



Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif “Edu-Fun” Materi Hak dan Kewajiban di Rumah dan Sekolah Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Fida Wahyu Nurdianti^{1*}, Vicky Dwi Wicaksono², Hendrik Pandu Paksi³, Hendratno⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

^{*}Fida.19204@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 13-03-2026

Accepted: 19-06-2026

Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Setiap individu di abad 21 ini termasuk guru diharuskan untuk dapat menggunakan kecanggihan teknologi yang ada agar bisa menginterpretasikan teknologi di proses pembelajaran. Dibutuhkan tersedianya media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk membantu peserta didik dalam proses penyesuaian kemajuan zaman. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi “Edu Fun” untuk memberikan solusi di dunia pendidikan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subyek penelitian ini 25 siswa kelas IV SDN Sumur Welut 1. Materi yang digunakan Hak dan Kewajiban. Hasil penelitian ini dinyatakan layak dengan rincian; (1) Proses penelitian model pengembangan ADDIE, (2) uji validasi materi yang mencapai persentase 87,27% dan dikategorikan “sangat valid” dan uji validasi media yang meraih persentase 92,72% dengan kategori “sangat valid”. (3) Tingkat keefektifan sebesar 88% dengan kategori “sangat efektif”. (4) Hasil respon pengguna atau siswa mencapai nilai 97,07% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Aplikasi “Edu-Fun”, Hak dan Kewajiban*

ABSTRACT

Every individual in the 21st century, including teachers, is necessary in order to utilize the sophistication of existing technology in order to interpret technology in the learning process. Technology-based learning media is needed to help students in the process of adapting to the progress of the times. Therefore, this study aims to develop the "Edu Fun" application learning media to provide solutions in the world of education. This study uses the ADDIE development model. The subjects of this study were 25 fourth-grade students of SDN Sumur Welut 1 Surabaya. The material used was Rights and Obligations. The results of this study were declared feasible with details; (1) The research process of the ADDIE development model, (2) the material validation test reached a percentage of 87.27% and was categorized as "very valid" and the media validation test reached a percentage of 92.72% with the "very valid" category. (3) The effectiveness level was 96% with the "very effective" category. (4) The results of user or student responses reached a value of 97.07% with the "very practical" category.

Keywords: *Learning media, “Edu Fun” application, Rights and Obligations.*

Pengutipan APA:

Nurdianti, F.W., Wicaksono, V.D., Paksi, H.P., & Hendratno (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif “Edu-Fun” Materi Hak dan Kewajiban di Rumah dan Sekolah Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disadari, terorganisir, dan sistematis membangun pembelajaran dengan suasana belajar dimana siswa secara aktif mengembangkan kemampuan diri untuk memperoleh pengetahuan agama dan aplikasinya di lingkungan masyarakat, berakal budi, kepribadian disiplin dan mengerti batasan, intelektual, etika, serta kecakapan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, bangsa dan negara. Pendidikan sangat penting dalam mewujudkan masyarakat yang cerdas dan beradab. Maka dari itu pendidikan harus ditingkatkan kualitasnya untuk menunjang peningkatan kecerdasan masyarakat.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dari masa ke masa mendukung adanya kemajuan zaman dengan terciptanya teknologi-teknologi baru. Menurut (Anatasya & Dewi, 2021) saat ini kehidupan manusia di dunia didominasi oleh teknologi. Kemajuan teknologi sudah memberikan efek besar bagi kehidupan manusia dalam beragam bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Setiap individu di abad 21 ini termasuk guru diharuskan untuk dapat menggunakan kecanggihan teknologi yang ada agar bisa menginterpretasikan teknologi di proses pembelajaran. Ini sesuai dengan penelitian (Budiadnya & Wardani, 2023) guru dituntut untuk memiliki keterampilan-keterampilan abad 21 guna memberikan pengalaman belajar menarik untuk siswa. Setiap individu di abad ke-21, termasuk guru, harus mampu menerapkan terobosan teknologi terbaru.

