



PENGEMBANGAN APLIKASI MESILA PADA MATERI SIMBOL PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Adhinda Prajna Swandari¹, Hendrik Pandu Paksi²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 6 Mei 2025

Revisi 18 Mei 2025

Diterima 25 Mei 2025

Abstract

The rapid advancement of technology has significantly impacted education in Indonesia. Technology not only simplifies the teaching and learning process but also presents new challenges for educators and students. Teachers can now deliver material more engagingly through digital media, while students gain broader access to learning resources and flexible distance learning. This study aims to develop a feasible and effective Android-based learning media application as a solution for educators. The research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and was conducted at SDN Petemon X/358 Surabaya, involving second-grade elementary students. The subject matter developed is the symbols of Pancasila. The results show: (1) the development process of the “Mesila” application was systematic and aligned with the ADDIE model stages; (2) the “Mesila” application was declared valid, with material and media validation percentages of 83%; (3) the application was found to be practical with a practicality score of 89.1%; and (4) the application was effective in improving learning outcomes, with an N-gain score of 25.50% in the control class and 45.61% in the experimental class. MESILA proved to be a valid, practical, and effective tool for civic education in primary schools.

Kata kunci:

Media Pembelajaran
Aplikasi Android
Pembelajaran PPKn
Sekolah Dasar

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat turut membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Teknologi tidak hanya mempermudah proses belajar mengajar, tetapi juga menawarkan tantangan baru bagi pendidik dan peserta didik. Guru kini dapat menyampaikan materi secara lebih menarik melalui media digital, sementara siswa memperoleh akses luas ke sumber belajar dan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang layak dan efektif sebagai solusi pembelajaran. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan dilaksanakan di SDN Petemon X/358 Surabaya dengan subjek siswa kelas II. Materi yang dikembangkan adalah simbol Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan: (1) proses pengembangan aplikasi “Mesila” berjalan sistematis sesuai tahapan ADDIE; (2) aplikasi “Mesila” dinyatakan valid dengan persentase validasi materi dan media sebesar 83%; (3) aplikasi dinyatakan praktis dengan persentase kepraktisan 89,1%; dan (4) aplikasi efektif meningkatkan hasil belajar dengan skor N-gain kelas kontrol sebesar 25,50% dan kelas eksperimen sebesar 45,61%. Aplikasi MESILA dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

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



Penulis Korespondensi:

Adhinda Prajna Swandari

adhinda.21066@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan bangsa karena melalui pendidikan, individu dapat dikembangkan secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, moral, dan spiritual peserta didik. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dasar merupakan tahapan awal yang sangat krusial dalam proses pendidikan, karena pada masa inilah nilai-nilai dasar kehidupan seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan toleransi mulai diperkenalkan. Pendidikan dasar juga berperan sebagai fondasi yang menentukan arah perkembangan intelektual dan karakter peserta didik di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di jenjang ini harus dirancang secara cermat dan menyenangkan agar anak-anak dapat menyerap pengetahuan dan nilai-nilai kehidupan dengan baik (Puspita et al., 2023).

Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan. Teknologi memberikan kemudahan akses informasi dan fleksibilitas dalam belajar, serta memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih kaya antara siswa dan materi pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah mobile learning, yaitu pembelajaran berbasis perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan fleksibel (Salsabila et al., 2021; Said, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Media yang dirancang dengan baik dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, konkret, dan menarik. Hal ini sangat penting terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Sayangnya, banyak guru masih mengandalkan media tradisional seperti buku teks dan metode ceramah, yang sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif (Sukartingsih et al., 2023).

Salah satu materi penting dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar adalah simbol-simbol Pancasila. Materi ini memiliki nilai strategis dalam membentuk karakter kebangsaan siswa sejak dini. Namun, berdasarkan wawancara dengan guru kelas II SDN Petemon X/358 Surabaya, terdapat beberapa kendala dalam menyampaikan materi ini. Di antaranya adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran yang monoton, serta kesulitan siswa dalam memahami konsep simbolik yang bersifat abstrak. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, agar mereka dapat memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan (Puspita et al., 2024).

