



PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI “KERYA” MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Regita Intan Permatasari^{1*}, Hendrik Pandu Paksi²
^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

| Article Info | Abstract |
|---|---|
| Dikirim 5 Mei 2025 Revisi 17 Mei 2025 Diterima 26 Mei 2025 | This study aims to develop and evaluate Android-based learning media called KERYA (Cultural Diversity) to improve student learning outcomes on the material of East Java Cultural Diversity. The problem raised is the low interest of students in learning the material which is delivered conventionally. This study uses the ADDIE R&D development model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were obtained through pretest and posttest, interviews, observations, and validation and practicality questionnaires. Validity data through validity tests from material experts obtained a percentage of 88% in the "very valid" category, while the results of media validation obtained a percentage of 86.25% in the "very valid" category and media validation by teachers obtained 91.8% very valid. The results show that the KERYA media obtained the categories of very valid, effective, and very practical. The use of KERYA showed a significant increase in student understanding based on the N-gain score in the control class getting a percentage of 26.33% in the "less effective" category and the N-gain score results in the experimental class getting 60.5% in the "quite effective" category and the posttest results. In conclusion, KERYA media can be recommended as an alternative to innovative and interactive learning media in an effort to improve the learning outcomes of grade V Elementary School students in the material of Cultural Diversity. |
| Kata kunci: Media Aplikasi KERYA, Keberagaman Budaya | Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis Android bernama KERYA (Keberagaman Kebudayaan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Keberagaman Budaya Jawa Timur. Masalah yang diangkat adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap materi tersebut yang disampaikan secara konvensional. Penelitian ini menggunakan R&D model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data diperoleh melalui pretest dan posttest, wawancara, observasi, serta angket validasi dan kepraktisan. Data kevalidan melalui uji validitas dari ahli materi mendapatkan presentase 88% kategori “sangat valid”, sedangkan hasil validasi media mendapatkan presentase 86,25% kategori “sangat valid” dan validasi media oleh guru mendapat 91,8% sangat valid. Hasil menunjukkan bahwa media KERYA memperoleh kategori sangat valid, efektif, dan sangat praktis. |

Penggunaan KERYA menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa berdasarkan skor N-gain pada kelas kontrol mendapatkan presentase 26,33% kategori “kurang efektif” dan hasil skor N-gain pada kelas eksperimen mendapatkan 60,5% kategori “cukup efektif” dan hasil posttest. Kesimpulannya, media KERYA dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam materi Keberagaman Budaya.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Regita Intan Permatasari

*regita.21216@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era modern telah memberikan pengaruh signifikan terhadap beragam aspek kehidupan, yakni diantaranya dunia pendidikan. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi di proses pembelajaran jadi suatu keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Pendidikan kini tidak lagi terpaku pada metode konvensional, tetapi telah berkembang menuju pendekatan yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital. Salah satu bentuk integrasi ini tercermin dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang mendukung pembelajaran tematik dan kontekstual, terutama pada jenjang sekolah dasar (SD). Mata pelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar mampu membentuk karakter anak secara aktif, sehingga potensi diri untuk membangun peradaban bangsa yang bermartabat dan demokratis dapat menjadi perhatian optimal (Diah Pebriyanti & Irwan Badilla, 2023). Materi Pancasila juga dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa sekolah dasar (Qoidah & Paksi, 2021). Mata pelajaran Pancasila di sekolah dasar sangat penting, karena proses penyerapan nilai-nilai berbangsa dan bernegara yang baik dapat menjadi pondasi dan tuntunan bagi anak ketika dewasa (Saputro, 2023). Menurut (Aliyah & Wicaksono, n.d.), pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang bermuatan nilai-nilai luhur, etika, moral, sehingga menjadi pedoman dalam berperilaku. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila dapat didefinisikan sebagai pembelajaran di sekolah yang memuat nilai-nilai moral, kultural, etika, dan karakter bangsa sebagai pedoman hidup sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, mata pelajaran Pancasila di sekolah dasar

merupakan pondasi dalam membangun karakter peserta didik untuk menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, mandiri, toleransi, dan sikap positif lainnya yang berguna di masa depan.

