

**PENGEMBANGAN MEDIA *HTML5* PACKAGE MELALUI METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Twinda Yohana Munthe<sup>1</sup>, Kurotul Aeni<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

<sup>1</sup>[twindahana@students.unnes.ac.id](mailto:twindahana@students.unnes.ac.id), <sup>2</sup>[aeni.kurotul@gmail.unnes.ac.id](mailto:aeni.kurotul@gmail.unnes.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to develop HTML5 Package learning media based on the Role Playing method to enhance learning outcomes in Pancasila Education on mutual cooperation material for fifth-grade students at SDN Karanganyar 01 Semarang City. The study employed Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection instruments included expert validation sheets (material and media experts), teacher and student response questionnaires, observation sheets, interview guidelines, and pretest-posttest questions. The research subjects were 25 fifth-grade students. Material expert validation yielded an 85% score (very feasible category), while media expert validation achieved 88.3% (very feasible category). Teacher responses averaged 3.7 (very good), and student responses averaged 3.6 (very good). The effectiveness test results showed an increase in average scores from 51.52 (pretest) to 81.24 (posttest), with a difference of 29.72 points. The N-Gain test resulted in 0.613 (moderate category). The paired sample t-test produced a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Observations showed 88% of students actively participated in learning, and interviews revealed that the media helped teachers deliver abstract material more concretely. This study concludes that HTML5 Package media based on Role Playing method is very feasible and effective in improving student learning outcomes on mutual cooperation material in Pancasila Education for fifth-grade elementary school students.*

**Keywords:** *HTML5 Package, Role Playing, Learning Outcomes, Mutual Cooperation, Pancasila Education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong siswa kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, lembar observasi, pedoman wawancara, serta soal pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas V. Hasil

validasi ahli materi memperoleh persentase 85% (kategori sangat layak), sedangkan validasi ahli media memperoleh 88,3% (kategori sangat layak). Respon guru memperoleh skor rata-rata 3,7 (sangat baik) dan respon siswa memperoleh skor rata-rata 3,6 (sangat baik). Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 51,52 (pretest) menjadi 81,24 (posttest) dengan selisih 29,72 poin. Uji N-Gain menghasilkan nilai 0,613 (kategori sedang). Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Observasi menunjukkan 88% siswa aktif dalam pembelajaran, dan wawancara mengungkapkan bahwa media membantu guru menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

Kata Kunci: *HTML5 Package*, *Role Playing*, Hasil Belajar, Gotong Royong, Pendidikan Pancasila

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter generasi muda berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa, khususnya nilai gotong royong yang perlu ditanamkan sejak dini. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan harus mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Namun realita di lapangan menunjukkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya materi gotong royong, masih bersifat konvensional dengan pendekatan ceramah yang membosankan, sehingga berdampak

pada rendahnya minat dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini diperkuat oleh Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 yang mengamanatkan pembelajaran interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Guru sebagai fasilitator perlu menghadirkan pendekatan dan media inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis teknologi.

Media pembelajaran digital seperti *HTML5 Package* menjadi solusi yang relevan. Mayer (2020) menjelaskan bahwa desain multimedia yang baik mengintegrasikan elemen visual dan auditori secara interaktif untuk mengurangi beban kognitif. *HTML5*

*Package* memungkinkan integrasi teks, video, dan kuis interaktif dalam satu paket yang ringan dan aksesibel, mendukung gaya belajar beragam serta meningkatkan retensi memori melalui fitur interaktivitasnya. Keunggulan ini semakin optimal jika dipadukan dengan metode *Role Playing*. Joyce, Weil, dan Calhoun (2024) menyatakan bahwa metode bermain peran sangat kuat untuk mengeksplorasi hubungan antarmanusia, nilai-nilai sosial, dan empati melalui simulasi situasi nyata, sehingga siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga mengalami secara afektif bagaimana kegiatan gotong royong dijalankan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas V SD Negeri Karanganyar 01, pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong masih menghadapi kendala. Siswa kesulitan memahami konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari karena pembelajaran berpusat pada guru dan bersifat teoritis. Hasil observasi menunjukkan siswa kurang antusias dan hanya menghafal tanpa pemahaman kontekstual. Data ulangan harian menunjukkan dari 25 siswa, 15 siswa (60%) memperoleh

