

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS APLIKASI
ETIKA (EDUKASI TENTANG PERSATUAN KITA) BERBANTUAN iSpring
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS V
DI SDN 2 TONATAN**

Zakiyaturrohmah¹, Risti Aulia Ulfah²

¹PGMI UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo

²PGMI UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo

¹zakiyakiki66@gmail.com, ²ristiauliaulfah@uinponorogo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop digital learning media based on the ETIKA (Education About Our Unity) application assisted by iSpring to improve civic literacy of fifth-grade students at SDN 2 Tonatan. This research uses a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study were 24 fifth-grade students. Data collection techniques included expert validation questionnaires, student response questionnaires, and pre-test and post-test. The results showed that the ETIKA application has a very high level of validity with material expert scores of 83.3%, media experts 88.7%, and language experts 86%. The practicality level is categorized as very good with an average percentage of 98,83%. The effectiveness test showed an N-gain value of 0.76 (high category) for civic knowledge, 0.22 (low category) for skills, and 0.40 (moderate category) for attitudes. Thus, the ETIKA application is feasible, practical, and effective in improving students' civic literacy.

Keywords: *digital learning media, ETIKA application, civic literacy*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi ETIKA (Edukasi Tentang Persatuan Kita) berbantuan iSpring untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas V di SDN 2 Tonatan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respon siswa, serta tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ETIKA memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dengan skor ahli materi 83,3%, ahli media 88,7%, dan ahli bahasa 86%. Tingkat kepraktisan termasuk kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 98,83%. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-gain sebesar 0,76 (tinggi) pada indikator pengetahuan, 0,22 (rendah) pada keterampilan, dan 0,40 (sedang) pada sikap. Dengan demikian, aplikasi ETIKA dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa.

Kata Kunci: *media pembelajaran digital, aplikasi ETIKA, literasi kewarganegaraan*

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik (Hanifah et al. 2024). Istilah media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pembelajaran, media tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi, merangsang kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat menjadi hal yang krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran mengalami transformasi dari yang bersifat konvensional menuju media berbasis digital (Firmadani F 2020). Media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, simulasi, dan platform daring yang

dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Joni Wilson Sitopu, Hani Subakti et al. 2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga selaras dengan tuntutan kompetensi abad ke-21, salah satunya adalah kemampuan literasi.

Literasi pada era digital tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup kemampuan memahami, menginterpretasikan, serta mengomunikasikan informasi dalam berbagai konteks, termasuk konteks digital. Salah satu bentuk literasi yang penting untuk dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar adalah literasi kewarganegaraan. Literasi kewarganegaraan merupakan kemampuan individu dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, memiliki pengetahuan tentang sistem pemerintahan dan nilai-nilai demokrasi, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Anggraeni Dewi et al. 2023). Penguatan literasi kewarganegaraan sangat relevan

dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang bertujuan membentuk karakter dan kompetensi kewarganegaraan siswa.

Namun demikian, kondisi empiris menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Data internasional menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat rendah dalam hal literasi. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang diselenggarakan oleh OECD menunjukkan bahwa skor literasi membaca Indonesia mengalami penurunan dibandingkan tahun sebelumnya (Zulfikar 2024). Selain itu, hasil Asesmen Nasional tahun 2023 juga mengungkapkan bahwa sekitar 39% siswa sekolah dasar belum mencapai kompetensi minimum dalam literasi (Purba 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam penguasaan literasi siswa.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada konteks pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 2 Tonatan pada tanggal 3 November 2025, diketahui

bahwa sebagian besar siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep kewarganegaraan, khususnya terkait nilai gotong royong. Sekitar 40% siswa belum mampu mengaitkan kemampuan membaca dengan pemahaman materi Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta penggunaan media yang terbatas pada Lembar Kerja Siswa (LKS) menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya pengembangan literasi kewarganegaraan siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media digital berbasis aplikasi, multimedia interaktif, maupun *mobile learning* terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan,

terutama dalam mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap kewarganegaraan secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih komprehensif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa secara efektif dan menyenangkan. Salah satu alternatif solusi yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran digital berbasis aplikasi “ETIKA” (Edukasi Tentang Persatuan Kita) yang memanfaatkan platform iSpring. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan materi kontekstual, video pembelajaran, kuis interaktif, serta permainan edukatif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pengembangan media ini didukung oleh dasar teoritik yang kuat. Salah satunya adalah Teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard Mayer,

yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui dua saluran kognitif, yaitu visual dan auditori (Puji, Sri, and Tri 2024). Kedua saluran tersebut akan bekerja secara optimal apabila informasi disajikan secara seimbang dalam bentuk teks, gambar, dan suara. Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif berbasis iSpring dalam aplikasi ETIKA berpotensi memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep kewarganegaraan karena mampu mengaktifkan kedua jalur pemrosesan informasi secara bersamaan.