Dalam konteks pendidikan dasar, materi Keberagaman Budaya merupakan bagian penting dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi ini tidak hanya menumbuhkan pengetahuan peserta didik tentang kebudayaan Indonesia, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai toleransi, persatuan, dan penghargaan terhadap perbedaan. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Petemon X/358 Surabaya, ditemukan bahwa pembelajaran keberagaman budaya masih bersifat monoton dan kurang menarik. Guru masih mengandalkan media konvensional seperti buku paket dan atlas. Akibatnya, peserta didik mengalami kebosanan dan kesulitan memahami isi materi yang luas dan abstrak.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran digital dengan basis aplikasi dinilai penting guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara visual, interaktif, dan dapat diakses kapan saja. Aplikasi KERYA dikembangkan sebagai media pembelajaran digital yang menyajikan materi keberagaman budaya di Jawa Timur dalam format yang lebih menarik, seperti video, audio, game edukatif, evaluasi interaktif, dan glosarium. Urgensi penelitian ini letaknya di kebutuhan guna menghadirkan media pembelajaran yang sesuai pada karakteristik juga minat peserta didik masa kini, yang terbiasa dengan lingkungan digital. Melalui aplikasi ini, diharapkan pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan daya serap serta pemahaman peserta didik pada materi.

Secara teoritis, penelitian ini berlandaskan pada teori kognitivisme, khususnya model pembelajaran dari buku Robert M. Gagné pada tahun 1960, yang menekankan pada proses internal dalam memahami dan mengolah informasi. Robert M. Gagné menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses pengolahan informasi yang melibatkan tahap-tahap mulai dari penerimaan stimulus hingga terbentuknya respons sebagai hasil belajar. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran dirancang untuk mendukung pemrosesan informasi secara optimal melalui visualisasi, segmentasi materi, penguatan, dan umpan balik langsung.

Sejumlah penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran. Misalnya, Rachmadyanti et al. mengembangkan aplikasi BADAS yang terbukti meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kebudayaan lokal Surabaya. Penelitian Firmansyah & Mulyani (2023) melalui aplikasi EduZone juga menunjukkan hasil validasi yang tinggi dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Demikian pula Fadillah Hendiyani et al. (2023) yang mengembangkan aplikasi BASAYA Learning untuk pembelajaran sosial budaya yang juga dinilai sangat valid dan praktis.

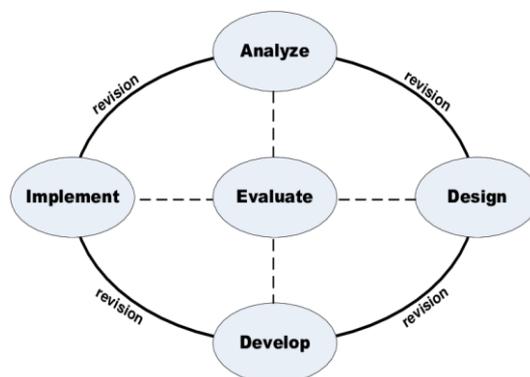
Namun demikian, ketiga penelitian tersebut memiliki keterbatasan. Penelitian Rachmadyanti terbatas pada cakupan budaya Surabaya saja, Firmansyah & Mulyani tidak menyertakan fitur suara atau penjelasan audio, dan Hendiyani dkk. belum menyajikan elemen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, glosarium, atau permainan kelompok. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa aplikasi KERYA yang lebih komprehensif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, antara lain dengan penambahan fitur suara narasi, game kelompok, evaluasi bertingkat, dan glosarium yang belum ditemukan secara terpadu pada penelitian sebelumnya.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk (1) Mengembangkan proses pembuatan media pembelajaran aplikasi KERYA; (2) Menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut; (3) Menyediakan media pembelajaran yang relevan serta adaptif terkait kebutuhan peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya secara menyeluruh dan menarik.