Hasil observasi pembelajaran di SDN Sumur Welut I/438 Surabaya diperoleh informasi bahwasannya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kurangnya antusias dan responsive dari siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hanya sebagian kecil siswa yang mampu menyebutkan hak dan kewajiban selaku anak di rumah dan selaku siswa di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran sebagian besar masih terpusat pada guru dan pembelajaran hanya bergantung dengan buku paket. Kurangnya variasi media pembelajaran yang dimanfaatkan yang mendorong keaktifan dan mendukung membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat menjadi alasan siswa cenderung mudah jenuh dan bosan sehingga kurang menarik minat belajar siswa dan lebih mudah teralihkan fokusnya dengan melakukan kegiatan lain diluar pembelajaran.

Maka itu, diperlukan media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran sebagai penghubung untuk menyampaikan informasi dari guru selaku pihak yang mengirimkan pesan ke siswa sebagai pihak yang menerima pesan (Nurrita, 2018). Di proses pemilihan media pembelajaran juga perlu dipertimbangkan dengan matang untuk membangun pembelajaran yang efektif dan bermakna. Keterampilan desain visual sangat penting untuk membuat media pembelajaran yang menarik (Hendratno et al., 2025).

Pada pembelajaran di sekolah dasar, media pembelajaran mempunyai kedudukan penting. Teori belajar Jean Pieget perkembangan kognitif anak di sekolah dasar berada dalam "periode operasional konkret" yang mana cenderung cepat paham apabila belajar dari objek nyata maupun pengalaman dengan cara langsung (Marinda, 2020). Siswa sekolah dasar akan merasa kesulitan ketika memahami sebuah materi yang sifatnya abstrak karena mempunyai keahlian yang terbatas. Pendidik

dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menyalurkan pesan yang dipaparkan pada siswa sehingga mempermudah menangkap maksud dan makna dari pembelajaran yang disampaikan. Pemahaman peserta didik berdampak pada hasil belajarnya, dengan begitu perlu memastikan peserta didik dapat memahami materi dengan baik (Paksi et al., 2024).

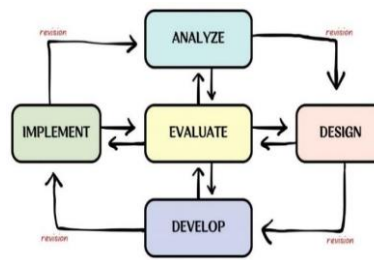
Penanaman dan penerapan Pembangunan karakter pada siswa dapat diperoleh melalui aktivitas pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila. Pada akhir fase B salah satu capaian pembelajaran yang harus siswa kuasai yaitu mampu menyebutkan dan mengaplikasikan hak dan kewajiban anak di rumah dan sebagai siswa di sekolah (KEMENDIKDASMAN, 2025). Materi ini bisa memberikan bekal siswa untuk bertumbuh menjadi warga negara yang baik yakni dengan mulai dari mengetahui hak dan kewajiban selaku anak di rumah dan selaku siswa di sekolah dengan seimbang. Hal tersebut dapat menuntun untuk menyeimbangkan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai anggota di rumah dan sekolah.

