



Pengembangan Aplikasi PANDAKU dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku

Ajeng Regita Ramadhanty¹, Aah Ahmad Syahid², Kusman Rukmana³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: ajengregita@upi.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-07-07 Revised: 2025-08-18 Published: 2025-09-04 Keywords: PANDAKU Application Media; Learning Outcomes; Civics Education.	This research was motivated by the low level of student understanding in the subject of Pancasila and Civic Education (PPKn), which is attributed to the limited use of innovative learning media by teachers during the teaching process. This situation has led to low student learning outcomes. To address this issue, the researcher developed a learning media application called PANDAKU with the aim of improving student learning outcomes. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests, and were analyzed using both qualitative and quantitative approaches. Validation results from material and media experts indicated that the PANDAKU application is highly suitable for use in learning activities. During the implementation phase, it was found that students' written test scores improved after using the PANDAKU application. This improvement was reflected in the N-Gain scores, which fell into the medium improvement category. It can be concluded that there was an increase in student learning outcomes on the topic "Pancasila dalam Kehidupanku," indicating a fairly good level of effectiveness.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-07-07 Direvisi: 2025-08-18 Dipublikasi: 2025-09-04 Kata kunci: Media Aplikasi PANDAKU; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila.	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru selama proses belajar mengajar. Dengan adanya kondisi tersebut, menyebabkan semakin rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi PANDAKU, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa aplikasi PANDAKU sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi, ditemukan bahwa nilai tes tertulis siswa meningkat setelah menggunakan aplikasi PANDAKU. Peningkatan ini ditunjukkan melalui perolehan nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada materi "Pancasila dalam Kehidupanku" dengan efektivitas yang cukup baik.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan aspek penting yang harus ditetapkan di setiap jenjang pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar. Pendidikan karakter ini harus diajarkan sejak dini sehingga siswa memiliki pondasi yang kuat. Sesuai dengan pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, memiliki pengetahuan, bertanggung jawab, kreatif, serta mampu berperang sebagai warga

negara yang demokratis. Pada saat ini dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan karakter harus dijadikan sebagai fokus utama melihat kondisi dilapangan karakter siswa sangatlah miris. Berbagai permasalahan yang muncul dalam konteks kehidupan berbangsa, seperti konflik antar etnis, perselisihan antarsuku, tawuran pelajar, kekerasan terhadap anak, serta kasus perudungan, mencerminkan rendahnya internalisasi nilai-nilai karakter kebangsaan. Kondisi tersebut menegaskan urgensi penerapan pendidikan karakter secara sistematis dan berkelanjutan sebagai upaya strategis untuk membentuk pribadi siswa yang

berakhlak mulia, toleran, dan memiliki rasa tanggung jawab sebagai warga negara. Pendidikan karakter ini bertujuan supaya siswa sebagai penerus bangsa memiliki akhlak dan moral yang baik, untuk menciptakan kehidupan berbangsa yang adil, aman, dan makmur (Anatasya & Dewi, 2021).

Dalam proses pembelajaran, guru melakukan sejumlah tindakan yang dikenal sebagai penguatan karakter siswa yang berdampak pada pembentukan kepribadian siswa. Guru memiliki peran sentral dalam membentuk watak siswa melalui keteladanan, pembiasaan, serta interaksi yang terjadi di lingkungan sekolah. Menurut Juwantara dalam (Nurgiansah, 2021) menyatakan bahwa penanganan permasalahan karakter siswa tidak dapat diserahkan sepenuhnya kepada satu pihak saja, khususnya lembaga sekolah. Sebaliknya, sekolah dan orang tua sama-sama bertanggung jawab atas upaya ini. Sekolah memiliki peran strategis sebagai institusi formal yang turut andil dalam membentuk karakter siswa selama mereka berada dalam lingkungan pendidikan, akan tetapi ketika di lingkungan rumah hal tersebut akan menjadi tanggung jawab orang tua. Pendidikan karakter membantu orang memahami dan menerapkan nilai-nilai moral, serta membuat kebiasaan tentang apa yang benar dan salah. Pada jenjang sekolah dasar, pengembangan karakter siswa dilakukan melalui berbagai metode yang diterapkan oleh guru, seperti pemberian arahan, pembiasaan, keteladanan, penguatan positif, serta penerapan sanksi secara edukatif. Nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui proses pembelajaran antara lain nilai religious, kejujuran, etos kerja, kedisiplinan, tanggung jawab, cinta tanah air, kepedulian terhadap lingkungan, dan kepedulian sosial (Rizky Asrul Ananda dkk., 2022).

