



Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Ainila Pradi Sespen

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: ainilasespen@gmail.com

Yalvema Miaz

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: yalmiaz@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 21-09-2025

Revised : 04-12-2025

Accepted : 13-12-2025

Published : 16-12-2025

ABSTRACT

This study is motivated by the limited variety of interactive learning media in Pancasila Education at the elementary school level, which results in low student engagement. The use of interactive multimedia based on the Book Creator application is expected to improve students' motivation, understanding, and participation. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, involving fifth-grade students from SD Negeri Percobaan Padang, SDN 24 Ujung Gurun, and SDN 05 Padang Pasir. The research instruments consisted of expert validation sheets, practicality questionnaires, and pre-test and post-test items to measure effectiveness. The data analysis techniques included descriptive quantitative analysis to calculate the percentages of validity, practicality, and effectiveness, as well as N-Gain calculations to determine the improvement in learning outcomes. The results showed that the media obtained high validation scores from material experts (90%), media experts (83%), and language experts (97%), categorized as very valid. In the practicality test, teachers gave a score of 96% and students 92%, both categorized as very practical, while the effectiveness test yielded a score of 82%, categorized as effective. Continuous evaluation was conducted to ensure that the media remained aligned with the curriculum, students' needs, and technological developments. Thus, the Book Creator interactive multimedia is declared valid, practical, and effective, and can serve as an engaging and meaningful alternative learning medium in Pancasila Education at the elementary school level.

Keywords: Interactive Multimedia; Book Creator; Pancasila Education; Elementary School

How to cite:

Sespen, A. P., Miaz, Y. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 9(1), 62-74. DOI <https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i1.135858>

Corresponding Author Email: ainilasespen@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi di abad ke-21 telah mengubah dinamika pendidikan secara signifikan. Pengajaran dan pembelajaran kini diharapkan bergeser dari metode konvensional ke pendekatan berbasis teknologi yang lebih modern (Anita dkk., 2022).

Transformasi ini sejalan dengan evolusi pengetahuan dan inovasi, yang mendorong lembaga pendidikan untuk merespons perubahan secara proaktif (Desyandri & Maulani, 2020). Teknologi bukan

lagi pelengkap, melainkan alat integral yang memfasilitasi pembelajaran, memungkinkan siswa dan guru untuk terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.

Sejalan dengan transformasi ini, pemerintah Indonesia memperkenalkan Kurikulum Merdeka, yang menekankan otonomi dalam pembelajaran dan fleksibilitas dalam strategi pengajaran. Kurikulum ini memungkinkan guru untuk memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa (Jannah & Rasyid, 2023) . Menurut (Almarisi, 2023) , Kurikulum Merdeka mendorong lingkungan belajar yang aktif dan inovatif, mendorong siswa dan guru untuk lebih terlibat dalam proses tersebut. Akibatnya, bagaimana pembelajaran disampaikan menjadi sama pentingnya dengan apa yang diajarkan, terutama dalam membentuk karakter siswa.

Salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum adalah Pendidikan Pancasila, yang sebelumnya dikenal sebagai Pendidikan Kewarganegaraan. Revisi mata pelajaran ini diresmikan melalui Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022, yang menekankan perlunya penguatan nilai-nilai kebangsaan dalam pendidikan (Zahwa dkk., 2022) . Revisi ini bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang mampu menganalisis, bernalar, dan mengembangkan potensinya sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Meskipun reformasi telah berlangsung, banyak guru masih menyampaikan Pendidikan Pancasila melalui metode ceramah tradisional. Observasi di beberapa sekolah menunjukkan bahwa siswa seringkali kurang termotivasi, pasif, dan mudah bosan, terutama karena penggunaan media pembelajaran yang statis (Pujilestari & Susila, 2020) . Guru seringkali kesulitan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, terutama ketika pembelajaran melibatkan nilai-nilai moral atau kewarganegaraan yang abstrak.