METODE

Penelitian ini melibatkan metode Research and Development (R\&D) dengan tujuan menghasilkan serta menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran digital bernama KERYA (Keberagaman Budaya) . Model pengembangan yang dipakai ialah ADDIE , yang terdiri atas lima tahapan : Analysis, Design, Development, Implementation, juga Evaluation . Tahap analisis diselenggarakan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur guna mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran di kelas V SDN Petemon X/358 Surabaya. Tahap desain mencakup perancangan prototipe, storyboard, serta validasi awal dari guru, peserta didik, dan dosen pembimbing. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media dikembangkan dan dilakukan validasi

oleh ahli materi juga media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas serta uji coba lapangan yang melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol, dengan pelaksanaan pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh berdasarkan hasil validasi, angket, wawancara, dan hasil tes peserta didik.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Pada tahap pertama yaitu analisis yaitu melakukan observasi serta wawancara guru untuk mengetahui permasalahan yang ada di proses pembelajaran tersebut. Dari hasil penelitian tersebut yaitu membutuhkan media pembelajaran yang interaktif sehingga peneliti akan membuat media pembelajaran. Tahap Design pada tahap ini akan merancang konten yang akan dibuat atau dikembangkannya. Sumber yang digunakan yaitu buku paket, internet dan lain sebagainya. Tahap Pengembangan yaitu mengembangkan media yang akan dibuat yaitu mendesain kemudian mencoding sampai berbentuk aplikasinya. Selanjutnya dilakukan dengan validasi materi dan validasi media, setelah dilakukan revisi dari saran validator kemudian ke tahap selanjutnya. Tahap Implementasi yaitu menggunakan 2 kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen yaitu menggunakan media aplikasi yang digunakan sedangkan kelas kontrol menggunakan media yang ada di sekolah. Pada tahap implementasi terdapat pretest, posttest, angket peserta didik dan wawancara guru untuk mengambil data tersebut. Tahap Evaluasi yaitu untuk mengetahui hasil dari kepraktisan, kevalidan dan keefektifan produk yang sudah dikembangkan.

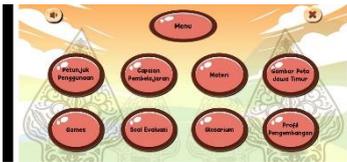
Hasil

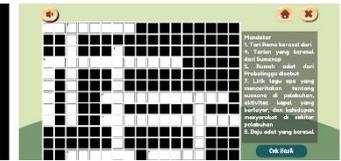
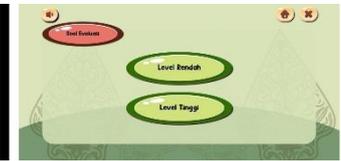
Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital interaktif bernama Aplikasi KERYA, yang dikembangkan untuk menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Budaya Jawa Timur pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila kelas V SD. Proses pengembangan mengikuti tahapan model ADDIE dan melibatkan validasi ahli serta uji efektivitas secara terbatas dan luas.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku dan atlas, yang kurang interaktif dan membosankan bagi peserta didik. Hal ini berpengaruh pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam memahami materi. Penelitian ini berbeda dengan studi sebelumnya yang hanya mengembangkan LKS atau media visual statis, tanpa fitur interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif. Aplikasi KERYA dirancang dengan antarmuka ramah anak, memuat fitur seperti materi interaktif, permainan edukatif (TTS, kuis), evaluasi, peta interaktif, dan glosarium. Penggunaan elemen visual, navigasi intuitif, dan pendekatan berbasis permainan membedakan aplikasi ini dari media sebelumnya yang cenderung monoton dan kurang menarik.

Tabel 1. Desain Aplikasi KERYA

| No | Visual | Keterangan |
|----|---|---|
| 1 |  | Cover : Cover merupakan tampilan awal pada aplikasi. Yang menyajikan judul, kelas, dan semester dan fitur mulai. |
| 2 |  | Menu : Menu utama adalah antarmuka utama yang menampilkan opsi program, termasuk instruksi penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, foto peta Jawa Timur, permainan, pertanyaan evaluasi, glosarium, profil pengembangan, fungsi sakelar suara, dan fitur silang. |
| 3 |  | Petunjuk Penggunaan : Petunjuk Penggunaan adalah fitur yang menggambarkan fungsionalitas setiap komponen dalam Aplikasi KERYA. |
| 4 | | Capaian Pembelajaran : |