nilai di bawah KKTP (75), sedangkan hanya 10 siswa (40%) yang mencapai ketuntasan. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti *HTML5 Package*, media yang digunakan terbatas pada buku teks dan ceramah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *HTML5 Package* berbasis *Role Playing* pada materi gotong royong, menguji kelayakannya berdasarkan penilaian ahli dan respon pengguna, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa kontribusi pengembangan teori pembelajaran, khususnya integrasi media *HTML5 Package* dengan metode *Role Playing* dalam Pendidikan Pancasila di SD. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai alternatif media dan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, bagi siswa untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman melalui pengalaman belajar menyenangkan, bagi sekolah dalam mendukung inovasi

pembelajaran berbasis teknologi digital, serta bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE dipilih karena pendekatannya yang sistematis, fleksibel, dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini terdiri atas lima tahap utama, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan mengumpulkan informasi awal yang menjadi dasar pengembangan media. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kinerja melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V, analisis siswa untuk mengetahui karakteristik dan perkembangan kognitif siswa kelas V SD, analisis kurikulum dengan

mengkaji Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran materi gotong royong sesuai Kurikulum Merdeka, serta analisis materi untuk mengidentifikasi konsep-konsep penting gotong royong yang akan disajikan dalam media. Tahap perancangan meliputi penyusunan instrumen penelitian, pemilihan *HTML5 Package* sebagai platform pengembangan, pemilihan format penyajian media, serta pembuatan flowchart dan storyboard. Tahap pengembangan menghasilkan prototipe media yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli. Tahap implementasi terdiri atas uji coba terbatas kepada 10 siswa dan uji coba luas kepada seluruh siswa kelas V dengan desain one group pretest-posttest. Tahap evaluasi mencakup evaluasi formatif pada setiap tahap dan evaluasi sumatif setelah uji coba luas untuk menilai efektivitas media.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Karanganyar 01 Semarang, Jl. Walisongo No.9, Karanganyar, Kec. Tugu, Kota Semarang, pada bulan Februari sampai Maret 2026. Subjek penelitian meliputi 25 siswa kelas V sebagai subjek uji luas, satu orang ahli

materi Pendidikan Pancasila, satu orang ahli media pembelajaran, dan guru kelas V sebagai praktisi. Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas yaitu media pembelajaran *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing*, variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada materi gotong royong yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta variabel kontrol meliputi guru yang sama, materi yang sama, alokasi waktu yang sama, dan karakteristik siswa yang relatif homogen.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif berupa skor pretest-posttest, skor angket respon guru dan siswa, serta skor validasi ahli, dan data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, saran validator, dan catatan lapangan. Sumber data meliputi siswa, guru, validator ahli, dan dokumen pendukung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan lembar observasi terstruktur, wawancara semi-terstruktur dengan pedoman wawancara, angket dengan skala Likert 1-4 untuk validasi ahli dan respon pengguna, dokumentasi berupa foto dan video kegiatan, serta tes berupa pretest dan posttest dengan 30 soal pilihan ganda yang

disusun berdasarkan indikator materi gotong royong.

Teknik keabsahan data meliputi uji validitas isi melalui validasi ahli, validitas konstruk berdasarkan kajian teori, dan validitas empiris menggunakan rumus korelasi Product Moment Pearson. Uji reliabilitas instrumen tes menggunakan rumus KR-20 atau Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS, instrumen dinyatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitas  $> 0,70$ . Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50, dengan kriteria data berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $> 0,05$ . Analisis kelayakan media dilakukan dengan menghitung persentase kelayakan dari validator ahli dan respon pengguna, dengan kriteria kelayakan menurut Arikunto (2013): 81%-100% (sangat layak), 61%-80% (layak), 41%-60% (cukup layak), 21%-40% (kurang layak), dan 0%-20% (tidak layak). Analisis efektivitas media menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan kriteria tinggi ( $g > 0,7$ ), sedang ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ ), dan rendah ( $g < 0,3$ ), serta uji paired sample t-test untuk menguji hipotesis dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) menggunakan bantuan SPSS.

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian meliputi persetujuan (informed consent), kerahasiaan (confidentiality), keadilan (justice), manfaat (beneficence), kejujuran (honesty), dan menghindari plagiarisme.

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), bertujuan untuk mengembangkan suatu produk, menguji kelayakannya, serta mengevaluasi efektivitas produk yang telah dikembangkan. Model penelitian menggunakan ADDIE yakni analyze, design, development, implementation, dan evaluation.