Berpijak dari permasalahan di atas, salah satunya upaya untuk mengatasi permasalahan yang dijabarkan diatas dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang lebih senang melakukan atau merasakan pengalaman langsung seperti bermain sehingga metode pengajaran harus menyesuaikan karakter dan kebutuhan siswa (Mutia, 2021). Dengan memanfaatkan smartphone dalam pembelajaran sebagai satu diantaranya usaha yang bisa dilakukan untuk memanfaatkannya secara positif sesuai dengan kebutuhan. Pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan smartphone sebagai alat penunjang pembelajaran adalah salah satu pemanfaat teknologi dalam pendidikan.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan seperti Hasil penelitian (Astuti et al., 2021) menunjukkan hasil bahwasannya penggunaan multimedia interaktif memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga dapat mengingatkan dalam jangka waktu lama. Hasil uji kelayakan dari validator media dan materi yang masuk di katagori sangat layak diaplikasikan dalam pembelajaran matematika. Penelitian (Ardiyanti & Zuldi, 2021) tentang multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPA. Penelitian Ardiyanti menunjukkan hasil bahwa menarik minat dan antusias siswa dalam pembelajaran serta membuat siswa lebih fokus. Persamaan penelitian yakni menghasilkan produk media pembelajaran multimedia interaktif dan subjek menggunakan kelas IV SD.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengajukan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interatif “Edu Fun” Materi Hak dan Kewajiban Di Rumah dan Sekolah Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD” untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, efektif untuk layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, diharapkan pengembangan ini dapat menjadi alternatif guru menyampaikan materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Juga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif serta memudahkan dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan lebih jelas, sehingga dapat memudahkan siswa memahaminya dan meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE



Gambar 1. Model ADDIE

Sesuai studi pendahuluan yang dilakukan menghasilkan latar belakang dan tujuan penelitian yang menekankan pada uji produk, maka metode penelitian yang cocok untuk digunakan pada penelitian ini yaitu metode Research & Development (R&D). Research & Development (R&D) merupakan sebuah studi yang dikenal sebagai penelitian pengembangan untuk merancang, memproduksi, meneliti serta menguji media yang sudah dibuat (Okpatrioka, 2023).

Desain uji coba yang digunakan pada penelitian desain uji coba digunakan untuk uji coba terbatas pada produk media aplikasi yang dikembangkan adalah *one shoot case study*. Rancangan dari desain uji coba terbatas ditunjukkan pada gambar berikut.

X O

Gambar 2. Pola Penelitian *One Shoot Case Study*.

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Keterangan :

X = Perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada kelas berupa multimedia interaktif “Edu-Fun”.

O = Hasil belajar peserta didik yang telah diberikan perlakuan berupa multimedia interaktif “Edu-Fun”.

Sebanyak 25 siswa kelas IV di SDN Sumur Welut I/438 Surabaya berpartisipasi sebagai subjek uji coba pada penelitian ini melalui interaksi secara langsung memakai media pembelajaran. Adapun untuk mengumpulkan data kevalidan menggunakan instrumen lembar kuesioner validasi materi dan media. Lembar kuesioner validasi materi dan media diberikan kepada validator ahli guna menilai kelayakan materi dan media pada aplikasi. Data kevalidan yang telah diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui hasil akhir validasi yang dilakukan. Analisis yang dilakukan dapat diperoleh melalui perhitungan secara manual dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Keterangan

P = nilai rata-rata

ΣX = total peserta didik yang telah mencapai target capaian hasil belajar

ΣX_i = total peserta didik di dalam satu kelas

Hasil penggunaan rumus tersebut dapat menghasilkan tingkat kevalidan untuk media “Edu Fun” sejalan dengan tingkat hasil validasi produk yang merujuk kepada aturan dari kriteria hasil validasi sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Kriteria Validasi	
Persentase	Kriteria
$75\% \leq PSP < 100\%$	Valid tanpa revisi
$50\% \leq PSP < 75\%$	Valid dengan revisi ringan
$25\% \leq PSP < 50\%$	Valid dengan revisi berat
$< 25\%$	Tidak valid

Selanjutnya, instrumen angket respon pengguna digunakan untuk memperoleh data respon pengguna. Instrumen angket respon pengguna akan dibagikan kepada siswa dan guru untuk menilai kepraktisan media interaktif aplikasi “Edu-Fun”. Penggunaan skala dari Guttman digunakan untuk menilai data respon guru dan siswa.

