

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF “MAKPEN” (MAKNA DAN
PENERAPAN) MATERI SILA PANCASILA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Rosita Eka Saputri¹, Ilmawati Fahmi Imron², Aan Nurfahrudianto³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹rositaeka03@gmail.com, ²ilmawati@unpkediri.ac.id, ³aan@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of instructional media in the teaching and learning process at elementary schools, particularly in the subject of Pancasila Education, focusing on the material about the principles (sila) of Pancasila. Learning is still heavily dependent on textbooks, worksheets, and other printed sources, making it difficult for students to understand the meaning and application of each Pancasila principle. Schools also have not fully optimized the use of facilities such as Chromebooks and projectors. In Grade IV, the material discusses the meaning and examples of applying Pancasila principles in daily life. The use of media is very helpful in the learning process. The researcher developed an interactive learning media called “Makpen” to assist both teachers and students, specifically for learning the Pancasila principles. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The aim of this study is to determine the validity and practicality of the “Makpen” interactive learning media. The results showed: (1) media expert and material expert validation scores were 92% respectively; and (2) teacher responses reached 96%, student responses in the limited trial were 94%, and in the wider trial were 96,4%. Based on these results, the “Makpen” interactive learning media is considered very valid, practical, and feasible to use in the learning process. The “Makpen” media is valid, practical, and effective for learning the meaning and application of Pancasila principles. Theoretically, this media enhances students’ understanding. Practically, it can serve as a reference for teachers and increase students’ learning motivation. The researcher suggests the development of other technology-based instructional media to make learning more engaging and meaningful.

Keywords: development, interactive learning media, pancasila principles

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Sila Pancasila. Pembelajaran masih terpaku pada buku paket, LKS, dan sumber cetak lainnya, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami makna serta contoh penerapan dari sila-sila Pancasila. Sekolah juga belum mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana seperti Chromebook dan proyektor. Pada materi pembelajaran kelas IV membahas makna dan contoh penerapan dari sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media sangat membantu dalam proses pembelajaran. Peneliti mengembangkan media

pembelajaran interaktif “Makpen” yang dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi sila Pancasila. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tujuan dari penelitian ini yaitu agar dapat mengetahui kevalidan, dan kepraktisan dari media pembelajaran interaktif “Makpen”. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Validasi dari ahli media dan ahli materi masing masing sebesar 92%; serta (2) Respon guru sebesar 96%, respon siswa uji coba terbatas sebesar 94%, dan uji coba luas sebesar 96,4%; Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif “Makpen” dinyatakan sangat valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media “Makpen” dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran makna dan penerapan sila Pancasila. Secara teoritis, media ini meningkatkan pemahaman siswa. Secara praktis, dapat menjadi referensi guru dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti menyarankan pengembangan media pembelajaran lain berbasis teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran interaktif, sila pancasila

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman, serta membawa dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang yang belum dewasa agar mencapai kedewasaan (Mulyani dan Haliza, 2021).

Selain itu, Pendidikan dapat dikatakan sebagai salah satu cara atau usaha yang dapat dilakukan untuk mengubah diri menjadi lebih baik dengan melalui proses pengajaran yang dilakukan oleh orang dewasa baik itu orang tua, guru

atau tetangga yang sifatnya positif. Salah satu kegiatan dalam Pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Menurut (Khofifah dan Rahma, 2024) pembelajaran yang dimaksudkan adalah untuk melaksanakan proses belajar, situasi eksternal harus didesain sedemikian rupa untuk mengaktifkan atau menjalankan, mendorong dan mempertimbangkan proses internal yang ada pada setiap kegiatan belajar. Festiawan (2021) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan

peserta didik dengan memanfaatkan bahan ajar, sumber ajar, informasi dan lingkungan agar suasana belajar menjadi menarik.

Pembelajaran itu sendiri memiliki keterkaitan yang erat dengan belajar, belajar dapat membuat peserta didik memiliki pengetahuan yang luas. Salah satu mata Pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama yaitu untuk dapat membekali peserta didik agar memiliki moral dan karakter yang baik sehingga perilaku, moral dan karakter tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Imron, 2020). Menurut Lumintang et al., (2023) pancasila merupakan sebuah pandangan hidup, suatu falsafah hidup untuk bangsa Indonesia yang lahir dan tumbuh di dalam sejarahnya, yang merupakan hasil dari pengalaman hidup bangsa Indonesia.