Selain itu, pengembangan media ini juga didasarkan pada teori literasi kewarganegaraan. Margaret Stimmann Branson dalam karyanya *The Role of Civic Education* menegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan memiliki peran penting dalam membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan partisipatif. Branson menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan (*civic knowledge*), tetapi juga mencakup keterampilan (*civic skills*) dan sikap (*civic dispositions*).

Ketiga aspek tersebut merupakan fondasi utama dalam membangun literasi kewarganegaraan yang utuh (Branson and Dkk 1999).

Pandangan tersebut diperkuat oleh David Kerr yang menyatakan bahwa literasi kewarganegaraan tidak hanya berkaitan dengan pemahaman politik, tetapi juga melibatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan berpartisipasi, serta nilai dan sikap yang mendukung kehidupan demokratis (Kerr 1999). Dalam hal ini, *civic knowledge* mencakup pemahaman terhadap sistem pemerintahan serta hak dan kewajiban warga negara, *civic skills* mencerminkan kemampuan berpartisipasi aktif dan berpikir kritis, sedangkan *civic dispositions* berkaitan dengan sikap tanggung jawab, toleransi, dan komitmen terhadap nilai demokrasi.

Dengan demikian, literasi kewarganegaraan dapat dipahami sebagai integrasi antara pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap kewarganegaraan yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan dalam mengembangkan ketiga aspek tersebut akan berkontribusi pada

terbentuknya warga negara yang cerdas, demokratis, dan bertanggung jawab. Berdasarkan kerangka teori tersebut, indikator literasi kewarganegaraan dalam penelitian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan kewarganegaraan yang berkaitan dengan pemahaman konsep dasar kehidupan berbangsa dan bernegara, keterampilan kewarganegaraan yang tercermin dalam kemampuan berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, serta nilai dan sikap kewarganegaraan yang meliputi sikap tanggung jawab, kepedulian sosial, dan komitmen terhadap nilai persatuan.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran digital yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi ETIKA berbantuan iSpring, mendeskripsikan tingkat kepraktisan penggunaan media berdasarkan respon siswa, serta menguji

efektivitas media dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas V di SDN 2 Tonatan.

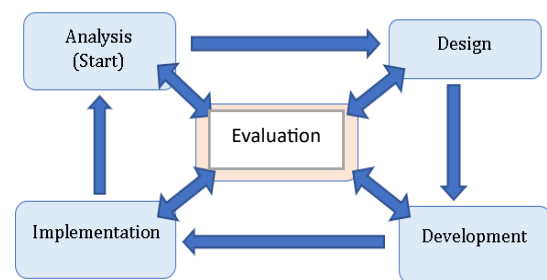
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran digital dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan. Secara praktis, media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar yang inovatif bagi guru serta membantu siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D dalam studi ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran digital yang spesifik serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk tersebut dalam konteks pembelajaran nyata (Sugiyono 2020). Produk yang dikembangkan adalah media

pembelajaran digital berbasis aplikasi ETIKA (Edukasi Tentang Persatuan Kita) yang dirancang untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Gambar 1 Skema Prosedur Penelitian ADDIE

Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan desain pembelajaran berbasis media digital. Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, serta analisis materi pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada topik “Gotong Royong”. Tahap *design* meliputi perancangan struktur materi dan *flowchart* (alur navigasi media). Tahap *development*

merupakan proses pembuatan media menggunakan bantuan iSpring serta validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kelayakan produk. Selanjutnya, pada tahap implementation, media yang telah dinyatakan layak diujicobakan kepada siswa kelas V SDN 2 Tonatan untuk mengetahui respon kepraktisan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluation dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan dan hasil implementasi media, baik melalui evaluasi formatif maupun sumatif guna mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Tonatan, sedangkan objek penelitian berupa media pembelajaran digital ETIKA. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli untuk mengukur kelayakan produk, angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media

dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dengan menghitung persentase kelayakan, kepraktisan, serta peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji N-Gain.

