabel 3. Hasil Validator Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Rata Rata Skor</b>
Tampilan dan Desain	80,0%
Teks	66,67%
Video dan Audio	100,0%
Tata Letak dan Tombol Navigasi	86,67%

Aksesibilitas	100,0%
Implementasi Media	100,0%
<b>Total Rata Rata Skor</b>	<b>88.89%</b>

Hasil angket validasi yang telah disebarkan peneliti kepada validator ahli media untuk aplikasi SILAKU diajukan kepada dosen di Universitas Sebelas April, program studi teknik informatika yaitu Bapak Dody Herdiana Ph.D. Maka dalam hasil tersebut total rata rata skor yang didapat 88,9% dapat dikategorikan “Sangat Valid”. Pada saat validasi, validator memberikan komentar yang terdapat pada *draft* angket validasi yang menyatakan bahwa “untuk keseluruhan media pembelajaran ini baik baik dalam segala aspek”.

Selanjutnya ada tabel validasi ahli materi yang disebarkan kepada guru sekolah dasar yang mengetahui tentang materi pancasila dalam kehidupanku yaitu wali kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Babakan yang terdapat di Kabupaten Sumedang yaitu Bapak Uus Suhendar S.Pd. Hasil skor total yang diberikan validator saat melakukan validasi mencapai skor 99,47%, dengan hasil tersebut untuk kevalidan materi dapat dikategorikan “Sangat Valid”. Validator menambahkan komentar dan saran

terhadap aplikasi SILAKU dengan komentar “Aplikasi yang digunakan sudah sesuai dan dapat menarik minat siswa dalam belajar” dan saran yang diberikannya yaitu “ lebih bagus jika didalam aplikasi pada bagian modul pembelajaran dilengkapi dengan langkah langkah pembelajaran agar meningkatkan kualitas guru dalam mengajar”.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Rata Rata Skor</b>
Relevansi Materi	100,0%
Kesesuaian Materi	100,0%
Pancasila	
Sajian Materi	100,0%
Kebahasaan	86,67%
Keterlibatan dan	100,0%
Motivasi Siswa	
Keterbacaan	100,0%
Kesesuaian Konteks	100,0%
<b>Total Rata Rata Skor</b>	<b>99,47%</b>

Pada validasi ahli materi, Dan yang terakhir ada hasil angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan produk yaitu Peneliti mendapatkan 26 respon siswa mengenai aplikasi yang telah diimplementasikan pada kedua sekolah, yaitu kelompok mandiri yang beranggotakan 4 orang siswa dengan masing masing siswa menggunakan satu *smartphone* dan dua kelompok kecil yang beranggotakan 6 siswa

dengan masing masing kelompok diberi satu *smartphone* untuk menjalankan aplikasi SILAKU, kedua jenis kelompok ini berasal dari SDN Kawungluwuk, sedangkan kelompok besar yang dilaksanakan di SDN Babakan yang beranggotakan 10 orang siswa dengan menggunakan satu *smartphone* untuk menjalankan aplikasi SILAKU. Dari hasil skor yang didapatkan angket respon siswa pada saat implementasi dilaksanakan mendapatkan jumlah total rata rata persentase dalam angket siswa sebesar 92,3%. Hasil rata rata keseluruhan tersebut maka dapat disimpulkan kedalam kategori “sangat praktis”. Seluruh siswa dalam setiap komentarnya menyuarakan kesenangannya menggunakan aplikasi SILAKU, mereka senang akan materi yang disajikan melalui dua jenis penyampaian melalui video animasi dan teks digital, siswa juga memberikan komentar akan keseruannya dalam fitur game yang disajikan pada aplikasi SILAKU ini.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan menggunakan model

pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran aplikasi SILAKU yang dirancang oleh pengembang khusus untuk siswa kelas lima sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini disimpulkan untuk mengembangkan media pembelajaran digital dengan menggunakan beberapa bantuan AI (*Artificial Intellegence*) dalam menciptakan beberapa fitur yang berada pada media pembelajaran SILAKU terutama pada fitur materi bagian vidio pembelajaran. Aplikasi SILAKU telah divalidasi kepada validator ahli media dan materi serta telah diimplementasikan di siswa kelas lima sekolah dasar. Hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli media dan materi aplikasi SILAKU termasuk kedalam kategori “**sangat valid**”. Sedangkan penilaian media dengan menggunakan metode penyebaran angket respon siswa aplikasi SILAKU termasuk kedalam kategori “**sangat layak**” digunakan pada saat pembelajaran di kelas maupun mandiri, sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi materi

pancasila dalam kehidupanku pada siswa kelas V di Sekolah Dasar

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afnilaswati, M. (2021). KONSEP APLIKASI LANDASAN DAN PENDEKATAN RELIGIUS DALAM PELAYANAN KONSELING. *Jurnal Al-Taujih*, 7(No.2 Juli –Desember 2021), 128–134. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih>
- Arif, E., Julianti, E., & Paulina Soko, I. (2022). Penerapan Konsep Internet of Things pada Pengembangan Aplikasi Portal Alumni di Universitas Terbuka. *Technomedia Journal*, 7(3), 303–313. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i3.1915>
- Asari, A., Wijayanto, P. A., & Waworuntu, A. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL*. <https://www.researchgate.net/publication/371854025>
- Astuti, D. P., Nuraini, N. L. S., & Roebyanto, G. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan Model Problem Based Learning Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 653–659. <https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p653-659>
- Brenda Syahirah, S. (2025). Menerapkan Pendekatan Penelitian dan Pengembangan dalam Pembuatan Konten Media: Sebuah Studi Kasus Media Indonesia. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4, 161–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2219>
- Dwanda Putra, L., Zhinta, S., & Pratama, A. (2023). PEMANFATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8). <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/issue/archive>
- Dwi Kusuma Ainurro, L., Rasyid Ridlo, Z., Ahmad, N., Pendidikan IPA, P., Jember, U., & Timur, J. (2024). Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING TERINTEGRASI DENGAN GOOGLE COLABORATORY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. In *EDUPROXIMA* (Vol. 6, Issue 4).
- Khairunnisa, A., & Wintolo Apoko Universitas Muhammadiyah Hamka, T. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN UNTUK

- SEKOLAH DASAR. *PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*  
*Pengembangan Media BERBASIS APLIKASI PLOTAGON*  
*Pembelajaran Digital Berbasis, PADA SISWA MA NU PETUNG*  
*20(2).* *PANCENG GRESIK.*  
<https://doi.org/10.24114/jk.v20i2>
- Marhamah Hasibuan, A. (2021).  
PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI ANDROID UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR IPS SISWA. In *ESJ*  
(*Elementary School Journal* (Vol.  
11, Issue 2).
- Mardiana, Ugi Nugraha, & Iwan Budi  
Setiawan. (2022).  
Motivasi Siswi Mengikuti Mata P  
elajaran Pendidikan Jasmani di  
SMP 13 Tanjung Jabung Timur.  
*JURNAL SCORE*, 32–37.
- Ningsih, R. A. P., & Wardani, N. S.  
(2021). Pengembangan Aplikasi  
Keliling Nusantara sebagai Media  
Pembelajaran Tematik di Sekolah  
Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4),  
2278–2283.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1141>
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M.,  
Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur,  
M., Gede Bukit, K., & Palembang, L.  
(2022). ADDIE, SEBUAH MODEL  
UNTUK PENGEMBANGAN  
MULTIMEDIA LEARNING. In  
*Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3,  
Issue 2).  
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Sholihatin, L., & Pd, M. (n.d.).  
*PENGEMBANGAN MEDIA*
- Fadilah, A. Drr. N. , K. D. A. K. N. D.  
S. U. (2023). Pengertian Media,  
Tujuan, Fungsi, Manfaat dan  
Urgensi Media Pembelajaran Sulis  
Putri Hidayat STAI DR. KHEZ  
Muttaqien Purwakarta. *Journal of  
Student Research (JSR)*, 1(2), 1–  
17.
- 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>