Tahapan pertama dalam penelitian yaitu analyze atau analisis. Analisis dilakukan dengan teknik wawancara bersama guru kelas V serta observasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang. Hasil analisis awal diperoleh beberapa masalah, antara lain: 1) pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional dengan pendekatan ceramah yang berpusat pada guru; 2)

siswa mengalami kesulitan memahami konsep gotong royong karena materi disajikan secara teoritis tanpa contoh konkret; 3) keterbatasan penggunaan variasi media berbasis teknologi oleh guru; dan 4) sebagian besar siswa belum mencapai KKTP yaitu 75, dengan data menunjukkan dari 25 siswa, 15 siswa (60%) memperoleh nilai di bawah KKTP. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang terlibat aktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar di kelas sekaligus mempermudah penyampaian materi, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Inovasi pembelajaran tersebut dapat diwujudkan melalui pengembangan media berbasis teknologi yang dipadukan dengan metode partisipatif interaktif dan menarik yaitu pengembangan *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi gotong royong siswa kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang.

Tahapan kedua dalam penelitian yaitu design atau perancangan media serta materi pembelajaran. Pengembangan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas langsung, sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD yang berada pada tahap operasional konkret. Perancangan media dan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Design *HTML5 Package* dibuat menggunakan platform *HTML5 Package* (H5P) yang menyediakan beragam fitur interaktif, seperti course presentation, kuis interaktif, dan branching scenario untuk simulasi *Role Playing*. Selain itu, dirancang pula Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan aplikasi Canva untuk memandu siswa menganalisis peran sebelum bermain peran. Skenario *Role Playing* dirancang dalam dua skenario yaitu gotong royong di sekolah dan gotong royong di rumah, dengan total 11 peran yang dibagikan kepada 25 siswa dalam 5 kelompok.

Tahapan ketiga yaitu development atau pengembangan. *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* yang telah dirancang, kemudian diimplementasikan pada platform *HTML5 Package* untuk dapat diakses melalui tautan link tanpa memerlukan instalasi. Pengembangan media mengacu pada berbagai sumber yang relevan, seperti buku guru dan materi gotong royong yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, pengembangan media disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta mengintegrasikan metode *Role Playing* untuk mendukung keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam siswa terhadap materi gotong royong.



Gambar 1 Halaman awal (Cover)  
*HTML5 Package*



Gambar 2 Tampilan Menu *HTML5*

*Package*

### Kelayakan Media

Media yang telah dikembangkan dinilai kelayakannya sebelum diujicobakan di lapangan. Penilaian kelayakan media dan materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang. Masukan dan saran dari ahli materi maupun ahli media dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi. Ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan video praktik gotong royong baik di sekolah maupun di rumah, serta memastikan konsistensi antara praktik yang akan dilakukan dengan RPM yang telah disusun. Sementara itu, ahli media memberikan masukan berupa perbaikan ikon navigasi agar lebih menarik di pandang, perbaikan navigasi di bagian slide, serta perbaikan slide pembuat media.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

| Media                                     |  |              |
|-------------------------------------------|--|--------------|
| Ahli Materi                               |  |              |
| Aspek                                     |  | Skor         |
| Kesesuaian CP, TP dan Materi              |  | 10           |
| Kelengkapan Materi                        |  | 7            |
| Kelayakan Materi                          |  | 10           |
| Kepatuhan Hukum                           |  | 7            |
| Perkembangan Murid                        |  | 6            |
| Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia |  | 7            |
| Kompetensi                                |  | 14           |
| Penggunaan Istilah dan simbol             |  | 7            |
| Jumlah Skor                               |  | 68           |
| Jumlah Maksimum (R)                       |  | 80           |
| Persentase kelayakan (NP)                 |  | 85%          |
| Kualifikasi Kelayakan Produk              |  | Sangat Layak |
| Ahli Media                                |  |              |
| Aspek                                     |  | Skor         |
| Kesesuaian dengan TP                      |  | 11           |
| Keefektifan penggunaan media              |  | 10           |
| Ketersediaan media                        |  | 11           |
| Efisiensi biaya pengadaan                 |  | 10           |
| Kualitas teknis media                     |  | 11           |
| Jumlah maksimum (R)                       |  | 60           |
| Presentase kelayakan (NP)                 |  | 88,3%        |
| Kualifikasi kelayakan Produk              |  | Sangat layak |

Berdasarkan tabel 1, penilaian ahli materi terhadap media menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 85%. Ahli materi memberikan penilaian tertinggi (100%) pada aspek kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, keakuratan konsep, serta sistematika penyajian. Hal ini menunjukkan bahwa materi gotong royong yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Penilaian

dengan skor 75% diberikan pada aspek kedalaman materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kelengkapan materi, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa, yang menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk perbaikan pada aspek-aspek tersebut.