Topik "Norma dalam Hidupku", bagian dari kurikulum Pendidikan Pancasila kelas lima, membahas identifikasi norma, hak, dan tanggung jawab dalam berbagai konteks sosial. Menurut (Kajian dkk., 2023) , topik ini memainkan peran penting dalam mengembangkan kepekaan dan tanggung jawab siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, penyampaian topik ini seringkali kurang kontekstual, sehingga membatasi pemahaman dan keterkaitan siswa dengan situasi kehidupan nyata. (Sariayu & Miaz, 2020) berpendapat bahwa mencocokkan media dengan gaya belajar siswa sangat penting untuk menumbuhkan antusiasme dan partisipasi aktif. Media berbasis teknologi berpotensi mengubah konten tradisional menjadi pengalaman interaktif yang meningkatkan efektivitas dan kepuasan peserta didik (Wulandari & Oktaviani, 2021) . Melalui integrasi stimulus visual dan auditori, siswa lebih mungkin terlibat dalam pembelajaran dan menyerap informasi baru.

(Najib dkk., 2023) mencatat bahwa baik guru maupun siswa perlu merangkul kemajuan teknologi, terutama karena siswa di kelas saat ini sudah terbiasa dengan perangkat digital. (Februari & Klaci, 2024) lebih lanjut mendukung hal ini dengan menekankan pentingnya penggunaan multimedia, seperti audio, video, dan animasi, untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan imersif. (Reinita, 2020) menyoroti peran strategis media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Serupa dengan itu, (Arwin dkk., 2024) menekankan bahwa media meningkatkan interaksi, kejelasan, dan

keterlibatan, yang penting dalam memberikan pendidikan yang bermakna. Jika direncanakan dengan cermat, media tidak hanya bertindak sebagai alat pendukung tetapi juga sebagai komponen utama dalam perencanaan dan pelaksanaan pendidikan (Indriyani, 2019) .

Studi pendahuluan di SDN 24 Ujung Gurun, SDN Percobaan Padang, dan SDN 05 Padang Pasir menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam Pendidikan Pancasila masih minim. Guru sebagian besar mengandalkan *PowerPoint*, gambar, dan materi cetak, serta jarang mengembangkan konten digital interaktif karena keterbatasan waktu dan keterampilan teknis. Namun, sekolah-sekolah ini memiliki infrastruktur yang memadai, seperti laptop, proyektor, dan akses internet.

Dalam observasi kelas yang dilakukan pada 13 Januari 2025 di SDN 24 Ujung Gurun, peneliti mencatat bahwa guru menggunakan strategi konvensional dengan integrasi media yang minimal. Wawancara menunjukkan bahwa banyak siswa kurang terlibat, dan guru kesulitan menarik perhatian mereka selama pembelajaran. Kondisi serupa diamati di dua sekolah lainnya selama kunjungan tindak lanjut pada 14 dan 22 Januari.

Berdasarkan data ini, jelas terlihat adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang praktis dan mudah diakses oleh guru maupun siswa. *Book Creator*, sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan buku digital interaktif berisi teks, gambar, video, dan audio, menghadirkan solusi yang layak (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Aplikasi ini intuitif, kompatibel dengan berbagai perangkat, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum.

(Hasanah, 2020) menegaskan bahwa *Book Creator* tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga mendukung pembelajaran yang bermakna dengan menyelaraskan penyajian konten dengan perkembangan kognitif dan preferensi visual. (Tagazi & Erita, 2023) memperkuat hal ini dengan menyatakan bahwa media digital dapat memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai kewarganegaraan melalui pengalaman belajar yang imersif dan berbasis naratif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti dkk., 2023) juga menunjukkan bahwa aplikasi digital kreatif dapat memfasilitasi internalisasi nilai-nilai kebangsaan melalui pembelajaran visual dan berbasis proyek. Hal ini mendukung integrasi *Book Creator* ke dalam Pendidikan Pancasila sebagai strategi untuk memodernisasi penyampaian konten dan menjembatani kesenjangan antara teori dan aplikasi di dunia nyata.

Berdasarkan konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif menggunakan *Book Creator* untuk mendukung topik "Norma dalam Hidupku" di Kelas V. Tujuannya adalah menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif menggunakan model pengembangan ADDIE. Media ini diharapkan dapat mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman, dan mendukung terwujudnya pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap Analisis dilakukan kajian terhadap kurikulum, kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran, karakteristik peserta didik, bahan ajar, serta sarana prasarana. Tahap Desain mencakup perencanaan isi media, penentuan tujuan pembelajaran, serta pemilihan perangkat *software* dan *hardware*. Selanjutnya, tahap Pengembangan dilakukan melalui validasi media *Book Creator*, oleh validator ahli, setelah di validasi dilakukan *Focus Group Discussion* tujuannya untuk mensosialisasikan media *Book Creator*, serta melaksanakan penelitian di sekolah uji coba yaitu SDN 24 Ujung Gurun. Pada tahap Implementasi, dilakukan penelitian di dua sekolah penelitian sekolah dasar di Kota Padang yang melibatkan siswa kelas V dan guru. Tahap Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pra-tes dan pasca-tes serta menganalisis kuesioner untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada topik "*Norma dalam Kehidupanku*" dengan menggunakan media *Book Creator*.

Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini memberikan kerangka kerja yang sistematis sehingga setiap tahap dapat dilaksanakan secara terarah dan saling berkesinambungan. Keberhasilan penelitian tidak hanya diukur dari produk akhir berupa media *Book Creator*, tetapi juga dari proses pengembangannya yang melibatkan guru, siswa, dan pakar secara aktif. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan praktis di lapangan, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *aplikasi Book Creator* untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V SD, khususnya pada topik "Norma dalam Hidupku". Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi, diuji kepraktisannya, dan diuji efektivitasnya di tiga SD.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media *Book Creator* mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, keterlibatan siswa dalam menggunakan media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman terhadap konsep norma dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media ini layak dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

3.2. Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan dua kali. Validasi pertama dilakukan setelah pengembangan produk awal, dan validasi kedua dilakukan setelah revisi berdasarkan masukan dari validator. Validasi melibatkan tiga pakar: pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek yang divalidasi	Persentase	Keterangan
1	Materi	90%	Valid
2	Kebahasaan	97%	Valid
3	Media	83%	Valid
Rata-Rata Keseluruhan		90%	Valid

Peningkatan skor pada validasi kedua menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas media baik dari segi isi, tampilan media, maupun keterbacaan bahasa. Menurut Prastowo (2011) dalam penyusunan media pembelajaran harus menggunakan bahasa yang jelas, kalimat yang jelas dan singkat, serta dapat dibaca dengan mudah. Sitepu (2012) juga menjelaskan bahwa dalam penyusunan media pembelajaran hendaknya menggunakan tata bahasa yang baku dari sumber-sumber resmi seperti Ejaan Bahasa Indonesia (EBI). Nerita dkk (2018) juga mengatakan bahwa suatu bahan ajar dikatakan valid apabila telah sesuai dengan kurikulum, capaian pembelajaran dan kebenaran substansi materi pembelajaran. Prastowo (2011) bahwa penggunaan grafis dan gambar dalam suatu bahan ajar mampu untuk memotivasi siswa dan memperjelas materi dalam pembelajaran. Menurut pendapat di atas maka bahan ajar dikatakan valid apabila: (1) Kesesuaian dengan kurikulum dan standar kementerian berdasarkan permendikbud; (2) Penyajian disajikan secara sistematis dan terstruktur; (3) Visualisasi seperti gambar, video, ilustrasi yang dipakai berkualitas baik dan relevan dengan materi; (4) Pemilihan warna dan jenis huruf yang tepat sebagai daya tarik untuk siswa; (5) Kebahasaan, bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, media pembelajaran *Book Creator* dikatakan valid dari para ahli dan sudah memenuhi beberapa kriteria, yaitu kesesuaian dengan kurikulum dan standar kementerian, penyajian materi yang sistematis serta terstruktur, penggunaan visualisasi berupa gambar, video, atau ilustrasi yang berkualitas dan relevan, pemilihan warna dan jenis huruf yang menarik perhatian siswa, serta penggunaan bahasa yang jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

3.3. Hasil Uji Praktikalitas

Kepraktisan diuji melalui kuesioner kepada guru dan siswa di tiga sekolah: SDN 24 Ujung Gurun (sekolah uji coba terbatas), SDN Pengalaman Padang, dan SDN 05 Padang Pasir (sekolah implementasi). Hasil uji kepraktisan ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Media oleh Guru

No	Nama Sekolah	Persentase Kepraktisan Media
1	SDN 24 Ujung Gurun	96%
2	SDN Percobaan Padang	96%
3	SDN 05 Padang Pasir	96%
Jumlah		228
Rata-Rata		96%
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Media oleh Siswa

No	Nama Sekolah	Persentase Kepraktisan Media <i>Book Creator</i>
1	SDN 24 Ujung Gurun	90%
2	SDN Percobaan Padang	94%
3	SDN 05 Padang Pasir	93%
Jumlah		277
Rata-Rata		92%
Kategori		Sangat Praktis

