BELAJAR SEJARAH NKRI JADI SERU: PENGEMBANGAN MICROSITE INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD

Muhammad Gazali[1], Riska Pristiani[2], Oktaviani Adhi Suciptaningsih[3]
[1,2,3]Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Univesitas Negeri Malang
[1]muhammad.gazali.2421038@students.um.ac , [2]riska.pristiani.pasca@um.ac.id,
[3]oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media based on a microsite for teaching Pancasila Education, specifically the history of the Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI), for 4th grade elementary school students. The development followed the 4-D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The research subjects were 5th grade students at SD Muhammadiyah 1 Kawi, Malang. Data were collected through expert validation questionnaires, student and teacher practicality assessments, and effectiveness tests based on student learning outcomes. The findings indicate that the developed learning media is highly valid (average 90%), very practical (average 94%), and highly effective (85% classical learning completeness). The microsite includes interactive multimedia elements such as videos, quizzes, and educational games that enhance students' understanding and interest in Pancasila material. Thus, this media is feasible and recommended as an innovative alternative in elementary school learning processes.

***Keywords**: learning media, microsite, pancasila education, NKRI history, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis microsite dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Sejarah NKRI, bagi siswa kelas IV SD. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Kawi, Kota Malang. Data diperoleh melalui angket validasi ahli, angket kepraktisan siswa dan guru, serta uji efektivitas berdasarkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid (rata-rata validitas 90%), sangat praktis (rata-rata 94%), dan sangat efektif (tingkat ketuntasan belajar klasikal 85%). Microsite ini memuat elemen multimedia interaktif seperti video, kuis, dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi Pancasila. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai

alternatif inovatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, microsite, pendidikan pancasila, sejarah NKRI, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, inovasi dalam pendidikan semakin diperlukan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, terutama pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang merupakan bagian penting dari pembentukan karakter dan identitas nasional. Penelitian ini berfokus pada pengembangan microsite interaktif dalam pembelajaran sejarah NKRI untuk siswa kelas IV SD, dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti microsite, terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hayu & Suciptaningsih, 2024).

Pendidikan Pancasila berperan sentral dalam doktrin pendidikan karakter di Indonesia, khususnya melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila, memegang peranan penting dalam membentuk identitas dan moral siswa. Dalam konteks permasalahan moral dan pendidikan karakter, penting memperhatikan keadaan peserta didik yang menuntut mereka untuk menyadari perlunya perubahan serta memiliki kesiapan untuk menyesuaikan diri (Saifullah et al., 2024). Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, penting untuk menciptakan metode pengajaran yang inovatif dan menarik. Pendidikan Pancasila, sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan tentang dasar dan prinsip berbangsa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari (Diki Aditia Pratama et al., 2023).

Dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali menghadapi tantangan, di mana banyak siswa merasa kesulitan untuk memahami konsep dengan cara yang konvensional (Qondias et al., 2024). Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan nilai Pancasila tidak hanya untuk pengembangan pengetahuan, tetapi juga untuk menumbuhkan karakter sesuai dengan prinsip-prinsip moral

yang ditanamkan dalam masyarakat. Misalnya, penelitian oleh Kholipah et al., (2024), menunjukkan peran guru dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila secara efektif di kelas, di mana metode pengajaran kreatif sangat berkontribusi terhadap pembelajaran siswa. Selain itu, Japar et al., (2021), menjelaskan tantangan yang dihadapi oleh guru di SD dalam menerapkan kurikulum baru, yang menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi dan penggunaan teknologi pengajaran.

Microsite interaktif sebagai media pembelajaran berpotensi untuk menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Azzahra & Kartiwi, 2024). Dengan mengintegrasikan elemen multimedia, microsite dapat menyajikan materi ajar dalam bentuk yang lebih dinamis dan menarik, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Adilah et al., 2025). Microsite sebagai alat bantu belajar memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila, mengingat bahwa ia dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan interaktif. Hasil dari Hayu & Suciptaningsih, (2024), menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis microsite dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa inovasi dalam metode pembelajaran yang melibatkan teknologi mampu mengatasi masalah keterlibatan siswa dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam belajar tentang sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam NKRI.