Pendidikan Pancasila adalah sebuah ilmu yang dapat digunakan sebagai bekal siswa agar memiliki perilaku dan nilai moral yang baik sesuai dengan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 (Lubis et al., 2021). Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD)

dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Menurut (Lubis, 2020) tujuan dari Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar yaitu agar siswa mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa pancasialis, memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air, memiliki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju yang lebih baik, memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara, memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat didepan Negara-negara lain, dan menjiwai nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman dan sikap peserta didik yaitu pembelajaran dilaksanakan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah media pembelajaran interaktif "Makpen" (Makna dan Penerapan). Media pembelajaran interaktif "Makpen" merupakan media

pembelajaran interaktif yang dibutuhkan siswa untuk membantu memahami suatu konsep saat belajar, serta membuat pengalaman belajar siswa seperti didalam kehidupan nyata disekitarnya (Sinta et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif "Makpen" dikatakan efektif dalam pembelajaran karena memiliki kelebihan tersendiri terlebih dengan dihasilkan dari pemanfaatan teknologi. Dengan adanya media pembelajaran dapat menjadikan alat untuk berinteraksi antara guru dengan siswa, selain itu dengan teknologi dapat membuat berbagai media pembelajaran yang menarik. Maka dari itu dapat meningkatkan berfikir kritis dalam proses belajar mengajar.

Media merupakan suatu perantara sumber pesan ke penerima pesan yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan sehingga dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Hamid, 2020).

Pengembangan media pembelajaran interaktif "Makpen" pada materi sila pancasila merupakan salah satu solusi untuk mempermudah guru memberikan materi serta memper-mudah siswa

memahami dan juga mempelajari materi sila-sila yang terkandung dalam pancasila.

Aplikasi berbasis *i-spring* dalam media pembelajaran interaktif "Makpen" merupakan software untuk pembuat-an media pembelajaran yang dapat memuat beberapa aspek audio, visual, dan audio visual. Aplikasi ini dapat mengintegrasikan dengan powerpoint dan berkolaborasi dengan beberapa perangkat lunak pendukung oleh karena itu dapat menghasilkan media menjadi lebih aktif dan interaktif dengan beberapa fitur yang telah tersedia. Maka dari itu media yang dikonversi dapat dipublikasikan menjadi HTML atau video dan sebagainya dengan ditambah bantuan menggunakan aplikasi pendukung lainnya yang dapat berbentuk link, aplikasi dan lain-lainnya. Selain itu juga dapat menyisipkan berbagai bentuk media, contohnya seperti slide presentasi, gambar, animasi, suara, dll (Kusuma, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Nila, dan Risma, mengatakan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Interaktif mendapatkan penilaian sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran serta

menggunakan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Angelia et al., (2024), berpendapat bahwa media pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi I-Spring pada materi Bahasa Indonesia sangat valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran "Makpen" yang dapat digunakan di handphone ataupun laptop, dan dapat digunakan berulang kali di sekolah maupun di rumah. Selain itu, juga dapat ditayangkan di proyektor dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Media pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memberikan pengalaman yang lebih nyata dan memungkinkan pengguna agar dapat menggunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. (Wisada et al.,2019).

Tujuan dari penelitian yaitu guna mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif "Makpen" pancasila pada materi sila pancasila, serta mengembangkan media pembelajaran interaktif "Makpen"

yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran materi sila pancasila untuk siswa Sekolah Dasar (SD).

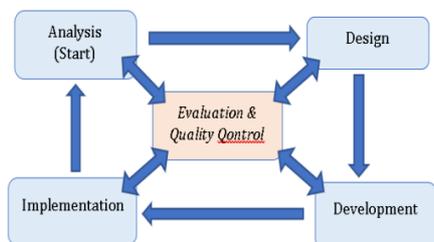
B. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Kemudian menurut Sugiyono (2017) metode penelitian yaitu metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan secara ilmiah dengan cara meneliti, merancang, memproduksi atau menghasilkan produk yang telah dihasilkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berorientasi pada produk yang dihasilkan, yang biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *Analisis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* dan (5) *Evaluation* (Winaryati,2021).

Pemilihan model ADDIE didasarkan pada pengembangan model yang dilakukan secara sistematis dan berdasarkan teoritis

design pembelajaran. Model ini dapat digunakan dalam bidang pengembangan produk pembelajaran yang berbasis kinerja.



Gambar 1 Langkah-langkah metode ADDIE

(Sumber: Winaryati, 2021)

Selanjutnya pada tahap desain, Peneliti membuat desain awal atau draft pembuatan media pembelajaran interaktif “Makpen” antara lain sebagai berikut:

1. Halaman Sampul

Berupa halaman judul yang dirancang dengan menggunakan animasi bergerak burung garuda.



Gambar 2 Halaman Sampul

2. Halaman menu utama

Berisi menu petunjuk, capaian dan tujuan pembelajaran, profil pengembang, materi, quiziz, dan game.