Kemudian, perolehan data yang sudah terkumpul dapat diolah dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$PSA = \frac{\sum SA}{\sum JA \times N} \times 100\%$$

Keterangan:

PSA : Persentase Seluruh Aspek

ΣSA : Nilai Seluruh Aspek

ΣJA : Jumlah Aspek

N : Jawaban Ideal Setiap Aspek

Dari perhitungan memakai rumus tersebut bisa menilai tingkat kepraktisan media “Edu Fun” dengan kriteria sebagai berikut; perolehan persentase <20% dikategorikan sangat tidak praktis, 21%-40% dikategorikan tidak praktis, 41%-60% dikategorikan kurang praktis, 61%-80% dikategorikan praktis, dan 81%-100% dikategorikan sangat praktis.

Untuk menilai keefektifan digunakan instrumen lembar tes. Lembar tes akan dibagikan ke siswa sebagai acuan data uji efektivitas media interaktif aplikasi “Edu-Fun”. Data tersebut dianalisis setelah menghitung persentase siswa yang memenuhi target hasil belajar siswa yang telah ditetapkan mengacu pada nilai KKM sebesar 75 di sekolah. Rumus berikut ini dapat digunakan untuk perhitungan manual untuk menilai data keefektifan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Keterangan

P = nilai rata-rata

$\sum X$ = total peserta didik yang telah mencapai target capaian hasil belajar

$\sum Xi$ = total peserta didik di dalam satu kelas

Dari perhitungan memakai rumus tersebut bisa menilai tingkat keefektifan media “Edu Fun” dengan kriteria sebagai berikut. perolehan persentase <20% dikategorikan sangat tidak efektif, 21%-40% dikategorikan tidak efektif, 41%-60% dikategorikan kurang efektif, 61%-80% dikategorikan efektif, dan 81%-100% dikategorikan sangat efektif.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian ini menghasilkan produk yakni media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *android* berupa aplikasi edukasi “Edu Fun”. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif “Edu Fun” menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap proses pengembangannya. Pada tahap pertama (tahap analisis). Langkah pertama yaitu analisis untuk menggali informasi yang diperlukan dari berbagai sumber agar dapat diidentifikasi masalah dan dianalisis kebutuhannya. Menurut (Yuliawati, et al., 2020) tahap analisis merupakan tahap awal perancangan penelitian untuk memperoleh informasi dan gambaran permasalahan yang terjadi pada penelitian.

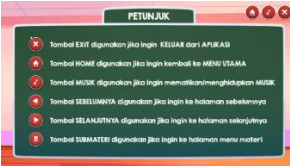
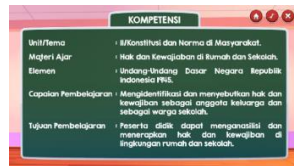
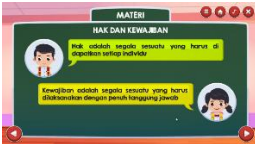
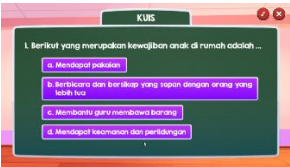
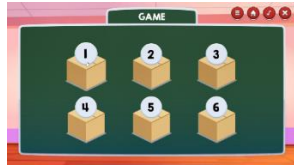
Dalam hal ini peneliti ingin melakukan pengamatan dan wawancara secara langsung pada siswa dan guru di SDN Sumur Welut 1/438 Surabaya. Peneliti juga mendapati bahwa 4 dari 6 guru belum menerapkan variasi media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi. Setelah melaksanakan observasi langsung di kelas, menemukan bahwa sebagian besar proses pembelajaran siswa tidak dilibatkan dengan aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran sebagian besar dilakukan dengan menjelaskan materi, meminta membaca buku, serta penugasan sehingga proses pembelajaran hanya satu arah. Oleh sebab itu, proses pembelajaran juga terkesan monoton karena tidak adanya variasi pembelajaran sehingga menyebabkan siswa mudah bosan dan mengantuk. Diperlukan adanya inovasi pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang lebih efektif dan menuntut siswa untuk lebih aktif. Pengembangan multimedia interaktif “Edu-Fun” sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk memahami materi hak dan kewajiban di rumah dan sekolah agar lebih mudah dipahami dengan cara yang lebih menyenangkan.