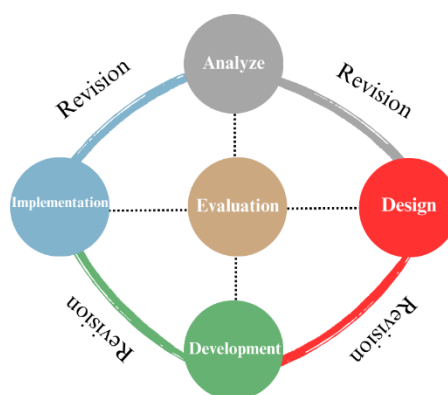
Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Misalnya, Qoidah (2021) mengembangkan aplikasi “Si Panca” yang mendapatkan respon positif dari siswa kelas IV SD. Begitu pula dengan Fitriyani, Aeni, dan Syahid (2023) yang menciptakan aplikasi “PANILA” untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila dan memperoleh hasil validasi yang tinggi. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada siswa kelas atas dan kurang menekankan aspek interaktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android yang diberi nama MESILA (Media Edukasi Simbol Pancasila). Aplikasi ini dirancang khusus untuk siswa kelas II sekolah dasar dengan fitur-fitur menarik seperti kuis interaktif, animasi bergerak, dan antarmuka yang ramah anak. Aplikasi ini juga mengusung pendekatan kontekstual yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa usia dini. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada, memudahkan siswa dalam memahami simbol-simbol Pancasila,

serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi MESILA, menganalisis kelayakan dan efektivitasnya, serta memberikan kontribusi dalam literatur inovasi pendidikan di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R\&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital yang kemudian diuji kelayakannya sebelum diterapkan secara luas. Seperti dikemukakan oleh Sugiyono (2017), metode R\&D digunakan untuk menciptakan serta menguji keefektifan suatu produk. Sri Gustiani (2019) juga menyatakan bahwa pendekatan ini fokus pada penyempurnaan produk guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah aplikasi edukasi berbasis Android bernama MESILA dengan fokus materi simbol-simbol Pancasila. Tujuan akhirnya adalah menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE , yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation . Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Masing-masing tahap memiliki peran yang saling berkaitan dan berjalan secara berurutan. Berikut ini adalah alur tahapan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian:



Gambar 1. Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran


Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dan guru serta menentukan kebutuhan dalam pembelajaran. Tiga aspek utama yang dianalisis meliputi: masalah pembelajaran, materi simbol Pancasila, dan kebutuhan guru. Hasil analisis dituangkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Permasalahan dan Solusi

Analisis	Hasil analisis	Solusi tahap analisis	Target yang dihasilkan
Analisis masalah	Siswa bosan dengan pembelajaran metode ceramah	Mengembangkan aplikasi berbasis Android dengan animasi dan <i>game</i> edukasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa	Siswa menjadi tertarik dan antusias saat pembelajaran berlangsung
Analisis materi	Siswa kesulitan menghafal simbol Pancasila	mengembangkan aplikasi dengan audio narasi serta visualisasi simbol semenarik mungkin agar mudah dihafal oleh siswa	Siswa mengenali dan menghafal simbol Pancasila dengan mudah
Analisis kebutuhan	Guru kesulitan membuat media pembelajaran digital	mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android dengan fitur yang sederhana tetapi tetap menarik	guru dapat dengan mudah dalam menggunakannya

Setelah tahap analisis, peneliti mulai merancang aplikasi dengan fitur utama seperti: materi, indikator, kuis, game edukasi, dan profil peneliti. Salah satu inovasi desain yang ditambahkan adalah fitur kuis berlevel, yang memungkinkan siswa belajar secara bertahap sesuai kemampuan. Proses pengembangan dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi menggunakan software Flutter, disusul validasi dari ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan menilai kualitas isi dan tampilan aplikasi, sehingga dapat dilakukan revisi bila ditemukan kekurangan. Berikut storyboard awal tampilan aplikasi:







Tabel 2. Storyboard Tampilan Aplikasi MESILA

No	Desain	Penjelasan
1.		Menu utama Menu utama adalah pemaparan awal menu yang menyediakan daftar pilihan aplikasi seperti menu profil yang berisi biodata pengembang, menu indikator yang berisi indikator pembelajaran,

No	Desain	Penjelasan
		kemudian tombol mulai untuk memulai aplikasi dan tombol suara.
2.		Menu profil Berisikan biodata pengembang dan foto pengembang
3.		Menu indikator Menu indikator berisi capaian pembelajaran dari materi tersebut. Peserta didik dapat memahami capaian pembelajaran sebelum mempelajari materi
4.		Menu mulai Pada menu mulai terdapat 3 menu yaitu materi, quiz dan game
5.		Menu materi Pada menu materi terkandung materi simbol-simbol Pancasila dengan muatan bagian-bagian materi.
6.		Menu quiz Menu kuis berisikan soal pilihan ganda yang didalamnya terdapat tingkatan level soal dari mudah ke sulit
7.		Menu game Pada menu game berisi permainan menarik agar peserta didik merasa tidak bosan mempelajari materi.