Dengan pendekatan metodologis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis digunakan dan efektif dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa, khususnya pada materi gotong royong di sekolah dasar

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi ETIKA Berbantuan iSpring dalam Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa Kelas V di SDN 2 Tonatan

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi ETIKA (Edukasi Tentang Persatuan Kita) berbantuan *iSpring* dilakukan untuk

meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas V SDN 2 Tonatan. Proses pengembangan menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a) **Analisis Kebutuhan:** Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bergantung pada media konvensional (LKS). Hal ini menyebabkan keterbatasan fokus siswa, sehingga diperlukan media digital interaktif sebagai alternatif solusi belajar mandiri.
- b) **Analisis Materi:** Materi yang dipilih adalah "Gotong Royong" untuk kelas V. Konten diarahkan untuk menstimulus komponen literasi kewarganegaraan yang mencakup pengetahuan (*civic knowledge*), keterampilan (*civic skills*), dan sikap kewarganegaraan (*civic dispositions*).
- c) **Analisis Siswa:** Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Tonatan yang memiliki karakteristik antusias terhadap teknologi namun cepat jenuh dengan metode monoton. Aplikasi ETIKA dirancang untuk mengakomodasi karakteristik visual dan interaktif mereka.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, disusun struktur materi gotong royong (pengertian, contoh di berbagai lingkungan, hubungan

dengan Pancasila, dan manfaatnya) serta alur navigasi aplikasi. Alur tersebut dituangkan ke dalam *flowchart* sistematis yang mencakup menu: tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi bacaan, video pembelajaran, kuis, dan gim edukasi (*Smart Puzzle* dan *Pohon Ajaib*).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Aplikasi dikembangkan menggunakan bantuan *software iSpring* dengan mengintegrasikan teks, video, audio, dan kuis ke dalam antarmuka (*interface*) yang adaptif bagi anak usia sekolah dasar (menggunakan palet warna cerah seperti biru muda dan hijau, tipografi tegas, serta ikon navigasi yang intuitif). Akses aplikasi disediakan melalui kode QR.

Untuk menilai kelayakan produk, dilakukan validasi oleh tiga validator (dua dosen dan satu guru kelas) yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Aplikasi ETIKA

Aspek	Presentase	Kategori
Materi	83,3	Sangat Layak
Media	88,7	Sangat Layak
Bahasa	86	Sangat Layak

Berdasarkan saran validator, dilakukan beberapa revisi teknis dan substansial sebelum produk diimplementasikan di kelas, antara lain:

- a) **Visual & Navigasi:** Mengubah kontras warna menu, memperbesar ukuran tombol agar lebih mudah diklik, dan menata ulang alur perpindahan halaman.
- b) **Konten & Teknis:** Menyematkan file video secara langsung (*embed*) untuk mengatasi masalah pemutaran video YouTube, memperdalam konten materi, serta memperbanyak contoh kasus gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilaksanakan pada Kamis, 12 Februari 2026, melalui uji coba skala besar kepada seluruh siswa kelas V SDN 2 Tonatan. Proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah berikut:

- a) **Pre-test:** Mengukur tingkat literasi kewarganegaraan awal siswa.
- b) **Eksplorasi Mandiri:** Siswa mengoperasikan aplikasi ETIKA secara mandiri menggunakan panduan cetak/verbal. Peneliti bertindak sebagai fasilitator untuk membimbing siswa dan menjawab kesulitan teknis maupun substantif.
- c) **Post-test & Angket:** Mengukur peningkatan literasi kewarganegaraan pasca-perlakuan serta menjangkau respons siswa mengenai kepraktisan media.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi formatif dilakukan secara terus-menerus pada setiap akhir fase ADDIE, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi produk di lapangan. Berdasarkan refleksi akhir, ditemukan dua kendala utama:

- a) **Keterbatasan Perangkat:** Beberapa gawai (*smartphone*) siswa mengalami kendala performa saat mengoperasikan aplikasi.
- b) **Alokasi Waktu:** Durasi pembelajaran yang terbatas menghambat beberapa siswa dalam menyelesaikan seluruh tahapan aktivitas digital secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan aplikasi ETIKA efektif dan praktis digunakan, namun memerlukan penyesuaian alokasi waktu dan optimasi ukuran aplikasi pada pengembangan selanjutnya.

Respon Kepraktisan Siswa terhadap Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi “ETIKA” Berbantuan iSpring dalam Proses Belajar Pendidikan Pancasila

Dari segi kepraktisan, kepraktisan media diukur melalui angket respon siswa setelah penggunaan aplikasi ETIKA. Hasil menunjukkan bahwa siswa

memberikan respon yang sangat positif.