Pada tahap kedua yaitu desain. Mendeskripsikan materi dan penetapan tujuan pembelajaran menjadi langkah awal dalam merancang produk pengembangan yaitu media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *android* “Edu Fun”. Berdasarkan garis besar isi materi dilanjutkan menetapkan isi

konten media yang mencakup beberapa komponen seperti teks penjelasan, gambar/ilustrasi, video dan audio pendukung, serta games dan kuis.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan. Tahap ini merupakan tahap merealisasikan media pembelajaran multimedia interaktif “Edu Fun” dari *prototype storyboard* menjadi dalam bentuk fisik aplikasi edukasi interaktif. Siswa dapat mengunduh media ini melalui tautan Google Drive yang dibagikan dalam Whatsapp grup sehingga setelah media berhasil di unduh media dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh siswa untuk dapat mempelajari secara mandiri materi hak dan kewajiban di rumah dan sekolah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif “Edu Fun” ini.

Tabel 1. Desain Multimedia Interaktif “Edu-Fun”

No.	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan Awal Merupakan tampilan “identitas” yang disajikan pada halaman pembuka.
2.		Pada menu utama disajikan pilihan beberapa sub menu yang ingin dipilih.
3.		Menu petunjuk Menjelaskan fungsi dari setiap ikon fitur yang ada di media “Edu-Fun”.
4.		Menu kompetensi Berisikan tema, elemen, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
5.		Menu materi Berisikan tiga sub menu yang dapat dipilih yaitu,
6.		1. Hak dan kewajiban 2. Hak dan kewajiban di rumah 3. Hak dan kewajiban di sekolah
7.		Dalam sub materi kedua dan ketiga terdapat visualisasi berbentuk video atau animasi bergerak dan game interaktif
8.		Menu kuis Pada menu kuis disajikan 5 soal pilihan ganda dan skor akan muncul setelah pengerjaan kuis
9.		
10.		Menu Game Menu game merupakan menu ice breaking. Disajikan dua permainan yaitu open box (peserta didik akan mendapat pertanyaan terkait materi disetiap boxnya) dan matching (peserta didik diajak untuk mengingat dan mencocokkan gambar).
11.		
12.		

Setelah proses pengembangan produk, maka aplikasi “Edu Fun” dilakukan uji validasi media dan materi. Validasi media ini terdiri dari beberapa aspek yakni, pemrograman, tampilan, bahasa dan pembelajaran. Penghitungan persentase uji validasi materi sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{102}{110} \times 100\%$$

$$P = 92,72 \%$$

Validasi materi ini terdiri dari beberapa aspek yakni, isi materi, bahasa dan pembelajaran. Penghitungan persentase uji validasi materi sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{96}{110} \times 100\%$$

$$P = 87,27\%$$

Berdasarkan hasil uji coba validasi media ini mendapatkan persentase nilai 92,72% yang termasuk kategori “sangat valid”. Sedangkan hasil uji coba validasi materi mendapatkan persentase nilai 87,27% yang masuk kategori “sangat valid”.

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan dua data yaitu data keefektifan dan data kepraktisan. Data keefektifan menggunakan instrumen lembar tes yang dilakukan terhadap 25 siswa di SDN Sumur Welut I Surabaya. Dari hasil tes peserta didik yang mendapatkan nilai 100 sebanyak 4 orang, nilai 90 sebanyak 8 siswa, nilai 80 sebanyak 10 siswa, nilai 70 sebanyak 1 siswa dan nilai 60 sebanyak 2 siswa.

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{Jumlah peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{25} \times 100\%$$

$$P = 88\% \text{ (Sangat Efektif)}$$

Melalui perhitungan rumus memperoleh hasil persentase nilai ketercapaian sebesar 88% (sangat efektif).