Dalam kurikulum pendidikan dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat penting. Melalui pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pandangan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Putri dalam (Fernanda dkk., 2024) berpendapat bahwa pendidikan Pancasila sangat penting karena dalam pembelajaran tersebut dapat membentuk akhlak siswa yang mencerminkan nilai-nilai pada Pancasila. Pancasila memuat lima nilai fundamental, yaitu nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Semua nilai-nilai tersebut harus dapat dipahami dan diimplementasikan oleh setiap

siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Permasalahan yang ditemukan ketika melaksanakan kegiatan Kampus Mengajar di SDN Pangadegan, Rancakalong pada tahun 2024 dari bulan Februari - Juli masih banyak siswa yang belum memahami dan mengimpelementasikan kelima sila tersebut. Permasalahan ini merupakan hal yang harus dikaji lebih lanjut karena di negara ini Pancasila merupakan pondasi untuk kehidupan berbangsa dan bernegara.

Untuk memberikan pemahaman pada siswa mengenai pendidikan karakter bukan hanya melalui suatu sikap atau perilaku yang dicontohkan guru kepada siswa. Namun, siswa juga perlu diberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran melalui penyajian yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai komponen krusial yang mendukung efektivitas dalam penyampaian materi ajar kepada siswa. Media pembelajaran terdapat beberapa jenis yaitu konvensional dan digital. Di era teknologi pada saat ini media pembelajaran berbasis digital harus digunakan.

Media Pembelajaran digital merupakan alat pendukung kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi agar kegiatan pembelajaran lebih interaktif dan fleksibel. Menurut Mariyah dalam (Sitepu, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran digital merupakan sarana yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk audio visual. Media pembelajaran digital memanfaatkan alat teknologi seperti laptop, komputer, dan smartphone. Contoh media pembelajaran berbasis digital yaitu video animasi, e-book, google classroom, game edukasi, aplikasi dan lainnya. Pada saat ini teknologi sudah berkembang pesat sehingga menuntut guru dan siswa harus lihai dalam menggunakan teknologi. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi memberikan sebuah revolusi baru dalam metode pembelajaran yang digunakan. Biasanya kegiatan pembelajaran hanya dilakukan di ruang kelas, tetapi ketika menggunakan media berbasis digital siswa bisa mengakses dimanapun. Implementasi media pembelajaran digital di SDN Pangadegan belum optimal, sehingga hal ini dapat berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Hasil belajar adalah capaian akademik yang diperoleh siswa melalui berbagai aktivitas evaluatif, seperti ujian, penyelesaian tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab selama proses pembelajaran. Dimiyati (2024) menyatakan bahwa hasil belajar juga memiliki makna sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar” (Yogi Fernando dkk., 2024). Oleh karena itu, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai keberhasilan yang dicapai siswa setelah menyelesaikan semua tahapan proses pembelajaran. Hasil belajar yang telah siswa capai bisa berupa berbagai kemampuan seperti aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