Tabel 2. Hasil Respon Kepraktisan Siswa terhadap Aplikasi ETIKA

Responden	Skor	Persentase	Ket.
R1	48	96	Sangat Praktis
R2	50	100	Sangat Praktis
R3	49	98	Sangat Praktis
R4	50	100	Sangat Praktis
...	...	...	...
R24	49	98	Sangat Praktis
Rata-rata	49,4	98,83	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata respon siswa sebesar 49,4 dan rata-rata persentasenya sebesar 98,83 dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ETIKA mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam memahami materi.

Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi “ETIKA” Berbantuan iSpring dalam Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa Kelas V di SDN 2 Tonatan

Dari segi efektivitas, hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan literasi kewarganegaraan siswa.

Tabel 3. N-Gain Kemampuan Literasi Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN 2 Tonatan

N	Pre-Test		Post-Test		N-Gain		Ket.
	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	
24	54,7	21,03	80,2	9,89	0,56	0,18	Sedang

Berdasarkan 3, diketahui bahwa jumlah subjek penelitian sebanyak 24 siswa. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 54,7 dengan standar deviasi 21,03, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 80,2 dengan standar deviasi 9,89. Nilai N-Gain sebesar 0,56 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi kewarganegaraan siswa berada pada kategori sedang.

Penurunan standar deviasi dari 21,03 menjadi 9,89 menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah

pembelajaran menjadi lebih merata. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi ETIKA tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa. Selanjutnya, peningkatan dianalisis berdasarkan indikator literasi kewarganegaraan.

Tabel 4. N-Gain Berdasarkan Indikator Literasi Kewarganegaraan

N	Indikator	Pre-Test	Post-Test	N-Gain
24	Pengetahuan kewarganegaraan	44,4 4	78,4 7	76 %
	Keterampilan Kewarganegaraan	60	73,3 3	22 %
	Nilai dan Sikap Kewarganegaraan	64,5 8	90,6 2	40 %

Berdasarkan Tabel 4, peningkatan tertinggi terdapat pada indikator pengetahuan kewarganegaraan dengan N-Gain sebesar 0,76 (kategori tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ETIKA sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

Sebaliknya, indikator keterampilan kewarganegaraan menunjukkan peningkatan terendah

dengan N-Gain sebesar 0,22 (kategori rendah) serta nilai dan sikap sebesar 0,40 (kategori sedang). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada aspek pengetahuan.

Hal ini sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini juga mengindikasikan bahwa keterampilan praktis membutuhkan latihan langsung di luar media digital.

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi "ETIKA" Berbantuan iSpring

Pengembangan media pembelajaran digital ETIKA (Edukasi Tentang Persatuan Kita) berbantuan iSpring dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena sistematis dan efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran di SDN 2 Tonatan masih didominasi media

konvensional seperti buku dan LKS sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami materi gotong royong dalam Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang interaktif untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun aplikasi ETIKA yang memadukan teks, video, ilustrasi, kuis, dan permainan edukatif sesuai teori multimedia Richard E. Mayer. Desain aplikasi dibuat menarik dengan tampilan sederhana agar memudahkan siswa memahami materi persatuan dan gotong royong.

Pada tahap pengembangan, aplikasi ETIKA dibuat menggunakan iSpring dan dapat diakses melalui perangkat Android. Produk kemudian divalidasi oleh dua dosen dan satu guru dengan hasil sangat layak, yaitu aspek materi memperoleh nilai 83,3%, aspek media 88,7%, dan aspek bahasa 86%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi ETIKA layak digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk mendukung peningkatan literasi kewarganegaraan siswa.

Tahap implementasi dilakukan kepada 24 siswa kelas V SDN 2 Tonatan melalui pre-test, pembelajaran menggunakan aplikasi ETIKA, dan post-test. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa, aplikasi ETIKA memperoleh predikat "Sangat Layak" sehingga siap diterapkan dalam pembelajaran.

Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila bertema gotong royong dan dikemas secara kontekstual agar lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, aplikasi dirancang dengan memadukan teks, gambar, audio, dan video pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan bahasa yang komunikatif juga membantu siswa belajar secara mandiri. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media ETIKA mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap konsep kewarganegaraan.

Pada tahap evaluasi, ditemukan kendala pada kompatibilitas beberapa perangkat siswa dalam mengakses aplikasi. Namun, secara umum siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan media ETIKA. Dengan demikian, aplikasi ETIKA berbasis iSpring dinilai efektif dan layak digunakan sebagai media alternatif untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa sekolah dasar.