Sementara penilaian ahli media menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 88,3%. Ahli media memberikan penilaian tertinggi (100%) pada aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kualitas tampilan, interaktivitas, kualitas teknis media, dan keefektifan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa media *HTML5 Package* memiliki kualitas teknis yang baik, tampilan yang menarik, dan interaktivitas yang tinggi. Penilaian dengan skor 75% diberikan pada aspek kemudahan navigasi dan kemenarikan desain, yang menjadi dasar perbaikan sebelum media diujicobakan.

Berdasarkan penilaian kedua ahli, media *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* memenuhi kriteria kelayakan untuk diujicobakan. Selain itu, tanggapan guru terhadap media memperoleh skor rata-rata 3,7 dari skor maksimal 4 dengan kategori

sangat baik, sedangkan tanggapan siswa memperoleh skor rata-rata 3,6 dari skor maksimal 4 dengan kategori sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran baik pada uji coba kelompok kecil maupun besar, dinilai berhasil oleh guru, yang memberikan penilaian positif pada seluruh butir pernyataan pada lembar observasi.

### **Keefektifan Media**

Selanjutnya adalah tahap implementation. Media yang telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran, kemudian diujicobakan pada kelompok kecil melalui beberapa tahap. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang siswa kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang. Kegiatan diawali dengan pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* sesuai dengan RPM yang telah disusun. Implementasi media ini dipadukan dengan sintaks *Role Playing* yang meliputi orientasi masalah, mengorganisasikan siswa, membimbing penyelidikan, menyajikan hasil karya (simulasi *Role Playing*), serta menganalisis dan

mengevaluasi. Kegiatan diakhiri dengan posttest dan angket tanggapan siswa terhadap media, untuk mengetahui pemahaman siswa setelah penerapan media. Selama kegiatan pembelajaran, guru kelas V melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Setelah memperoleh hasil positif pada uji coba kelompok kecil, dilanjutkan uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 orang siswa. Tahapan uji coba kelompok besar sama dengan tahapan uji coba kelompok kecil.

Langkah terakhir dalam penelitian yaitu evaluation. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, media *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata dari nilai pretest sebesar 51,52 menjadi sebesar 81,24 pada posttest. Hasil uji coba kelompok besar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan dari adanya peningkatan nilai rata-rata pretest ke posttest. Dengan demikian, media tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan dan terlaksana sesuai harapan.

**Tabel 2 Hasil Pretest, Posttest dan N-Gain**  
**Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN**  
**Karanganyar 01**

| Kel.  | N  | Pretest | Posttest | N-Gain |
|-------|----|---------|----------|--------|
| Kecil | 10 | 52,40   | 82,80    | 0.621  |
| Besar | 25 | 51,52   | 81,24    | 0.613  |

Berdasarkan tabel 2, pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa, rata-rata pretest adalah 52,40 dan rata-rata posttest meningkat menjadi 82,80, dengan selisih peningkatan sebesar 30,40 poin. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,621 yang termasuk dalam kategori sedang ( $0,30 \leq g < 0,70$ ). Pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 siswa, rata-rata pretest adalah 51,52 dan rata-rata posttest meningkat menjadi 81,24, dengan selisih peningkatan sebesar 29,72 poin. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,613 yang juga termasuk dalam kategori sedang. Hasil N-Gain pretest-posttest kelompok kecil maupun kelompok besar termasuk ke dalam kategori sedang, sehingga media *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang. Peningkatan yang

konsisten pada kedua kelompok menunjukkan bahwa media ini memiliki efektivitas yang stabil dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi gotong royong.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

| Data | Sig. (Shapiro-wilk) | Keterangan |
|------|---------------------|------------|
| Pre  | 0,282               | Normal     |
| Post | 0,090               | Normal     |

Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 ( $n=25$ ). Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,282 dan posttest sebesar 0,090. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, uji hipotesis dapat menggunakan statistik parametrik yaitu uji paired sample t-test.