| No | Visual | Keterangan |
|----|---|--|
| 5 |  | <p>Hasil belajar berfungsi sebagai katalog yang menggambarkan tujuan pendidikan dalam materi. Pelajar dapat memahami prestasi yang dapat diraih melalui kajian informasi tentang Keaneekaragaman Budaya Jawa Timur yang akan dibahas.</p> <p>Materi : Materi merupakan menu yang tampilan materi pembelajaran Keberagaman Budaya yaitu pengertian kebudayaan, jumlah kabupaten di Jawa Timur, cara melestarikan keberagaman budaya, caramenghargai keberagaman budaya</p> |
| 6 |  | <p>Gambar peta Jawa Timur : Pada menu gambar peta Jawa Timur merupakan materi Keberagaman Budaya Jawa Timur yang meliputi Makanan khas, Rumah adat, Tarian daerah, Alat senjata, Lagu daerah, Baju Adat</p> |
| 7 |  | <p>Games : Pada menu Games terdapat games yaitu TTS (teka- teka silang) yang berisi tentang soal - soal dari materi Keberagaman Budaya Jawa Timur</p> |
| 8 |  | <p>Soal Evaluasi : Pada menu soal evaluasi terdapat latihan soal untuk mengukur peserta didik. Di dalam soal evaluasi ada 2 level soal yaitu level Rendah dan Tinggi. Jumlah soal dalam setiap level yaitu 5 soal.</p> |
| 9 |  | <p>Glosarium : Pada menu glosarium terdapat daftar kata-kata sulit atau kata-kata khusus yang ada dalam sebuah aplikasi yang menjelaskan pengertian dari kata tersebut. Sehingga peserta didik bisa</p> |

| No | Visual | Keterangan |
|----|---|---|
| 10 |  | <p>membaca atau memahami kata- kata sulit tersebut.</p> <p>Profil Pengembangan : Menu profil pengembangan menampilkan profil pengembangan media Aplikasi KERYA sebagai pengidentifikasi.</p> |

Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 88%, ahli media 86,25%, serta guru kelas 91.8%. Seluruh pihak menyatakan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan saran perbaikan minor seperti penyempurnaan bahasa dan tampilan, yang telah direspons dalam revisi produk.

Uji coba terbatas menunjukkan bahwa peserta didik mudah mengakses dan menikmati fitur aplikasi. Pada uji coba luas, kelas eksperimen yang menggunakan KERYA menunjukkan peningkatan minat belajar dan pemahaman materi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Ini membuktikan bahwa media digital interaktif lebih efektif guna meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik dibanding media konvensional.

Evaluasi akhir dari guru dan peserta didik menjabarkan bahwa KERYA merupakan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih menyenangkan. Aplikasi ini terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran tematik berbasis digital. Pengembangan media pembelajaran digital KERYA menunjukkan validitas, kepraktisan, serta efektivitas yang sangat baik sesuai hasil uji ahli, respons pengguna, dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, juga guru mengindikasikan bahwa media KERYA punya tingkat validitas sangat tinggi. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 88%, validasi ahli media sebesar 86,25 %, dan validasi guru mencapai 91,8%. Seluruh hasil ini dikategorikan sebagai “sangat valid”. Temuan ini mengindikasikan bahwa isi, tampilan, dan fungsi media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik SD kelas V, khususnya dalam tema keberagaman budaya.

Analisis kepraktisan melalui angket peserta didik menghasilkan skor 91,8% dengan kategori “sangat praktis”. Media dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman peserta didik terhadap materi. Wawancara dengan guru menunjukkan media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik namun juga memudahkan guru ketika penyampaian materi dengan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa KERYA memberikan manfaat praktis yang nyata dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Uji efektivitas menggunakan model two group pretest-posttest mengindikasikan bahwa penggunaan media KERYA memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata nilai N-gain kelas eksperimen sebesar 60.5 % (kategori sedang–tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 26,33 % (kategori rendah). Sebanyak 45% peserta didik di kelas eksperimen menampilkan peningkatan belajar pada kategori “tinggi”, jauh lebih tinggi dibanding pada kelas kontrol. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media KERYA efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya.