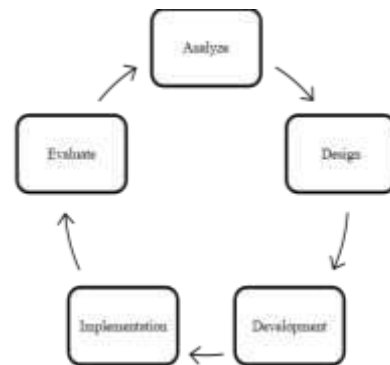
Berdasarkan hasil observasi awal yang diperoleh melalui wawancara bersama guru wali kelas V SDN Pangadegan yang dilaksanakan pada 11 Januari 2025 didapatkan hasil nilai Pendidikan Pancasila pada semester 1 yakni berada pada rata-rata 70 sesuai dengan KKM. Beberapa siswa mendapatkan nilai yang kurang dari KKM. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Pancasila dalam kehidupanku yang dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan proses pembelajaran yang kurang menarik. Keadaan ini mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi disampaikan, karena proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan didominasi oleh guru melalui metode ceramah. Pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media konvensional yaitu buku teks tanpa memanfaatkan teknologi, hal tersebut membuat siswa lebih mudah merasa bosan dan mengalami hambatan dalam menangkap isi pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan masalah ini, salah satu cara terbaik untuk menyelesaikan masalah pembelajaran Pancasila adalah dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone. Solusi media pembelajaran berbasis digital yang peneliti buat yaitu pengembangan aplikasi PANDAKU (Pancasila dalam Kehidupanku). Merupakan aplikasi untuk membantu siswa dalam memahami materi mengenai makna Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam aplikasi tersebut berisi materi mengenai Pancasila, contoh perilaku dan sikap cara mengimplementasikan kelima sila tersebut, video animasi mengenai implementasi. Aplikasi PANDAKU peneliti

kembangkan menggunakan SAC (Smart Apps Creator). Smart Apps Creator adalah sebuah platform yang digunakan dalam pembuatan aplikasi mobile untuk sistem android tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Aplikasi yang dihasilkan dapat disimpan dalam format HTML5, .exe, maupun apk, sehingga memudahkan siswa untuk mengaksesnya melalui perangkat smartphone. Selain itu, tampilan aplikasi ini menyerupai e-book atau powerpoint yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) sebagai pendekatan untuk merancang dan mengembangkan media aplikasi PANDAKU (Pancasila dalam Kehidupanku), yang mencakup serangkaian prosedur sistematis untuk merancang dan menghasilkan produk pembelajaran. Model pengembangan yang diterapkan dalam proses ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan, yang dijelaskan sebagai berikut. (1) Tahap Analyze: Analisis merupakan tahap pertama, tahap ini dilakukan identifikasi terhadap permasalahan dan kebutuhan yang diperoleh dari lingkungan sekolah sebagai dasar dalam merancang pengembangan media pembelajaran. Analisis dalam perancangan media pembelajaran ini meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, analisis pengguna, analisis perangkat lunak dan perangkat keras. (2) Tahap Design: Tahap ini berisi rancangan untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Untuk membuat desain media pembelajaran ini menggunakan Canva Pro, Capcut, dan Smart Apps Creator (SAC). (3) Tahap Development: Pada tahap ini, media pembelajaran mulai dikembangkan dan diuji

melalui proses validasi oleh para ahli. Produk yang telah dirancang pada tahap desain kemudian dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. (4) Tahap Implementation: Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui respon pengguna yang diberikan kepada siswa terkait pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dengan cara uji coba produk media PANDAKU pada salah satu sekolah dasar yang berada di Kecamatan Rancakalong, Kabupaten Sumedang. Media akan di uji coba kepada siswa kelas V. (5) Tahap Evaluation: Pada tahap ini bertujuan untuk menilai keberhasilan dan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media PANDAKU telah melalui proses validasi oleh para ahli di bidang media dan materi. Dari proses tersebut, dapat disimpulkan apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau belum. Selama tahap implementasi, evaluasi juga dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa yang telah mengikuti pelajaran. Dengan demikian, pada tahap ini dapat diketahui serta diukur peningkatan hasil belajar siswa secara lebih objektif.