Meskipun hasil validasi media dan materi menunjukkan tingkat kevalidan dengan kategori sangat valid, perbaikan tetap diperlukan untuk penyempurnaan lebih lanjut. Hal ini menanggapi saran perbaikan yang disampaikan oleh ahli validator aplikasi Mesila. Proses perbaikan atau revisi ini perlu dilakukan dengan harapan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat dinyatakan layak digunakan sebelum benar-benar diuji coba lapangan kepada peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Adapun perubahan perbaikan atau revisi dari aplikasi dirincikan pada tabel di bawah ini

Tabel Hasil perbaikan atau revisi media

No	Sebelum perbaikan	Sesudah perbaikan
1.	 <p>Komentar dan masukan dari ahli yaitu untuk memperbaiki gambar simbol garuda karena tidak sesuai.</p>	 <p>Perbaikan: penggantian gambar simbol garuda Pancasila yang sudah sesuai dengan yang sebenarnya.</p>
2.	 <p>Komentar dan saran dari validator yaitu untuk menambahkan contoh gambar penerapan dari simbol sila Pancasila</p>	 <p>Perbaikan: menambahkan contoh gambar perilaku dari setiap sila</p>
3.	 <p>Komentar dan saran dari validator yaitu untuk menemukan revisi ketiga produk setelah penelitian yaitu dengan menambahkan fitur audio narasi pada materi</p>	 <p>Perbaikan : menambahkan fitur audio narasi pada bagian menu materi</p>

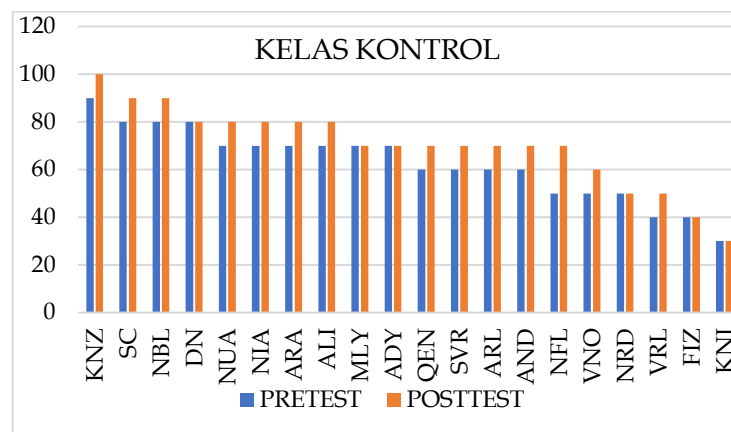
Tahap implementasi dilakukan di SDN Petemon X/358 Surabaya dengan subjek siswa kelas II-A dan II-B. Kelas II-A dijadikan kelas eksperimen (menggunakan aplikasi MESILA) dan II-B sebagai kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Penilaian dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta angket kepuasan siswa terhadap media. Tahap akhir adalah evaluasi, di mana seluruh data dari validasi ahli, tes siswa, dan angket digunakan untuk mengukur efektivitas aplikasi dan melakukan revisi akhir sebelum aplikasi dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Evaluasi juga mencakup aspek kepraktisan, kualitas materi, dan keterlibatan siswa, sehingga aplikasi

MESILA diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi simbol-simbol Pancasila secara menyenangkan dan efisien.