Data kepraktisan menggunakan instrumen lembar kuisioner yang diisi oleh peserta didik pada akhir fase pembelajaran. Nilai kepraktisan dihitung berdasarkan rumus dan mendapatkan nilai persentase sebesar 97% (sangat praktis) dilihat dari hasil tabel berikut.

Tabel 2. Data Hasil Respon Siswa

No.	Pernyataan	Jumlah peserta didik menjawab	
		Setuju	Tidak
1	Saya merasa kesulitan mengoperasikan aplikasi “Edu Fun”	22	3
2	Saya dapat memahami petunjuk penggunaan aplikasi “Edu Fun”	25	0
3	Saya tertarik dengan tampilan aplikasi “Edu Fun”	25	0
4	Saya dapat membaca teks dan mendengarkan audio yang ada dalam aplikasi “Edu Fun” dengan jelas	22	3
5	Saya dapat melihat gambar dan animasi dengan jelas	23	2
6	Gambar/ilustrasi/teks/audio sesuai dengan paparan materi	25	0
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	25	0
8	Tulisan dan suara dalam aplikasi “Edu Fun” dapat dibaca dan didengar dengan jelas	24	1
9	Saya lebih mudah memahami materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah	25	0
10	Saya lebih mudah mengingat materi setelah menggunakan aplikasi “Edu Fun”	25	0
11	Saya tertarik dan senang menggunakan aplikasi “Edu Fun”	23	2
12	Aplikasi “Edu Fun” bermanfaat bagi saya	25	0
13	Saya dapat mengakses aplikasi “Edu Fun” dimana dan kapan saja	25	0
14	Saya dapat belajar materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah dimana dan kapan saja	25	0
15	Saya dapat menjawab semua soal latihan dan kuis dalam aplikasi “Edu Fun”	25	0

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Tahap ini merupakan catatan perbaikan serangkaian penelitian yang dapat dijabarkan sebagai berikut; (1) Pemanfaatan fitur yang tersedia dengan menambahkan visual animasi bergerak. (2) Memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk mengakses aplikasi melalui *smartphone*. (3) Pembuatan “*games*” dan fitur interaktif dalam media untuk memberikan kesan *Fun* atau senang terhadap pengguna atau siswa.

PEMBAHASAN

Langkah pertama dari prosedur penelitian ini dimulai dari menganalisis secara langsung dengan melaksanakan observasi lapangan dan wawancara mendalam terhadap guru serta kepala sekolah di SDN Sumur Welut I/438 Surabaya. Adapun beberapa hal yang diperoleh adalah peneliti memperhatikan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan guru sebagai pihak utama atau pembelajaran berpusat kepada guru. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian (Budiadnya & Wardani, 2023) bahwa guru dituntut untuk memiliki keterampilan-keterampilan abad 21 guna memberikan pengalaman belajar menarik untuk siswa. Penyampaian materi pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa di kelas untuk melibatkan peranaktif siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut

(Semaranatha et al., 2017) menyatakan bahwa belajar yang berpusat pada siswa itu artinya proses belajarnya dirancang supaya siswa bisa aktif mengembangkan kemampuannya sendiri, dan disesuaikan juga dengan kebutuhan belajar mereka.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa. Peneliti memiliki temuan bahwa 15 dari 25 siswa di kelas IV telah difasilitasi *smartphone* oleh orang tuanya. Dengan ini dapat menjadi peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi di *smartphone* karena karakteristik anak yang senang bermain. Sejalan dengan (Mutia, 2021) anak-anak SD cenderung memiliki karakter yang gemar bermain dengan cara yang menyenangkan secara langsung. Hal ini membuat peneliti ingin mengembangkan sebuah aplikasi yang didalamnya terdapat materi dengan sentuhan fitur yang interaktif dan game guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV, anak-anak SD lebih tertarik pada metode pembelajaran visual (sesuatu yang dilihat), seperti halnya pada gaya belajar sebagian besar siswa di kelas IV. Sebagian besar dapat menangkap pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan gaya belajar audio visual. “Edu-Fun” juga merupakan aplikasi edukasi atau perangkat lunak yang bisa di unduh melalui *smartphone* android. Oleh karena itu, “Edu-Fun” dapat menjadi solusi untuk menjawab kebutuhan gaya belajar yang sebagian besar audio-visual dan karakteristik siswa di kelas IV yaitu bermain dengan media pembelajaran yang interaktif agar tetap melibatkan peran aktif siswa. Sesuai dengan yang disampaikan (Wicaksono et al., 2023) bahwa kualitas dan makna dalam pembelajaran tercapai ketika proses belajar disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik siswa.