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri atas: (1) Ahli materi yang bertugas untuk memvalidasi kelayakan isi dari media pembelajaran, (2) Ahli media yang berperan dalam menilai kelayakan produk media yang dikembangkan, (3) Siswa kelas V yang berjumlah 19 orang dari salah satu sekolah dasar yang bertempat di Kecamatan Rancakalong.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan berbagai teknik, antara lain observasi, wawancara, penyebaran angket, dan pelaksanaan tes. Analisis data yang digunakan mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini dianalisis untuk menggambarkan secara dekriptif proses serta hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi PANDAKU. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dan observasi. Data kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari lembar angket validasi ahli media, ahli materi, dan respons siswa, serta hasil pre- dan post-test. Tujuan dari analisis kuantitatif ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media pembelajaran aplikasi PANDAKU yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli, serta untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. penilaian terhadap kelayakan produk didasarkan pada skala maksimum 5 untuk setiap butir pertanyaan dalam angket validasi. Adapun

kategori penilaian terhadap media "PANDAKU" disusun berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Setelah data validasi diperoleh, skor tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus perhitungan berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Hasil dari presentase tersebut dapat di klasifikasikan dalam tabel berikut berdasarkan Regina dan Taufik (2022).

Tabel 2. Kategori Kelayakan Validasi Produk dari Ahli

Kriteria Nilai	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat layak, media dapat digunakan tanpa perbaikan.
61% - 80%	Layak, media dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.
41% - 60%	Cukup layak, media disarankan tidak digunakan karena perlu banyak perbaikan.
21% - 40%	Kurang layak, media tidak dapat digunakan karena perlu perbaikan besar
0% - 20%	Tidak layak, media tidak dapat digunakan.

Analisis terhadap hasil belajar siswa dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari tes tertulis, yakni pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi PANDAKU, sedangkan posttest dilakukan setelah media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan rumus perhitungan dalam mengolah data hasil pretest dan posttest.

$$\text{Nilai Tes Tulis} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa media aplikasi PANDAKU (Pancasila dalam kehidupanku) pada materi Pancasila dalam kehidupanku

yang telah divalidasi oleh para ahli. Media PANDAKU ini dikembangkan berlandaskan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Dalam pengembangan media aplikasi PANDAKU ini melalui lima tahapan yang terdiri dari analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

1. Analyze (analisis)

Pada tahap analisis pengembangan aplikasi PANDAKU peneliti mengkategorikan ke dalam beberapa tahapan meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, analisis pengguna, analisis perangkat keras dan perangkat lunak. Analisis kebutuhan dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan observasi dan wawancara di salah satu sekolah dasar yang terletak di wilayah Kecamatan Rancakalong.

Hasil analisis kebutuhan memperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, guru diketahui jarang memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, khususnya media pembelajaran digital, sehingga siswa membutuhkan media interaktif untuk proses kegiatan pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap minat belajar yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil analisis materi yaitu menganalisis materi yang akan digunakan untuk pembuatan media, materi yang dipilih adalah Pancasila dalam kehidupanku berawal dari mencari capaian dan tujuan pembelajaran hingga menyusun materi Pancasila dalam Kehidupanku. Analisis pengguna yaitu untuk menentukan isi dari tampilan dan materi yang harus dipersiapkan untuk aplikasi, isi konten harus disesuaikan dengan umur pengguna agar sesuai dengan sasaran. Tahap analisis terakhir yaitu melakukan analisis perangkat keras dan perangkat lunak untuk kegiatan proses pengembangan aplikasi mulai dari Microsoft Word, Canva Pro, Capcut, Youtube, Smart Apps Creator (SAC) hingga device yang akan digunakan

2. Design (Desain)

Tahap kedua yaitu desain. Tahap ini memiliki beberapa tahapan dalam prosesnya dimulai dengan mengumpulkan dan menyusun materi Pancasila dalam

kehidupanku, menyusun materi bertujuan agar memudahkan proses pengembangan aplikasi PANDAKU dan materi dapat tersusun secara berurutan. Selanjutnya yaitu membuat storyboard merupakan gambaran alur atau konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan secara utuh. Melalui storyboard, maka pengembangan media aplikasi PANDAKU dapat menyusun konten pembelajaran seperti teks materi, audio, video pembelajaran. Selanjutnya yaitu menyiapkan dan mengumpulkan kebutuhan audio seperti menentukan alat untuk melakukan perekaman, menyusun naskah, mengumpulkan audio. Dilanjutkan dengan mempersiapkan pembuatan video pembelajaran diawali dengan menyusun materi, pembuatan desain untuk template video pembelajaran, dan tahap yang terakhir yaitu mengintegrasikan materi, audio, video pada aplikasi PANDAKU. Berikut ini merupakan storyboard pada pengembangan aplikasi PANDAKU.