**Tabel 4 Hasil Uji Paired Sample t-Test**

| Data       | t       | df | Sig.  | Keterangan |
|------------|---------|----|-------|------------|
| Pre - Post | -17,634 | 24 | 0,000 | Signifikan |

Tabel 4 menunjukkan hasil uji paired sample t-test dengan nilai t hitung sebesar -17,634 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti

terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, media *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang. Nilai t hitung yang negatif menunjukkan bahwa rata-rata posttest lebih tinggi daripada rata-rata pretest, yang mengkonfirmasi adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

**Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

| No | Indikator                   | N  | %  | Keterangan |
|----|-----------------------------|----|----|------------|
| 1  | Keaktifan belajar           | 22 | 88 | Aktif      |
| 2  | Kerja sama kelompok         | 23 | 92 | S. Baik    |
| 3  | Keterlibatan simulasi       | 24 | 96 | S. Baik    |
| 4  | Antusiasme penggunaan media | 23 | 92 | S. Baik    |

Tabel 5 menunjukkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing*. Pada indikator keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sebanyak 22 dari 25 siswa (88%) aktif

mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Indikator kerjasama dalam kelompok saat *Role Playing* menunjukkan 23 siswa (92%) bekerja sama dengan baik, setiap anggota kelompok berperan sesuai dengan tugasnya. Indikator keterlibatan dalam simulasi peran menunjukkan 24 siswa (96%) terlibat aktif dalam memainkan peran, dengan beberapa siswa yang sebelumnya pemalu menjadi lebih berani setelah didorong oleh teman kelompoknya. Indikator antusiasme menggunakan media *HTML5 Package* menunjukkan 23 siswa (92%) merasa senang dan tertarik menggunakan media karena tampilannya menarik dan interaktif. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa media *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa.

**Tabel 6 Hasil Respon Guru dan Siswa**

| Responden        | Mean | Maks | Kategori |
|------------------|------|------|----------|
| Guru kelas V     | 3,7  | 4    | S. Baik  |
| Siswa (25 siswa) | 3,6  | 4    | S. Baik  |

Tabel 6 menunjukkan hasil respon guru dan siswa terhadap media *HTML5 Package* berbasis metode *Role Playing*. Respon guru

memperoleh skor rata-rata 3,7 dari skor maksimal 4 dengan kategori sangat baik. Guru menyatakan bahwa media *HTML5 Package* mudah digunakan, petunjuk jelas, materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan media bermanfaat untuk meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu dalam menyampaikan materi gotong royong yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Respon siswa memperoleh skor rata-rata 3,6 dari skor maksimal 4 dengan kategori sangat baik. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa tampilan media *HTML5 Package* menarik, materi mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video, serta mereka senang belajar menggunakan metode *Role Playing* karena bisa bermain peran dan bekerja sama dengan teman. Siswa juga menyatakan bahwa media *HTML5 Package* mudah diakses melalui smartphone masing-masing.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *HTML5 Package ADDIE* yang terstruktur dan adaptif (Branch, 2009). Pengembangan ini didasari atas analisis keterbatasan inovasi

media konvensional yang memicu rendahnya hasil belajar (Pradana dkk., 2023), serta karakteristik operasional konkret siswa kelas V yang membutuhkan aktivitas langsung dan media interaktif untuk memicu berpikir kritis (Setyaningsih dan Masduki, 2021). Hasil validasi menyatakan media ini sangat layak, dengan skor ahli materi 85% yang menegaskan kesesuaian konten gotong royong dengan taraf berpikir siswa (Pagarra dkk., 2022), serta skor ahli media 88,3% yang membuktikan kualitas teknis HTML5 yang responsif dan interaktif (Frydenberg dan Andone, 2018). Penyempurnaan navigasi dan penambahan video praktik berdasarkan saran para ahli terbukti memberikan contoh konkret demi mewujudkan pengalaman belajar yang bermakna.

Efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan signifikan rata-rata pretest (51,52) ke posttest (81,24) yang mencakup perubahan perilaku siswa (Sudjana, 2023). Hasil uji N-Gain sebesar 0,613 (kategori sedang) menunjukkan dampak positif meski terkendala durasi dan teknis, senada dengan temuan Rusdiana dan Febrianto (2024) serta Wulandari dkk. (2022), sementara uji paired sample t-

test (Sig. 0,000) memperkuat adanya pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep (Fitri dkk., 2023; Sultan dkk., 2026). Kepraktisan media ini terlihat dari respons positif guru (3,7) dan siswa (3,6) yang mendorong keterlibatan belajar (Hakim dan Rivalina, 2023), didukung keterlibatan aktif 88% siswa melalui simulasi nilai sosial *Role Playing* (Joyce, Weil, dan Calhoun, 2024). Sinergi ini sukses mengatasi kejenuhan serta menanamkan nilai gotong royong secara kontekstual (Pradana dkk., 2023), sehingga media ini disimpulkan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media H5P (*HTML5 Package*) berbasis metode *Role Playing* pada materi gotong royong di lingkungan sekitar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang telah berhasil dikembangkan serta terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran inovatif ini dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan dan diterapkan secara langsung di kelas berdasarkan penilaian berlapis dari para ahli. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan skor 68 dari 80 dengan persentase 85% (kategori sangat layak), sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh skor 53 dari 60 dengan persentase 88,3% (kategori sangat layak). Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang tinggi, baik dari segi kedalaman konten maupun kemasan visual dan teknisnya.

Selain memiliki kelayakan yang tinggi, media ini juga terbukti memberikan dampak positif yang efektif terhadap capaian akademis siswa. Melalui analisis uji paired sample t-test berbantuan aplikasi SPSS, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menegaskan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pretest sebelum menggunakan media dan nilai posttest setelah media diterapkan. Peningkatan hasil belajar tersebut diperkuat oleh hasil uji N-Gain yang mencatat pertumbuhan

nilai rata-rata siswa kelas V sebesar 0,613 dengan selisih rata-rata mencapai 29,72, yang menempatkan efektivitas media ini ke dalam kategori sedang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Dosari, H. (2022). Integrating H5P interactive multimedia in primary school classrooms: Enhancing student engagement and academic achievement. *International Journal of Educational Technology in Primary Education*, 15(2), 114–128.
- Arends, R. I. (2024). *Learning to teach* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Branch, R. M. (2018). *Instructional design: The ADDIE approach and its implementation in digital eras* (2nd ed.). Springer.
- Bunyamin, B., Hakim, A. R., & Rivalina, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *HTML5 Package* pada mata pelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 70–82.
- Chen, C. H., & Hwang, G. J. (2021). Effects of web-based interactive multimedia on decreasing cognitive load and improving meaningful learning for concrete operational children. *Educational Technology Research and Development*, 69(3), 1243–1265.

- Eka, P., & Muhaimin, A. (2024). Strategi penanaman nilai gotong royong siswa kelas V melalui social experiential learning di sekolah dasar. *Jurnal Karakter Pendidikan*, 7(1), 45–58.
- Hakim, A. R., & Rivalina, R. (2023). Efektivitas penggunaan *HTML5 Package* dalam pembelajaran nilai karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 55-66.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2024). *Models of teaching* (10th ed.). Pearson.
- Kusmiati, E., & A'yun, Q. (2023). Operasionalisasi nilai-nilai Pancasila melalui habituasi gotong royong di lingkungan sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(1), 82–95.
- Kusuma, A. D., & Wardani, N. E. (2022). Efektivitas metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan internalisasi nilai karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 88-99.
- Maulidia, N. (2023). Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan nilai sikap gotong royong siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 112–125.
- Mayer, R. E. (2020). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nuha, M., & Wicaksono, A. (2025). Eksplorasi tradisi lokal gotong royong sebagai materi kontekstual Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia*, 13(2), 201–215.
- Sari, D. P., dkk. (2024). Efektivitas metode *Role Playing* berbantuan media visual digital dalam meningkatkan perilaku kolaboratif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. *Jurnal Elemen Pendidikan Dasar*, 6(1), 12–24.
- Setyowati, R., dkk. (2021). Internalisasi nilai demokrasi dan persatuan di kelas tinggi sekolah dasar melalui aktivitas simulatif berbasis peran. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 6(2), 90–103.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Ulfah, M., & Susandra, A. (2021). Desain validasi numerik skala Likert dalam penelitian pengembangan (R&D) media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi dan Asesmen Pendidikan*, 3(2), 88–99.
- Wahidah, N. (2024). Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif

berbasis model ADDIE untuk menumbuhkan karakter gotong royong siswa kelas V SD. Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan, 12(3), 310–324.