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menekankan aspek validitas atau visual media, penelitian ini mengindikasikan bahwa KERYA tidak hanya sangat valid , tetapi juga praktis dipakai di kelas nyata , serta efektif secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut memperluas temuan dari studi terdahulu yang cenderung tidak melibatkan uji kepraktisan menyeluruh atau pengukuran peningkatan belajar menggunakan metode N-gain .

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi bernama KERYA (Keberagaman Budaya) bagi siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi Keberagaman Budaya di Jawa Timur. Tujuan utama ini telah dijawab melalui serangkaian tahapan model ADDIE yang mencakup analisis kebutuhan, desain media, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Aplikasi KERYA dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menjawab pertanyaan penelitian mengenai apakah media ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi keberagaman budaya.

Media Aplikasi KERYA dikembangkan berdasarkan hasil analisis awal yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas cenderung pasif, guru hanya menggunakan media konvensional seperti atlas dan buku paket. Keadaan ini sejalan dengan temuan Astawan (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran satu arah tanpa media interaktif dapat menurunkan keterlibatan peserta didik secara signifikan.

Aplikasi ini dirancang dengan mempertimbangkan pendekatan teori kognitif, yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki (Fransiska et al., 2024). Penggunaan multimedia seperti gambar, video, dan game dalam aplikasi ini juga mendukung teori tersebut, karena memberikan stimulus visual dan interaktif yang mendalam.

Validasi oleh ahli materi dan media memberikan skor sangat valid (88% dan 86,25%), menunjukkan bahwa isi dan tampilan aplikasi telah sesuai dengan standar pembelajaran yang berlaku. Hal ini sejalan dengan Sofi Fadillah et al. (2023) yang menemukan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran audio-visual dibandingkan buku cetak, karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami.

Hasil uji kepraktisan yang mencapai 91,8% menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Guru menyatakan bahwa media ini mampu meningkatkan semangat belajar siswa, yang mendukung hasil dari Limin & Kundiman (2023) bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selanjutnya, uji efektivitas yang dilakukan melalui uji coba pada dua kelas (kontrol dan eksperimen) menghasilkan data yang signifikan. Kelas eksperimen yang menggunakan Aplikasi KERYA memperoleh skor N-Gain sebesar 60,5% (kategori cukup efektif), sedangkan kelas kontrol hanya 26,33% (kategori kurang efektif). Hal ini memperkuat pernyataan Khairini (2021) bahwa media digital terbukti efisien dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Perbandingan ini juga memperlihatkan perbedaan hasil yang cukup mencolok antara dua pendekatan pembelajaran. Kelas kontrol yang hanya menggunakan media konvensional memperlihatkan hasil belajar yang rendah karena kurangnya interaktivitas dalam proses belajar, sebagaimana juga diungkapkan oleh Putri Rachmawati (2024) bahwa media berbasis aplikasi belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga motivasi belajar peserta didik menurun. Kehadiran fitur-fitur pada Aplikasi KERYA seperti capaian pembelajaran,

evaluasi, video pembelajaran, dan games turut memperkaya pengalaman belajar. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, literasi digital, dan kemandirian belajar (Rohendi et al., 2023). Lebih lanjut, pengembangan Aplikasi KERYA ini sejalan dengan penelitian oleh Agus Dwi Santosa & Nuril Laila Alhidayah (2022) yang menekankan pentingnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media yang interaktif dan kontekstual dapat menjembatani kesenjangan antara materi yang kompleks dan pemahaman siswa.

Dari perspektif inovasi, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang kontekstual dan mudah diakses. Hal ini juga sesuai dengan studi oleh Rohendi et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang didukung aplikasi dapat mengukur potensi serta kemampuan belajar mandiri peserta didik secara lebih efektif.