Pada proses perancangan materi, konten media, serta pengembangan aplikasi yang dirancang agar menarik dan cocok dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, proses pengembangan aplikasi melibatkan kegiatan pengkodean atau penyusunan konten. Coding adalah suatu tahapan untuk menciptakan kode pada tombol media yang akan diaktifkan untuk diterjemahkan dalam aplikasi (Java et al., 2021). Tujuannya adalah untuk menata letak fitur-fitur yang ada serta mengaktifkan berbagai tombol agar dapat berfungsi sesuai dengan perannya dalam aplikasi. Dengan demikian, pengguna akan dapat berinteraksi dengan media secara efektif dan efisien.

Pada proses pengembangan, dilakukan uji validasi media dan materi terhadap media pembelajaran “Edu-Fun”. Peneliti melakukan pengujian kelayakan dengan melalui tahapan validasi, yang terdiri dari dua komponen utama, yakni validasi terhadap media dan validasi terhadap materi. Uji validasi media dilakukan oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya pada tanggal 23 Desember 2024. Hasil validasi tersebut memiliki nilai persentase sebesar 92,27% dengan predikat kategori “sangat valid”. Menurut (Rohiman & Anggoro, 2019) mengungkapkan Validasi media dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan produk yang nantinya menjadi acuan dalam melakukan perbaikan pada proses pengembangan desain media. Sementara itu, uji validasi materi bersama dengan Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya pada tanggal 23 Desember 2024. Hasil validasi tersebut memiliki nilai persentase sebesar 87,27% dengan predikat kategori “sangat valid”. Nilai tersebut memastikan bahwa kesesuaian media

terhadap tujuan dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Selaras dengan (Dwiningsih dkk., 2018) yang menyatakan Sebuah media pembelajaran perlu berfokus mengarah pada tujuan pembelajaran yang spesifik.

Selanjutnya, data keefektifan diperoleh dari hasil lembar tes tersebut menunjukkan sebanyak 22 dari 25 siswa tuntas terhadap nilai minimum yang harus dicapai yaitu sebesar ≥ 75 atau sebesar 88% dengan predikat kategori “Sangat Efektif”. Selanjutnya, untuk menilai kepraktisan media yang dikembangkan, siswa diminta untuk mengisi lembar kuisioner respon. Media pembelajaran yang praktis adalah media yang dirancang agar mudah dioperasikan dan dipahami oleh siswa, memungkinkan interaksi aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan (Rohiman & Anggoro, 2019). Sesuai dengan hasil dari instrumen kepraktisan siswa sebesar 97,07% dengan predikat kategori “sangat praktis”. Hasil kuesioner respon siswa mengatakan gambar, bahasa, audio dan contoh mudah dipahami serta pengoprasian media pembelajaran “Edu-Fun” mudah digunakan sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap dan memahami materi hak dan kewajiban di rumah dan sekolah. Siswa juga tertarik pada media pembelajaran “Edu-Fun” yang memiliki fitur interaktif dan memiliki game sehingga mereka tetap terlibat aktif dalam mengoprasikan media pembelajaran dan senang bermain game yang ada dalam media. Contoh dan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran “Edu-Fun” sesuai dengan kehidupan sehari-hari yang memudahkan siswa untuk menangkap penyampaian materi. Selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Ardiyanti & Zuldi, 2021) menunjukkan hasil bahwa menarik minat dan antusias siswa dalam pembelajaran serta membuat siswa lebih fokus. Hal itu diperkuat dengan Teori Jean Piaget. Menurut teori belajar Jean Piaget perkembangan kognitif siswa. Usia 7-12 pemikiran anak menjadi lebih logis, fleksibel, dan terstruktur ketika dihadapkan dengan objek pembelajaran yang nyata. Oleh sebab itu, media pembelajaran objek konkret dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam.