a. Hasil pretest dan posttest

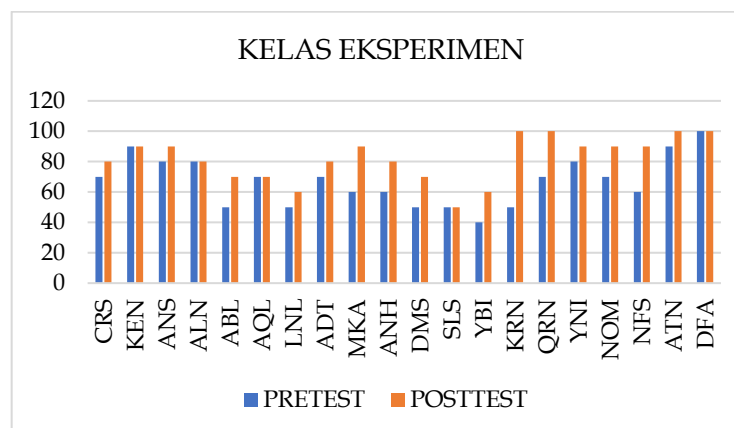
Pada uji coba luas, setiap kelas diberi perlakuan dengan pemberian soal pretes dan postes. Sebelum mulai belajar, soal pretes diberikan sedangkan untuk soal postes diberikan setelah peserta didik menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Gambar Grafik hasil pretest dan posttest kelas kontrol



Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest di kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 60%. Namun masih ditemukan peserta didik yang tidak ada perkembangan secara hasilnya atau memiliki kenaikan nilai 0%. Sehingga hasil belajar peserta didik dikelas kontrol memang memiliki peningkatan namun masih belum signifikan.

Gambar Grafik hasil pretest dan posttest kelas eksperimen



Peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi simbol-simbol Pancasila terlihat jelas melalui hasil evaluasi dan tes yang menunjukkan adanya kenaikan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat diukur secara objektif menggunakan nilai N-gain, yaitu metode yang digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran dengan membandingkan skor pretest dan posttest siswa. Perhitungan N-gain memberikan gambaran mengenai sejauh mana peningkatan kemampuan peserta didik setelah menerima intervensi pembelajaran. Dengan menggunakan rumus tertentu, nilai N-gain tersebut kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria yang tercantum dalam tabel berikut, sehingga memudahkan pemahaman terhadap tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan.

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Android bernama MESILA (Media Edukasi Simbol Pancasila) yang dikembangkan dengan model ADDIE dan ditujukan untuk siswa kelas II SD. Hasil menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat valid berdasarkan uji validasi oleh ahli materi dan media, masing-masing dengan skor validasi sebesar 83% . Aplikasi ini mencakup fitur-fitur utama seperti materi animatif, kuis berlevel, dan permainan edukatif yang dirancang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada tahap analisis kebutuhan , ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami simbol-simbol Pancasila karena keterbatasan metode pengajaran konvensional. Siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan penyampaian materi secara verbal tanpa dukungan media visual atau digital. Berbeda dengan temuan pada beberapa penelitian sebelumnya yang lebih menekankan penggunaan media cetak atau metode pembelajaran berbasis buku, penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis aplikasi digital dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Uji coba terbatas mengindikasikan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan baik tanpa kendala teknis. Uji coba luas menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi MESILA,

dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dalam kelas kontrol, ditemukan bahwa siswa mudah kehilangan fokus dan tidak produktif selama pembelajaran, sementara pada kelas eksperimen siswa menunjukkan antusiasme, fokus, serta keaktifan dalam menjawab kuis dan menyelesaikan permainan yang berkaitan dengan materi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif “MESILA” berbasis Android sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas II SD terhadap materi simbol-simbol Pancasila.

Berdasarkan uji validasi oleh ahli media dan materi, aplikasi MESILA memperoleh skor kevalidan sebesar 83% (kategori sangat valid), yang menunjukkan kelayakan untuk diujicobakan setelah dilakukan beberapa revisi, seperti perbaikan gambar simbol Garuda dan penambahan ilustrasi penerapan nilai-nilai Pancasila.

Respon siswa dari angket menunjukkan bahwa aplikasi MESILA mendapat skor 89,1% (kategori sangat praktis). Guru juga menyatakan bahwa media ini meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan pemahaman pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata N-gain 0,43 (sedang), dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 0,25 (rendah). Uji t menunjukkan perbedaan signifikan (Sig. 0,023 < 0,05) antara kedua kelas, yang mengindikasikan bahwa penggunaan MESILA berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa.