Tabel 3. Storyboard

	Halaman awal saat aplikasi dibuka.
<i>Splash screen</i>	Terdapat logo aplikasi, nama aplikasi, dan terdapat <i>backsound</i> .
	Pengguna melihat pilihan menu. Terdapat tombol materi, video, kuis, dan <i>game</i> . Selain itu terdapat juga tombol profil, capaian dan tujuan pembelajaran serta cara penggunaan. Klik tombol materi untuk menuju halaman materi yang akan dituju, klik video untuk membuka video, klik <i>game</i> dan kuis untuk menuju menu tersebut. Terdapat juga tombol untuk <i>on/off</i> suara.
Menu Utama	
Halaman Materi	Menampilkan materi per-sub bab. Berisi teks per- sub bab materi.
Menu video pembelajaran	Video pembelajaran. Terdapat video pembelajaran materi Pancasila dalam kehidupanku.
Evaluasi Akhir	Siswa dapat menyelesaikan kuis evaluasi, terdapat 10 soal, penilaian diakhir.
Tentang Aplikasi	Menampilkan profil pengembang.
Panduan Pengguna	Menampilkan petunjuk dalam penggunaan aplikasi.
<i>Splash screen</i>	Halaman awal saat aplikasi dibuka. Terdapat logo aplikasi, nama aplikasi, dan terdapat <i>backsound</i> .

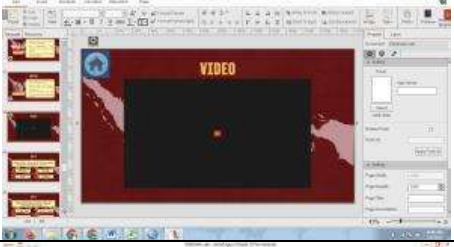



3. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses pengintegrasian seluruh rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya

menjadi sebuah produk media pembelajaran dengan output berupa aplikasi secara menyeluruh dengan bantuan berbagai perangkat lunak seperti Canva Pro, Microsoft Word, Youtube, Capcut. Setelah selesai merancang semua produk kemudian masukkan seluruh produk yang telah dibuat untuk pengembangan aplikasi menggunakan bantuan Smart Apps Creator. Pada aplikasi terdapat tampilan seperti sebagai berikut:

Tabel 4. Pengembangan media Aplikasi PANDAKU

Sistematika	Hasil Pengembangan
Home Screen	
Menu	
Capaian Pembelajaran & Tujuan Pembelajaran	
Informasi Penggunaan	
Materi	

Sistematika	Hasil Pengembangan
Video	
Kuis	
Games	
Profil Pengembang	

Media aplikasi PANDAKU yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli, yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Hasil dari proses validasi tersebut disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

Ahli	Skor Maksimal	Skor	Presentase	Kategori
Materi	80	68	85%	Sangat Layak
Media	60	57	95%	Sangat Layak
Rata-Rata			90%	

Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh rata-rata sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan

demikian, media aplikasi PANDAKU dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah melalui tahap pengembangan dan validasi, aplikasi PANDAKU dinyatakan sangat layak untuk diuji coba. Uji coba dilakukan oleh peneliti kepada 19 siswa kelas V di SDN Pangadegan. Pada uji coba, siswa diberikan penjelasan dan mengenalkan aplikasi PANDAKU (Pancasila dalam Kehidupanku) sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Saat kegiatan pelaksanaan siswa menggunakan smartphone untuk mengakses media aplikasi PANDAKU. Berikut ini merupakan hasil uji coba yang telah dilaksanakan:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Siswa