Kepraktisan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi "ETIKA"

Respon kepraktisan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan aplikasi ETIKA (Edukasi Tentang Persatuan Kita) dalam mendukung pembelajaran mandiri siswa. Data diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 24 siswa kelas V

SDN 2 Tonatan setelah menggunakan aplikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ETIKA memperoleh respon sangat positif dengan rata-rata persentase 98,83% dan termasuk kategori “sangat praktis”. Siswa merasa aplikasi ini menarik, mudah digunakan, serta membantu memahami materi gotong royong melalui fitur interaktif seperti kuis dan permainan edukatif.

Tingginya antusiasme siswa menunjukkan bahwa aplikasi ETIKA memiliki navigasi yang sederhana dan ramah bagi siswa sekolah dasar. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital berbantuan iSpring efektif dan praktis digunakan untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa.

Keefektifan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi ETIKA

Efektivitas dalam penelitian ini ialah dengan menguji kemampuan aplikasi ETIKA (Edukasi Tentang Persatuan Kita) dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa melalui tiga indikator utama. Berdasarkan uji N-Gain, indikator Pengetahuan Kewarganegaraan mengalami peningkatan tertinggi dengan skor 0,76 (kategori tinggi/efektif), Nilai dan Sikap Kewarganegaraan memperoleh skor 0,40 (kategori sedang), sedangkan Keterampilan Kewarganegaraan memperoleh skor 0,22 (kategori rendah).

Hasil tersebut diperkuat oleh uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ETIKA. Temuan ini membuktikan bahwa aplikasi ETIKA efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi gotong royong dan nilai-nilai kewarganegaraan.

Peningkatan terbesar terjadi pada aspek pengetahuan karena media digital interaktif membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menarik. Sementara itu, peningkatan keterampilan kewarganegaraan masih tergolong rendah karena aspek tersebut memerlukan pembiasaan dan praktik langsung dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlu didukung dengan aktivitas pembelajaran berbasis praktik di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi ETIKA berbantuan iSpring dinyatakan:

1. Layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli
2. Praktis digunakan berdasarkan respon siswa
3. Efektif dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa

Media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila, khususnya dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni Dewi, Dinie, Yeni Yunarti, Tita Mulyati, and Rahman Wahid. 2023. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Pkn Berbasis Multimedia Interaktif Mobile Learning Dalam Mengembangkan Literasi Kewarganegaraan Siswa." *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 7(2): 1610–17.

Branson, M.S, and Dkk. 1999. *Seri Pendidikan Politik Belajar'Civic Education' Dari Amerika*. Yogyakarta: LKiS.

Firmadani F. 2020. "Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93-97." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasiona* 2(Vol. 2 No. 1 (2020): Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0): 5.

Hanifah, Desti Putri et al. 2024. *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.

Joni Wilson Sitopu, Hani Subakti, Janner Simarmata, Raden Sri Ayu Ramadhana Betanika Nila Nirbita, Patri Janson Silaban Leny

Dhianti Haeruman, Lari Andres Sanjaya, and Winda Yulita St.Amina H. Umar, Ika Yuniwati, Dina Chamidah. 2022. 1 Yayasan Kita Menulis *Aplikasi Pembelajaran Digital*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

Kerr, David. 1999. *Qualifications and Curriculum Authority, London Citizenship Education: An International Comparison. England: National Foundation For Educational Research – NFER*.

Puji, Rahayu, Marmoah Sri, and Budiharto Tri. 2024. "Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 12(5): 353–55.

Purba, Jonathan Pandapotan. 2024. "Dunia Pendidikan Nasional Masih Hadapi Tantangan Literasi Dan Numerasi." *Liputan6.com*: 3. <https://www.liputan6.com/news/read/5600414/dunia-pendidikan-nasional-masih-hadapi-tantangan-literasi-dan-numerasi> (November 14, 2024).

Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif. *Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Zulfikar, Fahri. 2024. "10 Negara Dengan Literasi Terendah Di Dunia, Indonesia Posisi Berapa?" *Detik.Com*: 2. [https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7636110/10-negara-dengan-literasi-tertinggi-terendah-di-dunia-indonesia-termasuk-mana#:~:text=Menurut data World Population Review,%2C dan Brunei \(73\)](https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7636110/10-negara-dengan-literasi-tertinggi-terendah-di-dunia-indonesia-termasuk-mana#:~:text=Menurut data World Population Review,%2C dan Brunei (73).). (November 14, 2024).