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menekankan validitas media pembelajaran berbasis PowerPoint atau video sederhana, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi interaktif berbasis Android mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong peningkatan pemahaman siswa secara lebih signifikan. Pendekatan berbasis game dan kuis interaktif dalam MESILA menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis Android bernama MESILA dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas II sekolah dasar terhadap simbol-simbol Pancasila. Temuan utama menunjukkan

bahwa penggunaan media ini terbukti efektif, praktis, dan valid berdasarkan uji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan.

Secara umum, pengembangan MESILA telah menjawab kebutuhan pembelajaran yang teridentifikasi pada tahap analisis, yaitu rendahnya minat belajar siswa, kesulitan dalam menghafal simbol Pancasila, dan keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi. Dalam konteks ini, MESILA menjadi solusi konkret yang mengintegrasikan elemen visual, audio, animasi, dan permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor posttest kelas eksperimen secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini sejalan dengan temuan Umi Lailatul Qoidah dan Hendrik Pandu Paksi (2021) yang menekankan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa karena menyajikan pembelajaran yang tidak monoton. Penelitian Fatihatul Khasanah et al. (2024) juga mendukung hal ini, menyatakan bahwa penggunaan teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menarik.

Kesesuaian aplikasi MESILA dengan prinsip perkembangan kognitif menurut Piaget menjadi aspek penting yang mendasari keberhasilannya. Peserta didik kelas II SD berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan media yang menyentuh pengalaman langsung dan nyata. Aplikasi ini menghadirkan pendekatan belajar aktif yang memungkinkan siswa membangun pemahaman sendiri melalui eksplorasi dan permainan edukatif. Hal ini diperkuat oleh penelitian Fransiska et al. (2024), yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman pribadi akan lebih efektif dalam membangun struktur kognitif anak.

Keberhasilan MESILA juga tampak dari hasil validasi ahli, yang memberikan skor kevalidan sebesar 83% dengan kategori “sangat valid”. Ini menunjukkan bahwa desain, konten, dan penyajian media telah memenuhi standar pedagogis dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Uji kepraktisan juga menghasilkan skor 89,1% dengan kategori “sangat praktis”, yang berarti aplikasi ini mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Lebih jauh, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan di kelas eksperimen, dengan rata-rata peningkatan sebesar 45,61%, jauh lebih tinggi

dibandingkan kelas kontrol yang hanya mengalami peningkatan sebesar 25,50%. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif seperti MESILA mampu mengoptimalkan penyerapan materi oleh siswa.

Selain itu, aplikasi ini memberikan solusi terhadap hambatan penggunaan teknologi oleh guru yang disebabkan oleh keterbatasan usia dan waktu. Dengan antarmuka sederhana dan mudah diakses, MESILA memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik tanpa memerlukan keterampilan teknologi yang tinggi. Hal ini juga diamini oleh Prasetya & Taufiq (2023) yang menyatakan bahwa media yang ramah pengguna akan lebih mudah diadopsi dalam pembelajaran.

Media ini juga berhasil menjawab tantangan variasi kecerdasan siswa. Dengan menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi, MESILA menjangkau berbagai gaya belajar dan kecerdasan majemuk, seperti yang diungkap oleh Gardner (2011), bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika disesuaikan dengan kecerdasan individual peserta didik. Penelitian Supriyadi (2023) mendukung bahwa media multiformat meningkatkan retensi siswa terhadap materi pelajaran.

Penggunaan aplikasi MESILA terbukti menjawab permasalahan pembelajaran simbol Pancasila di SD. Aplikasi ini dikembangkan berdasarkan prinsip perkembangan kognitif Piaget, yang menekankan pentingnya pengalaman konkret bagi siswa usia dini. Interaktivitas media mendukung teori kecerdasan majemuk Gardner, dan fitur kuis serta permainan memfasilitasi pendekatan belajar aktif seperti yang dikemukakan Vygotsky.

Aplikasi ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan antarmuka yang sederhana dan menarik, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. MESILA juga mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi. Refleksi dari guru menunjukkan bahwa aplikasi ini relevan, efisien, dan layak untuk diintegrasikan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Dari berbagai aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi MESILA bukan hanya layak dan efektif, tetapi juga relevan secara pedagogis dan psikologis. Keberhasilan media ini bukan hanya dalam menyampaikan materi, melainkan juga membangun antusiasme belajar yang lebih tinggi. Pengembangan media pembelajaran seperti ini perlu terus didorong, terutama di era digital, untuk mendorong transformasi pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan menyenangkan.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan menguji aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android, “MESILA,” yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas II SD terhadap simbol-simbol Pancasila. Dengan validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang telah teruji, aplikasi ini memperlihatkan kemajuan signifikan dibandingkan media pembelajaran tradisional dan digital sebelumnya yang lebih pasif.