Semua sekolah menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis, baik dari segi kemudahan penggunaan, keterbacaan, maupun daya tarik visual. Berdasarkan tabel di atas, hasil uji praktikalitas secara keseluruhan di ketiga sekolah yang diperoleh oleh guru menunjukkan nilai 96% dan peserta didik dengan persentase 92%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis untuk diterapkan. Dengan demikian, produk penelitian yang berupa multimedia interaktif menggunakan *Book Creator* terbukti praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Dengan demikian, media *Book Creator* dapat dikategorikan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik serta mampu memenuhi seluruh kriteria tersebut yaitu mudah diakses melalui berbagai perangkat, penyajiannya sistematis, bahasanya komunikatif dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, serta didukung tampilan grafis berupa teks, gambar, audio, dan video yang relevan dan menarik. Kepraktisan ini menjadikan *Book Creator* sebagai salah satu media pembelajaran digital yang aplikatif dan efektif digunakan di kelas.

3.4. Hasil Uji Efektivitas (*Pre-test* dan *Post-test*)

Efektivitas media diukur dengan membandingkan skor pra-tes dan pasca-tes di ketiga sekolah. Hasilnya menunjukkan peningkatan skor rata-rata setelah penggunaan media.

Tabel 4. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

No	Nama Sekolah	Pre-Test	Post Test	N-Gain Score	Kategori	N-Gain Score (%)	Kategori
1	SDN 24 Ujung Gurun	61,5	91,2	0,80	Tinggi	80	Efektif
2	SDN 05 Padang Pasir	62,2	95	0,82	Tinggi	82	Efektif
3	SDN Percobaan Padang	62,7	91,7	0,85	Tinggi	85	Efektif
Jumlah		186,7	275,1	2,33		247	
Rata-Rata		62,2	91,7	0,82	Tinggi	82%	Efektif

Peningkatan nilai pada masing-masing sekolah menunjukkan bahwa pemanfaatan media memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

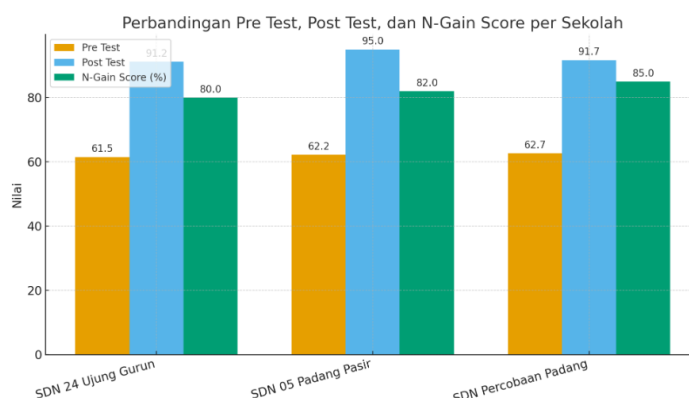


Diagram 1. Perbandingan Pre-Test, Post-Test, dan N-Gain Per Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* di tiga sekolah, di mana rata-rata nilai mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Peningkatan tersebut juga tercermin dari perolehan skor *N-Gain* yang berada pada kategori tinggi dengan persentase efektivitas di atas 80%. Artinya, penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya berhasil menyampaikan materi dengan baik, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam.

Selain peningkatan hasil belajar, tanda lain dari efektivitas media pembelajaran adalah munculnya motivasi belajar pada diri peserta didik. Media yang menarik membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan di kelas. Suasana belajar yang tidak monoton mampu mengurangi kejenuhan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Dengan demikian, media *Book Creator* dapat dikategorikan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar, memperbesar ketuntasan peserta didik, peserta didik merasa termotivasi serta mendorong peserta didik antusias dalam aktivitas belajar yang lebih partisipatif dan bermakna.

3.5. Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Book Creator* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi dari segi isi, tampilan media, dan bahasa. Validasi dilakukan dua kali, dan peningkatan skor pada validasi kedua menunjukkan bahwa perbaikan berdasarkan masukan pakar telah berhasil meningkatkan kualitas media. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media menggunakan model ADDIE efektif, terutama pada tahap revisi dalam fase pengembangan, yang bertujuan untuk menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan secara luas.