Tahap kelima adalah evaluasi yakni proses untuk menilai setiap langkah dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini juga dicatat berbagai perbaikan yang telah dilakukan selama proses berlangsung.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwasannya multimedia interaktif “Edu Fun” berbasis android dinyatakan layak dimanfaatkan jadi media pembelajaran pada materi Hak dan Kewajiban di Rumah dan Sekolah. Dibuktikan dengan serangkaian penelitian yang mengikuti prosedur tahapan model pengembangan ADDIE. Hasil dari uji validasi materi sebesar 87,27% dan validasi media sebesar 92,72% yang mendapatkan kategori sangat valid. Selain itu, tingkat keberhasilan peserta didik dari *post test* yang mencapai kategori sangat efektif dengan persentase 88% dan hasil respon siswa mendapatkan persentase 97% yang menunjukkan sangat praktis.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terhadap guru guna menciptakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Selain itu, penelitian selanjutnya

diharapkan bisa mengembangkan materi yang lain guna mengevaluasi keefektifan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Ardiyanti, W., & Zuldi, U. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran ipa materi tata surya untuk kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3).
- Astuti, D. P., Nuraini, N. L. S., & Roebyanto, G. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis android dengan model problem based learning muatan matematika materi bangun ruang kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 653–659. <https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p653-659>
- Budiadnya, P., & Wardani, D. A. W. (2023). Analisis kompetensi guru di abad 21. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 28(1), 62–69. <https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v28i1.211>
- Dwiningsih, K., Sukarmin, Muchlis, & Tri Rahma, P. (2018). Developing chemical instructional media using virtual laboratory media based on the global era learning paradigm. *Teknologi Pendidikan*, 06(02), 156–176.
- Hendratno, Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B., E., & Mufidah, Z., R. (2025). Pelatihan literasi digital canva untuk guru sekolah dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2).
- Java, G. E. S. P., Natsir, F., & Tama, B. J. (2021). Perancangan aplikasi penjualan ikan hias pada toko aquascape di Depok berbasis android. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 5(1), 187–193.
- Marinda, Leny. 2020. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikannya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13 (1), 116–152.
- Mutia. (2021). Characteristics of children age of basic education. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114–131. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Nurrita, T. (2018). Media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Okpatrioka. (2023). Innovative research and development (r&d) in education. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Paksi, H. P., Istianah, F., Rahmawati, I., Setiawan, R. (2024). Strategi pembelajaran podcast untuk meningkatkan kemampuan retorika mahasiswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2).
- Riduwan. (2012). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Rohiman, & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan prezi untuk media pembelajaran matematika materi fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.3312>
- Semaranatha, I. M., Mardana, I. B. P., & Rapi, N. K. (2017). Tindak guru fisika dalam penerapan pembelajaran berpusat pada siswa di SMA Negeri 1 Sawan. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 10(1), 49–59.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development)*. Alfabeta.
- Wicaksono, V. D., Yusuf, A., Paksi, H. P., Windasari, & Pramana, A. (2023). Pelatihan pengembangan modul digital berbasis kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Yuliawati, L., Aribowo, D., & Hamid, M. A. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis adobe flash pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v5i1.6197>