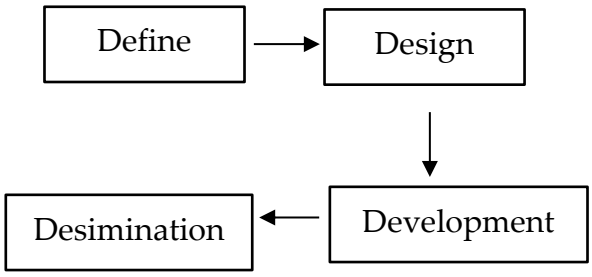
Selain itu, penelitian terkait implementasi nilai Pancasila dalam konteks pendidikan dasar menunjukkan bahwa guru berperan kunci dalam menanamkan nilai-nilai tersebut melalui berbagai pendekatan dan media. Khovifa et al., (2024), menekankan bahwa partisipasi aktif siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler mendukung penguatan nilai-nilai Pancasila. Ini menjelaskan pentingnya pendekatan yang komprehensif dalam pendidikan karakter, di mana microsite interaktif dapat menjadi bagian integral dari metode tersebut, memfasilitasi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan. Pengembangan microsite interaktif diharapkan tidak

hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan semakin mengedepankan pendekatan berbasis teknologi, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan microsite interaktif yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD, serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, penelitian tentang pengembangan microsite interaktif dalam pembelajaran sejarah NKRI dapat menjadi langkah inovatif yang mendukung pemahaman yang lebih baik tentang Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana teknologi diintegrasikan dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perubahan zaman, serta meningkatkan kompetensi dan karakter siswa di era digital ini.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan ialah metode R&D dengan pendekatan 4-D. Metode penelitian 4-D (Define, Design, Develop, Evaluate) merupakan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran, termasuk dalam konteks pengembangan microsite interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun subjek penelitian ialah siswa kelas 5 SD di Muhammadiyah 1 Kawi, Kota Malang. Metode pendekatan 4-D dikembangkan oleh Thiagarajan, (1976), dengan empat tahapan utama, yaitu Define, Design, Development, dan Desimination. Berikut diagram tahapan pada penelitian ini:



Gambar 1. Tahap penelitian 4 D

Media pembelajaran interaktif dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila yang merupakan bagian dari pendidikan karakter di Indonesia. Validitas dalam media ini

berkaitan dengan sejauh mana media tersebut mampu mencerminkan dan menyampaikan materi Pancasila dengan akurat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid dengan persentase kevalidan yang tinggi sesuai dengan yang diberikan oleh validator ahli materi, media, dan bahasa. Berikut ialah merupakan tabel pengukuran dari validitas.

Tabel 1 Skala Likert Angket Validasi (Akbar, 2017)

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

Tabel 2. Kriteria Validitas Media (Akbar, 2017)

Interval	Kriteria
81% − 100%	Sangat Valid
61% − 80%	Valid
41% − 60%	Cukup Valid
21% − 40%	Kurang Valid
0% − 20%	Tidak Valid

Selain aspek validitas, efektivitas media pembelajaran interaktif juga menjadi fokus penting. Efektivitas diukur dari kemampuan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif diklaim efektif jika persentase kelulusan siswa mencapai target yang diharapkan, menunjukkan peningkatan dalam kinerja akademis siswa. Dalam hal ini, penerapan media pembelajaran interaktif untuk materi Pancasila diharapkan dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, sehingga mereka tidak hanya mengingat nilai-nilai yang diajarkan, tetapi juga memahami konteks dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ialah merupakan tabel pengukuran dari efektivitas.

Tabel 3 Kriteria Efektivitas Produk terhadap Hasil Belajar Siswa (Akbar, 2017)

Interval (%	Kategori
$P > 80$	Sangat Baik
$70 < P \leq 80$	Baik
$60 < P \leq 70$	Cukup
$50 < P \leq 60$	Kurang

Kepraktisan adalah aspek ketiga yang harus dipertimbangkan dalam evaluasi media pembelajaran. Media yang diciptakan harus mudah diakses dan digunakan oleh siswa, serta dapat digunakan dengan efisien dalam waktu pembelajaran yang terbatas. Hal ini sangat penting, terutama di dalam konteks pembelajaran di SD, kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut menentukan keberhasilan proses belajar. Berikut ialah merupakan tabel dari pengukuran kepraktisan.