Validasi dengan ahli materi, media dan bahasa diperoleh dengan kategori valid. Hal ini berarti bahwa media yang dikembangkan telah menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar. Menurut Rahmawati (2020), penyusunan media pembelajaran harus memperhatikan kejelasan bahasa, struktur kalimat yang sederhana, serta keterbacaan agar mudah dipahami peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2021) yang menekankan pentingnya penggunaan tata bahasa baku sesuai kaidah resmi seperti Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) dalam pembuatan media pembelajaran.

Dari segi kepraktisan, guru dan siswa di ketiga sekolah merasa media ini sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan dipahami oleh guru, tanpa memerlukan pelatihan teknis yang rumit. Kemudahan navigasi dalam *aplikasi Book Creator*, kombinasi konten visual dan audio, serta tampilan interaktif yang menarik merupakan faktor kunci yang mendukung kepraktisan ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Desyandri dkk., 2024) & (Hanum & Amini, 2023), yang menemukan bahwa media digital yang ramah pengguna dapat meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Sari dan Prasetyo (2020), media pembelajaran yang dirancang dengan tampilan menarik dapat merangsang minat belajar peserta didik serta memudahkan mereka dalam menjadikannya sebagai sumber belajar. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila memenuhi beberapa kriteria, yaitu dapat digunakan dengan mudah melalui perangkat teknologi seperti *handphone*, komputer, laptop, maupun *chromebook*; penyajiannya sistematis sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami sesuai tingkat perkembangan peserta didik, serta aspek kegrafikan yang meliputi pemilihan jenis huruf, gambar, ilustrasi, maupun animasi yang menarik serta relevan dengan materi sehingga mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan Handayani dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis adalah media yang sederhana dalam penggunaan, efisien dari segi waktu, serta dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *Book Creator* dapat dikategorikan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik serta mampu memenuhi seluruh kriteria tersebut yaitu mudah diakses melalui berbagai perangkat, penyajiannya sistematis, bahasanya komunikatif dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, serta didukung tampilan grafis berupa teks, gambar, audio, dan video yang relevan dan menarik. Kepraktisan ini menjadikan *Book Creator* sebagai salah satu media pembelajaran digital yang aplikatif dan efektif digunakan di kelas.

Efektivitas media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa di ketiga sekolah setelah penggunaan media. Rata-rata skor pasca-tes meningkat secara signifikan dibandingkan dengan skor pra-tes. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila, khususnya topik "Norma dalam Kehidupanku", dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Lebih lanjut, hasil ini juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif terlibat dalam proses

pembelajaran, sejalan dengan semangat Kurikulum Mandiri yang menekankan pembelajaran yang bermakna dan berdiferensiasi.

Perhitungan n-Gain untuk semua sekolah menunjukkan kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media berhasil memberikan peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Meskipun belum mencapai kategori tinggi, pencapaian ini patut dipuji, mengingat studi sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih konvensional tanpa dukungan media digital interaktif. Penggunaan media ini membantu menjembatani kesenjangan ini dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, visual, dan berorientasi pada nilai.

Hasil uji-t yang signifikan di seluruh sekolah semakin menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar bukanlah suatu kebetulan, melainkan hasil dari penggunaan media yang sistematis dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini telah terbukti tidak hanya meningkatkan proses pembelajaran tetapi juga berdampak signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, *media berbasis Book Creator* dapat direkomendasikan sebagai solusi alternatif pengembangan media dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sejalan dengan tuntutan era digital dan prinsip-prinsip pembelajaran aktif.

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu mencapai sasaran pembelajaran yang ditetapkan atau terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Beberapa kriteria efektivitas media pembelajaran antara lain: rata-rata nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test*, sehingga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah menggunakan media; persentase ketuntasan belajar yang tinggi, yaitu jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKTP meningkat secara signifikan, serta meningkatnya aktivitas belajar siswa yang tercermin dari partisipasi aktif, keterlibatan dalam diskusi, dan motivasi yang lebih tinggi saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Lestari dan Wulandari (2020), media pembelajaran yang efektif bukan hanya ditunjukkan dari hasil kognitif siswa, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotorik yang berkembang melalui pengalaman belajar bermakna. Hal ini diperkuat oleh penelitian Pradana dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan keaktifan, kemandirian, dan hasil belajar siswa karena menyajikan konten interaktif serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, media *Book Creator* dapat dikategorikan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar, memperbesar ketuntasan peserta didik, peserta didik merasa termotivasi serta mendorong peserta didik antusias dalam aktivitas belajar yang lebih partisipatif dan bermakna.