Total Skor	1.013
Nilai Maksimum	1.140
Presentase	88,85%
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel tersebut, menunjukkan bahwa hasil uji coba aplikasi PANDAKU diperoleh jumlah skor sebesar 1.013 dan presentase sebesar 88,85% dengan kriteria sangat layak, sehingga media aplikasi PANDAKU dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran atau digunakan pada tahap uji keefektifan tanpa perbaikan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil pembelajaran siswa sesudah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi. Evaluasi dilakukan melalui perbandingan hasil tes tertulis berupa pretest dan posttest. Pretest dan posttest menggunakan soal yang berbeda tetapi memiliki bobot yang sama pada setiap nomornya, berisi 10 butir soal.

Pretest diberikan sebelum pembelajaran untuk menganalisis taraf penguasaan pemahaman awal siswa terkait materi Pancasila dalam kehidupanku. Sementara, posttest diberikan setelah pembelajaran menggunakan aplikasi PANDAKU untuk mengukur hasil penguasaan pemahaman setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Siswa 1	40	70
2	Siswa 2	60	90
3	Siswa 3	40	70
4	Siswa 4	50	80
5	Siswa 5	30	70
6	Siswa 6	70	90
7	Siswa 7	40	70
8	Siswa 8	40	70
9	Siswa 9	50	80
10	Siswa 10	50	80
11	Siswa 11	50	80
12	Siswa 12	70	90
13	Siswa 13	70	90
14	Siswa 14	50	80
15	Siswa 15	60	80
16	Siswa 16	30	70
17	Siswa 17	40	80
18	Siswa 18	30	70
19	Siswa 19	30	80

Tabel tersebut menunjukkan hasil pretest dan posttest dari 19 siswa kelas V mengenai pemahaman materi Pancasila dalam kehidupanku sebelum dan setelah menggunakan media aplikasi PANDAKU. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, digunakan uji Wicoxon karena data yang diperoleh tidak memenuhi asumsi normalitas distribusi. Adapun hasil dari uji Wilcoxon disajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Wilcoxon

	Posttest-Pretest
Z	-3.897
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Hasil analisis melalui uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah tingkat signifikan 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Rata-rata nilai untuk pretest dan posttest disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 9. Rata-Rata Nilai Pretest-Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	19	30	70	47.37	13.680
Posttest	19	70	90	78.42	7.647
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang ditampilkan dalam tabel, diketahui bahwa skor pretest berkisar antara nilai minimum 30 hingga nilai maksimum 70, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 47.37. Setelah melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan aplikasi, hasil posttest menunjukkan peningkatan, dengan minimum sebesar 70 dan nilai maksimum sebesar 90, serta rata-rata sebesar 78.42.

Untuk mengukur seberapa tinggi peningkatan yang terjadi, maka diperlukan pengujian menggunakan uji gain ternormalisasi atau N-Gain. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain

	N	Min.	Max.	Mean
N-Gain_Score	19	0.50	0.75	.5971
N-Gain_Persen	19	50.00	75.00	59.7118
Valid N (listwise)	19			

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang disajikan pada tabel 10, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 59,7118 yang termasuk dalam kategori sedang. Nilai minimum sebesar 50,00 dan nilai maksimum mencapai 75,00. Karena nilai tersebut berada dalam rentang $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$, maka peningkatan hasil belajar diklasifikasikan dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai antara pretest dan posttest dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi Pancasila dalam Kehidupanku tergolong sedang, serta menunjukkan efektivitas yang cukup dalam mendukung peningkatan hasil belajar.

B. Pembahasan

1. Analisis Penggunaan Media dalam Kegiatan Pembelajaran di SDN Pangadegan

Pengembangan aplikasi PANDAKU dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan lapangan melalui analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, dan analisis pengguna. Oleh sebab itu, diperlukan kemampuan untuk menciptakan media ajar yang menarik, dapat dimanfaatkan disetiap waktu, namun tetap memperhatikan kebutuhan siswa sesuai dengan kondisinya (Sitepu, 2021).

Analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, analisis pengguna harus dilaksanakan dalam menyesuaikan media pembelajaran. Hasil wawancara bersama guru wali kelas V menunjukkan pemahaman siswa yang rendah. Faktor penyebabnya yaitu kurangnya pemahaman konsep khususnya pada materi Pancasila dalam kehidupanku. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya media ajar yang digunakan.

Pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran telah terbukti dalam meningkatkan pemahaman siswa. Tampilan yang menarik dan interaktif mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memahami topik (Abdurrochim, dkk., 2022).

2. Desain Aplikasi PANDAKU dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku

Dilakukan pembuatan desain aplikasi dengan beberapa langkah. Sebelum membuat desain peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas V, menyusun flowchart, storyboard, dan membuat produk.

Flowchart memudahkan proses pengembangan media dengan menunjukkan langkah-langkah dalam suatu proses atau program (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Pada flowchart aplikasi PANDAKU ini pembukaan oleh menu utama, materi Pancasila dalam Kehidupanku, penutup oleh kuis dan game.

Langkah berikutnya yaitu penyusunan storyboard. Storyboard disusun untuk memberikan gambaran awal mengenai konsep media yang akan dibuat (Kusumawati, dkk., 2021). Dalam storyboard mencakup penyusunan konten pembelajaran seperti teks materi, audio, video pembelajaran. Tujuan dari pembuatan storyboard yaitu untuk mempermudah desain aplikasi PANDAKU.

Selanjutnya membuat produk aplikasi, yaitu media pembelajaran yang berisi informasi tentang materi Pancasila dalam kehidupanku. Dengan penyajian yang inovatif dan interaktif, siswa menjadi terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

3. Pengembangan Aplikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku

Pada tahap pengembangan ini bisa dengan cara menggabungkan sebuah rancangan menjadi suatu produk aplikasi PANDAKU. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami. (Wulandari, dkk., 2023).

Tahapan berikutnya adalah melakukan validasi terhadap produk yang telah dibuat. Validasi ini dilakukan oleh pakar media dan pakar materi dengan tujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan produk yang dihasilkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi yang dibuat memenuhi persyaratan dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Produk aplikasi PANDAKU mendapat nilai 95% dari ahli media dan 85% dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kategori yang valid. Hal ini menegaskan bahwa produk tersebut layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

4. Implementasi Aplikasi PANDAKU Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku

Pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran digunakan untuk mendukung proses belajar agar kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan (Haryadi & Kansaa, 2021). Media pembelajaran aplikasi merupakan suatu inovasi dalam dunia pendidikan guna mempermudah kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil implementasi aplikasi PANDAKU pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam kehidupanku di kelas V, yang berjumlah 19 orang menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu 88,85%. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi PANDAKU mampu mendukung proses pembelajaran, khususnya membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

5. Evaluasi Aplikasi PANDAKU dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Setelah Menggunakan Aplikasi

Hasil penelitian dilapangan menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang menggunakan materi Pancasila dalam Kehidupanku yang dikembangkan oleh peneliti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas ini dibuktikan melalui evaluasi yang dilakukan dengan membandingkan hasil tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir.

Pada penelitian ini hasil belajar dapat dilihat dari nilai siswa setelah belajar menggunakan aplikasi PANDAKU terlihat meningkat dibandingkan sebelum menggunakan aplikasi. Hal ini terjadi Karena siswa antusias belajar menggunakan media aplikasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media aplikasi PANDAKU sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli materi serta respon siswa pada saat menggunakan media aplikasi PANDAKU dalam kegiatan pembelajaran. Disimpulkan bahwa media aplikasi PANDAKU dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Aplikasi PANDAKU dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku.

DAFTAR RUJUKAN

Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas

- IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jsr.v3i2.131>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJPP/article/view/34133>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jsr.v3i2.131>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>