Tabel 4 Skala Angket Penilaian Respon Peserta Didik Dan Guru (Akbar, 2017)

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

Tabel 5 Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik (Akbar, 2017)

Rentang Nilai	Kualifikasi Keterangan
80% < ≤ 100%	Sangat Praktis
60% < P ≤ 80%	Praktis
40% < P ≤ 60%	Cukup Praktis
20% < P ≤ 40%	Tidak Praktis

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Kawi, Malang. Bahan ajar yang dibuat berupa bahan ajar digital yang memanfaatkan platform microsite s.id. Bahan ajar tersebut kemudian diuji coba dan diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Sejarah NKRI untuk siswa kelas 5 SD. Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 6 dibawah, perangkat ajar interaktif tentang sejarah NKRI dinilai memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian ini mencakup aspek substansi materi, struktur kebahasaan, dan unsur media. Rata-rata tingkat validitas mencapai 90%, yang diperoleh melalui pengolahan dan analisis data angket penilaian. Angket tersebut telah mengalami dua kali revisi berdasarkan masukan dan evaluasi dari para ahli.

Tabel 6 Hasil Validasi Media Pembelajaran

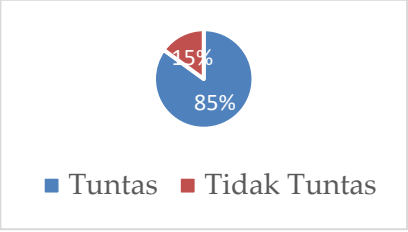
Validator	Skor
Ahli Media	88%
Ahli Bahasa	92%
Ahli Materi	90%
Rata-Rata	90%
Kriteria	Sangat Valid

Merujuk pada data dalam Tabel 7, tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran pada topik sejarah NKRI menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat optimal, dengan capaian sebesar 94%. Angka ini diperoleh melalui analisis data kuantitatif yang bersumber dari angket yang telah diisi oleh siswa. Hasil tersebut mencerminkan sejauh mana media tersebut dinilai mudah digunakan dan memberikan manfaat nyata dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

Tabel 7 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Uji	Persentase	Kriteria
Uji Individu	92,85%	Sangat Praktis
Uji Kelompok	93,51%	Sangat Praktis
Uji Lapangan	94,28%	Sangat Praktis
Rata-Rata	94,00%	
Kriteria	Sangat Praktis	

Tahap yang terakhir ialah tahap efektivitas. Efektivitas media pembelajaran ini dievaluasi melalui pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran materi Sejarah NKRI menggunakan platform Microsite. Dari total 28 siswa kelas V yang terlibat, sebanyak 24 siswa berhasil mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan, sedangkan 4 siswa lainnya belum memenuhi kriteria. Visualisasi dalam bentuk diagram disajikan untuk menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal, merefleksikan efektivitas media dalam mendukung pemahaman konsep oleh peserta didik secara menyeluruh.



Grafik 1. Diagram Hasil Efektivitas Media Pembelajaran

Berdasarkan interpretasi terhadap diagram yang disajikan, tingkat ketuntasan klasikal siswa tercatat sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pencapaian merefleksikan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Microsite, serta menegaskan kelayakannya untuk dimanfaatkan secara maksimal sebagai perangkat pendukung proses pembelajaran di lingkungan kelas. Pada tahap Define, pengumpulan data mengenai kebutuhan siswa dan tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi langkah pertama yang fundamental. Pada fase ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan survei untuk memahami kondisi saat ini dalam proses pembelajaran. Langkah ini penting agar pengembangan media pembelajaran dapat terfokus pada masalah yang nyata (Fattah et al., 2020). Dengan pemahaman yang jelas mengenai permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru, peneliti dapat merancang solusi yang tepat.

Setelah kebutuhan tersebut diidentifikasi, langkah berikutnya adalah Design. Di fase ini, peneliti merancang microsite interaktif dengan

berbagai fitur multimedia yang akan meningkatkan keterlibatan siswa. Ini termasuk penataan konten, penggunaan grafik, video, kuis, dan elemen interaktif lainnya yang dirancang untuk menyajikan informasi Pancasila dengan cara yang lebih menarik (Yuniarti & Radia, 2021). Desain ini harus mempertimbangkan aspek estetika dan fungsionalitas agar siswa merasa nyaman dan tertarik selama interaksi mereka dengan media tersebut.