Selain itu, keberhasilan media ini juga dapat dilihat dari aspek motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi selama uji coba, siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Fitur interaktif seperti penggunaan gambar, suara, dan navigasi halaman digital yang menyerupai buku nyata mampu menarik perhatian siswa dan memfokuskan mereka pada materi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa media

berbasis teknologi digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong motivasi intrinsik peserta didik untuk lebih aktif (Sari & Rahman, 2022).

Dari perspektif guru, penggunaan media ini juga dinilai dapat mendukung diferensiasi pembelajaran. Guru memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan konten sesuai kebutuhan, baik dalam bentuk penambahan materi, soal latihan, maupun integrasi multimedia lainnya. Fleksibilitas ini memberi peluang bagi guru untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, misalnya visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan demikian, media berbasis *Book Creator* tidak hanya bermanfaat sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara lebih adaptif dan kontekstual.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada integrasi langsung model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ke dalam satu media digital interaktif yang dikembangkan melalui platform *Book Creator*. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyedia materi, tetapi juga sebagai sarana implementasi utuh PBL, mulai dari penyajian masalah, eksplorasi konsep, hingga aktivitas pemecahan masalah. Selain itu, penelitian ini menghadirkan tingkat keterlibatan peserta didik yang lebih tinggi karena media telah dilengkapi materi pembelajaran lengkap, LKPD digital, kuis interaktif, game edukatif, dan ice breaking, sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif, mandiri, dan menyenangkan.

Keterbaruan lainnya tampak pada pemanfaatan *Chromebook* sebagai perangkat utama pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar berbasis teknologi. Melalui penggunaan *Chromebook*, siswa dilatih mengakses, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan multimedia interaktif secara mandiri, yang sekaligus mendukung penguatan literasi digital. Integrasi penuh konsep PBL, media digital *Book Creator*, dan penggunaan perangkat IT secara langsung menjadikan penelitian ini inovatif dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

Lebih jauh, hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pengembangan media pembelajaran di masa depan. Keberhasilan penerapan *Book Creator* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan media serupa pada mata pelajaran lain di sekolah dasar, seperti IPAS, Bahasa Indonesia, maupun Matematika. Media digital yang bersifat interaktif dan mudah diakses memiliki potensi untuk memperluas pengalaman belajar siswa secara lintas mata pelajaran. Dengan dukungan infrastruktur sekolah yang memadai serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi, inovasi ini dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era transformasi digital.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Book Creator* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dengan topik "Norma dalam

Kehidupanku" terbukti valid, praktis, dan efektif. Validasi ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dari segi isi, bahasa, dan desain visual. Hasil uji praktikalitas di tiga sekolah dasar juga menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan oleh guru dan disukai siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Penggunaan media ini secara konsisten berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan perbedaan yang signifikan antara skor pra-tes dan pasca-tes serta nilai gain score dalam kategori sedang di semua sekolah. Uji-t yang dilakukan juga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, *media berbasis Book Creator ini* tidak hanya memenuhi standar mutu pengembangan media pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan pembentukan karakter siswa melalui materi Pendidikan Pancasila yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama saya ucapkan Alhamdulillah Robbil ‘alamin, karena pertolongan Alloh SWT saya mampu menyelesaikan artikel ini tepat waktu. Dan tak lupa pula saya ucapkan terima kasih kepada Ibuku Susita Sulaiman yang selama ini memberikan supportnya untuk saya sehingga saya dapat menyelesaikan artikel ini. Dan tak lupa pula teman-teman dan saudara-saudara ku yang telah memberikan dukungan berupa do’a sehingga saya dapat menyelesaikan arikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial* , 7 (1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, AK (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* , 6 (1), 59–68. <https://doi.org/10.31537/dedikasi.v6i1.658>
- Ardipal. (2020). *Pendidikan Musik dalam Pembelajaran Tematik untuk Sekolah Dasar* . 463 , 371–378. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200819.075>
- Arwin, Kenedi, AK, Anita, Y., Hamimah, Handrianto, C., & Zainil, M. (2024). Model pembelajaran bencana digital berbasis STEM untuk kemampuan adaptasi bencana siswa sekolah dasar. *Jurnal Internasional Evaluasi dan Penelitian dalam Pendidikan* , 13 (5), 3248–3258. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.29616>
- Damayanti, L., Hiltrimartin, C., Wati, D., Masjid, J., Gazali, A., Lama, B., Palembang, K., & Selatan, S. (2023). Pengajaran Responsif Budaya: Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* , 4 (3), 85–90. <https://doi.org/10.37251/jber.v4i3.723>
- Desyandri, D., Alwi, E., & Rahayu, M. (2024). *Pengembangan media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jipd.v9i1.4567>