Namun demikian, terdapat pula tantangan yang perlu diperhatikan, seperti kesiapan guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran dan keterbatasan akses perangkat pada sebagian peserta didik. Meskipun hasilnya konsisten dengan penelitian terdahulu, kontribusi penelitian ini terletak pada fokus materi yang spesifik, yaitu Keberagaman Budaya Jawa Timur, dan penggunaan media berbasis Android yang interaktif.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berbasis android, yaitu Aplikasi KERYA, sebagai sarana pembelajaran pada materi Keberagaman Budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, Aplikasi KERYA terbukti layak guna dipakai jadi media pembelajaran yang mendukung peningkatan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Kontribusi utama penelitian ini terhadap bidang pendidikan adalah pengembangan media digital interaktif yang tidak hanya menyajikan materi dengan visual serta menarik, namun juga mendukung proses pembelajaran aktif sesuai dengan teori kognitif. Hal ini menandai kemajuan dari praktik pembelajaran konvensional yang masih mengandalkan buku paket dan media konkret yang terbatas dalam memfasilitasi interaksi belajar yang efektif. Dengan fitur-fitur seperti video pembelajaran, permainan edukatif, soal evaluasi, serta

navigasi yang mudah diakses oleh anak-anak, media ini memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Dari segi kevalidan, media ini memenuhi standar kualitas konten dan penyajian dengan hasil validasi di atas 86,25 % oleh para ahli. Dalam aspek kepraktisan, respons peserta didik dan guru menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan aplikasi ini. Sementara itu, dari uji efektivitas melalui analisis N-Gain, kelas eksperimen yang menggunakan Aplikasi KERYA menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan kelas kontrol, menunjukkan pengaruh positif media ini terhadap pencapaian hasil belajar.

Secara temuan ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivis dan kognitif, yang menekankan peran aktif peserta didik ketika membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar interaktif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan justifikasi empiris terhadap urgensi penerapan teknologi digital dalam pendidikan dasar sebagai respons terhadap kebutuhan belajar yang semakin adaptif dan kontekstual.

Adapun untuk penelitian lanjutan, disarankan agar dilakukan uji coba dalam jangka waktu yang lebih panjang dan pada sampel yang lebih bervariasi secara geografis maupun karakteristik sekolah. Selain itu, pengembangan fitur tambahan berbasis kecerdasan buatan (AI) atau realitas tertambah (AR) juga menjadi potensi besar untuk meningkatkan personalisasi dan pengalaman belajar peserta didik. Eksperimen mendatang juga dapat mencakup integrasi media ini ke dalam kurikulum berbasis proyek (project-based learning) serta kolaborasi antara sekolah dan komunitas budaya lokal dalam pengembangan kontennya. Dengan demikian, Aplikasi KERYA merupakan inovasi yang menjanjikan dalam memperkuat pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan digital yang interaktif, kontekstual, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini.

REFERENSI

- Agus Dwi Santosa, & Alhidayah, N. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android . *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 98–105.
- Aliyah, N. K., & Wicaksono, V. D. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA SHADOW PUPPET PADA MATERI SIKAP DAN PERILAKU YANG MENJAGA DAN MERUSAK KEBHINNEKAAN DI SEKOLAH DASAR*.

- Astawan, I. M. (2021). Efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (1), 45–53.
- Ayuningtias, A. A. I., & Paksi, P. H. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “CULTULEARN” BERBASIS APLIKASI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9)
- Fadillah, S., Widya, A. R., & Pratama, R. D. (2023). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* , 7(1), 34–40.
- Fransiska, Y., Manalu, M., & Hutabarat, D. (2024). Pengembangan media digital dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar* , 6(1), 11–20.
- Khairini, R. (2021). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Digital* , 5(2), 67–75.
- Limin, S., & Kundiman, D. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya menciptakan pembelajaran aktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan* , 15(1), 88–96.
- Putri, R. N. (2024). Penerapan media aplikasi dalam pembelajaran tematik: Tantangan dan solusi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* , 8(1), 52–61.
- Rohendi, D., Susanti, L., & Yuliana, S. (2023). Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi di sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan* , 11(2), 22–30.
- Sofi Fadillah, N., Aisyah, R., & Pramana, H. A. (2023). Preferensi peserta didik terhadap media pembelajaran digital dan cetak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* , 9(2), 14–21.