Gambar 2. Tampilan Utama Media Pembelajaran berbasis Microsite

Tahap *Develop* melibatkan produksi microsite berdasarkan desain yang sudah disusun sebelumnya. Pada fase ini, bekerja sama ahli materi dan pengembang media untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Uji coba produk dilakukan untuk memastikan bahwa microsite berfungsi sesuai harapan, memberikan umpan balik dari pengguna, baik dari siswa maupun guru. Hasil dari penelitian tersebut diharapkan dapat menghasilkan media yang valid dan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Pada tahap *evaluate*, dilakukan penilaian terhadap efektivitas microsite dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Penilaian ini meliputi pengumpulan data dari pengguna setelah menggunakan microsite dalam pembelajaran sehari-hari. Umpan balik melalui angket dan wawancara menjadi alat untuk mengukur bagaimana media tersebut mempengaruhi proses belajar siswa (Ramadhani & Aristiawan, 2023). Data yang diperoleh dari evaluasi dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan lebih lanjut terhadap produk.

D. Kesimpulan

Pengembangan media berbasis microsite pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Sejarah NKRI untuk siswa kelas IV SD terbukti valid, praktis, dan efektif. Validitas media mencapai 90% berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa. Kepraktisan media memperoleh nilai rata-rata 94% dari

respon siswa dan guru, menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan menarik. Efektivitas media ditunjukkan dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 85%, yang termasuk kategori sangat baik. Dengan integrasi multimedia dan fitur interaktif, microsite ini mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adilah, G. P., Utaya, S., & Suharto, Y. (2025). *Pengaruh Model Resource Based Learning Berbantuan Microsite Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa*. *8*, 195–210.

Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.

Azzahra, I. S. S., & Kartiwi, Y. M. (2024). Edukasi Microsite Interaktif S.ID Dalam Lembar Kerja Peserta Didik Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Siswa Memproduksi Teks Biografi. *Transformasi : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *4*(2), 159–173.

Diki Aditia Pratama, Denda Ginanjar, & Lia Siti Solehah. (2023). Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - HariSebagai Pendidikan Karakter Di Mts. Darul Ahkam Sukabumi. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, *1*(2), 78–86. https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02

Fattah, A. A., Wibawa, A. P., Akbar, M. I., & Herdianto, R. (2020). Pengembangan Modul Sosioteknologi Informatika Berbasis CDIO. *Belantika Pendidikan*, *3*(2), 75–82. https://doi.org/10.47213/bp.v3i2.89

Hayu, R., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Materi Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *10*(2), 553–559. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8568

Japar, M., Suryaratri, R. D., Syarifa, S., Fadhillah, D. N., & Djunaidi, D. (2021). Analisis Kebutuhan Pemanfaatan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru PPKn Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, *5*(1), 619–627. https://doi.org/10.22437/jssh.v5i1.14592

Kholipah, Ainul, S., & Laksana, M. O. (2024). PERAN GURU DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS 2 SD IT IBNU KHALDUN. *Jurnal Pendidikan*

Indonesia, *5*(1).

Khovifa, N., Lumbantoruan, J. I., Sinaga, D. Y., Nasution, P. S., & Batu, D. P. L. (2024). Analisis Nilai–Nilai yang Terkandung dalam Pancasila dalam Penerapannya pada Profil Pancasila di SDN 104207 Cinta Damai T.P 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 9. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.437

Qondias, D., Dhiu, K. D., Tantiana, E., Luxcya, N., Wona, M., Beku, V. Y., & Menge, W. (2024). *MELALUI PENDAMPINGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIFERENSIASI*. *5*(November), 1124–1138.

Ramadhani, F. E., & Aristiawan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Software Prezi dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, *3*(2), 126–139. https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2036

Saifullah, A., Djatmika, E. T., & Pristiani, R. (2024). Implementasi projek penguatan profil pelajar pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 49–57. https://doi.org/10.20961/ddi.v12i1.83960

Thiagarajan, S. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, *14*(1), 75. https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2

Yuniarti, A., & Radia, E. H. (2021). Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, *4*(4), 415. https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.30034