- Desyandri, D., & Maulani, P. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3 (2), 58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107576>
- Desyandri, Kharisna, F., Amini, R., & Erita, Y. (2024). E-book Berbasis Project Based Learning Berbantuan Blended Learning Kvisoft Flipbook Maker di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8 (1), 148–155. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.68407>
- Fausiah, M. Akhir, & Paidia, A. (2025). *Interactive Learning Media Based on Google Slides for Fifth-Grade Indonesian Language Classes*. Indonesian Journal of Innovation Studies, 26(4), 1698. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1698>
- Februari, N., & Klaci, SDN (2024). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar mencapai kompetensi yang diharapkan dengan cara menyusun perangkat pembelajaran yang direncanakan dan dipertimbangkan sebelum digunakan (Rahma 2019). Media didi . 2 (1)*.
- Hanum, L., & Amini, R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Book Creator di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6 (4), 2183–2194. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7963>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1 (2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Ibrahim, Z., Mufid, B., & Agam, A. A. (2025). *Exploring the Impact of Technology-Enhanced Learning on Student Engagement and Academic Performance in Indonesian Primary Schools*. Journal of Education and Social Science, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.70716/jess.v2i1.180>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2 (1), 19.
- Isnaini, SN, Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7 (1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Jannah, MM, & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (1), 197–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800>
- Jannah, M. (2024). *Analysing the Impact of Technology Integration on Student Engagement and Learning Outcomes in K-12 Education: A Systematic Literature Review*. Indonesian Journal of Education (INJOE)
- Kajian, J., Indonesia, P., Pelajaran, M., & Pancasila, P. (2023). *Pelita: Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada . 3 (2)*, 42–51.
- Lestari, I., & Wulandari, S. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*, 4 (1), 43–49. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i1.4283>

- Najib, M., Syawaluddin, A., Raihan, S., & Abstrak, AI (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Literasi Sains untuk Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pedagogi & Teknologi*, 1 (1), 1–13. <http://www.jurnal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek>
- Natharani, C. I. D., Agung, A. G., & Pramunditya Ambara, D. (2024). *Optimizing Student Engagement in Primary Science and Social Learning: The Feasibility of Contextual Interactive Video Media*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), Artikel 91672. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.91672>
- Ngurah Ardiawan, I. K., Lesmana Putra, K. J., Rian Indrawan, P., & Darma Yoga, G. (2025). *The Effectiveness of Using Interactive Learning Media for Pancasila Education Learning in Elementary Schools*. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 5(2), 198–203. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i2.8819>
- Pradana, H. D. (2025). *Interactive Multimedia Based on Mobile Device for Primary School Students*. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, uin-Malang. Validitas media, uji praktek dan dampak terhadap peningkatan nilai siswa.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19 (02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Reinita, R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3 (2), 13. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107405>
- Sari, N., & Rahman, A. (2022). *Media berbasis teknologi digital untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(3), 201–215. <https://doi.org/10.33369/jpdn.v7i3.678>
- Sariayu, MR, & Miaz, Y. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Think Pair Share di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (2), 295–305. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.337>
- Susanto, A. (2021). *Bahasa dalam Media Pembelajaran: Teori dan Penerapannya Berdasarkan Kaidah Ejaan Bahasa Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterbacaan Materi pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Tagazi, A., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Booklet Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 6 Energi dan Perubahannya Di Kelas III Sekolah Dasar. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 3, 3533–3542. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2539%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2539/1805>
- Wulandari, I., & Oktaviani, NM (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7 (1), 90–98. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>
- Zahwa, N., Hilda, NR, Astuti, TK, Weryani, W., Prasetyawati, Y., Zulkardi, Z., Nuraeni, Z., & Sukmaningthias, N. (2022). Studi Literatur: Implementasi Merdeka Belajar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Matematika Selama Pandemi. *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8 (1), 110–119. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1186>