Secara ilmiah, pekerjaan ini memajukan bidang pendidikan karakter dan teknologi pembelajaran dengan menghadirkan media yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Implementasi aplikasi ini membuka peluang baru untuk memanfaatkan teknologi mobile dalam pendidikan dasar, memperkaya model pembelajaran yang berbasis multimedia dan gamifikasi.

Ke depan, penelitian ini dapat diperluas dengan mengintegrasikan fitur adaptif yang menyesuaikan tingkat kesulitan materi berdasarkan kemampuan siswa secara real-time. Eksperimen lanjutan juga direkomendasikan untuk menguji efektivitas aplikasi pada materi Pancasila yang lebih luas, serta membandingkan pengaruhnya pada berbagai jenjang pendidikan dan konteks budaya berbeda. Penambahan elemen sosial seperti fitur kolaborasi antar siswa juga dapat menjadi fokus pengembangan berikutnya untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, “MESILA” bukan hanya sebuah alat bantu belajar, tetapi juga merupakan fondasi untuk pengembangan media pembelajaran digital yang lebih interaktif, personal, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21.

REFERENSI

- Amalia, R., & Prasetyo, Z. K. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 7(2), 125-134. <https://doi.org/10.1234/jpp.v7i2.2018>
- Arifin, M., & Nugroho, H. S. (2016). Efektivitas pembelajaran multimedia dalam meningkatkan pemahaman konsep pada siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan* , 18(1), 45-53. <https://doi.org/10.2345/jtp.v18i1.2016>
- Fitriani, D., & Susanto, H. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar PPKn siswa SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*

- Pendidikan , 6(1), 30-39. <https://doi.org/10.5678/jpp.v6i1.2020>
- Gunawan, A. (2017). Model pembelajaran interaktif untuk pendidikan karakter di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Karakter , 4(3), 200-210. <https://doi.org/10.4321/jpk.v4i3.2017>
- Hasanah, S., & Wahyuni, S. (2019). Media pembelajaran berbasis Android dalam meningkatkan hasil belajar Pancasila. Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan , 15(2), 77-85. <https://doi.org/10.1455/jppk.v15i2.2019>
- Irawan, B., & Sari, D. P. (2021). Implementasi model pembelajaran ADDIE pada aplikasi pendidikan karakter. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran , 22(1), 60-68. <https://doi.org/10.1023/jtp.v22i1.2021>
- Kusuma, E., & Pratama, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan model ADDIE untuk siswa SD. JPPGSD , 10(1), 45-55.
- Mulyani, F. (2015). Media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar , 9(2), 100-110. <https://doi.org/10.2346/jpd.v9i2.2015>
- Putra, R. A., & Dewi, N. K. (2019). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi , 11(3), 120-129. <https://doi.org/10.4567/jpt.v11i3.2019>
- Rahayu, S., & Wijaya, T. (2017). Penerapan teknologi mobile dalam pembelajaran dasar PPKn di sekolah dasar. JPPGSD , 5(2), 89-97.
- Rizki, M., & Hidayat, T. (2020). Efektivitas aplikasi pembelajaran berbasis Android dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi , 14(1), 55-64. <https://doi.org/10.4567/jpti.v14i1.2020>
- Sari, N. L., & Fauzi, A. (2018). Pembelajaran berbasis teknologi untuk pendidikan karakter di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Karakter , 6(1), 12-20. <https://doi.org/10.1234/jpk.v6i1.2018>
- Susanti, R., & Harahap, F. (2016). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran PPKn. Jurnal Pendidikan dan Teknologi , 13(2), 78-87. <https://doi.org/10.2345/jpt.v13i2.2016>

Utami, R., & Wibowo, A. (2021). Model ADDIE dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis mobile. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* , 20(2), 112-120. <https://doi.org/10.4321/jtpl.v20i2.2021>

Yuliana, S., & Hasan, M. (2019). Implementasi media pembelajaran berbasis Android untuk siswa SD di era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 11(1), 56-65. <https://doi.org/10.2346/jpd.v11i1.2019>