Gambar 3 Halaman Menu Utama

3. Menu Petunjuk

Halaman ini berisi petunjuk ikon-ikon penggunaan media pembelajaran.



Gambar 4 Menu Petunjuk

4. Menu Materi

Berisi materi makna dan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang akan dipelajari oleh siswa.



Gambar 5 Menu Materi 1



Gambar 6 Menu Materi 2

5. Menu Quiziz

Dalam menu ini terdapat jenis soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir. Rancangan pada menu,

saat jawaban salah maka akan muncul teks pemberitahuan bahwa jawaban salah dan akan muncul jawaban yang benar. Setelah selesai menjawab 10 soal, diakhir tampilan akan muncul teks berupa nilai atau, dan siswa akan mengetahui hasil yang diperoleh dalam mengerjakan soal pada media pembelajaran interaktif “Makpen”.



Gambar 7 Menu Quiz

6. Menu Game

Berisikan soal tentang materi makna dan contoh penerapan dari sila Pancasila



Gambar 8 Menu Game



Gambar 9 Game 1 (Menjodohkan)



Gambar 10 Game 2 (Puzzle)

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket (*kuesioner*) dan soal tes angket ini terbagi atas angket ahli materi (angket validasi), angket ahli media (angket validasi), dan angket respon guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner dan tes tulis.

Penelitian menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kualitatif berasal dari ahli materi, ahli media, dan guru dengan memberikan komentar dan saran.
2. Data kuantitatif digunakan untuk menghitung data skor angket validasi ahli media, angket validasi materi, angket respon guru dan angket respon siswa serta tes tulis.

Pada produk yang telah dikembangkan dapat divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan media, dengan dilakukan uji coba pada subjek penelitian agar dapat mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Tahapan ini bertujuan agar dapat memastikan produk yang dihasilkan tidak hanya valid dari segi isi dan

desain saja tapi juga fungsi serta kesesuaian dengan kebutuhan siswa.

Tabel 1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Tahapan	Keterangan
Analisis	Identifikasi masalah, analisis kebutuhan, peserta didik, dan tugas yang relevan
Desain	Perancangan konsep produk, penyusunan instrumen validitas dan efektivitas.
Pengembangan	Uji kelayakan produk melalui validasi ahli media dan materi
Implementasi	Uji coba produk di kelas untuk menguji keefektifan dan kepraktisan.
Evaluasi	Penilaian produk selama dan setelah implementasi untuk perbaikan lebih lanjut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari interpretasi analisis studi lapangan dikembangkanlah media pembelajaran “Makpen” pada materi sila Pancasila. Desain awal ini merupakan produk awal media yang belum divalidasi oleh para ahli untuk perbaikan revisi media. Media pembelajaran mengandung beberapa unsur seperti teks, gambar, suara, dan animasi. Dalam media pembelajaran interaktif “Makpen” terdapat beberapa menu berupa menu petunjuk, profil

pengembang, materi, game, dan quiziz. Berikut ini hasil dari uji validasi media dan materi makna dan contoh penerapan kehidupan sehari-hari dari sila Pancasila.

Tabel 2 Validasi Ahli

Validator	Skor didapat	Skor maksimal	Persentase Skor
Media	46	50	92%
Materi	46	50	92%

Kemudian media pembelajaran yang sudah dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, Langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran terbatas.

Tabel 3 Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil uji coba	Uji Skor yang diperoleh	Keterangan
Kepraktisan Guru	96%	Sangat baik
Kepraktisan Siswa	94%	Sangat baik

Langkah berikutnya yaitu Uji coba luas yang dilakukan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif “Makpen” dalam proses pembelajaran.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Luas

Hasil Uji coba	Skor yang diperoleh	Keterangan
Angket Kepraktisan Siswa	96,4%	Sangat baik

Selanjutnya pada tahap analisis data dilakukan analisis data dari hasil validasi media, validasi materi, uji coba luas untuk menilai kevalidan,

dan kepraktisan, dari media yang dikembangkan.

1. Kevalidan

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran "Makpen". Menunjukkan perolehan skor sebesar 46 dari skor maksimal 50. Nilai skor tersebut dapat menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92%. Mengacu pada Tabel 2, dalam persentase ini dapat dikategorikan sangat valid (Akbar, 2017). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi yang menunjukkan perolehan skor sebesar 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 92%. Hal ini jika mengacu pada Tabel 2, persentase tersebut dapat dikategorikan sangat valid (Akbar,2017).

2. Kepraktisan

a) Berdasarkan hasil angket yang di paparkan pada respon guru uji coba terbatas terhadap media pembelajaran interaktif

b) "Makpen" diperoleh persentase skor sebesar 96%. Hal ini mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh (Akbar,2017) yang dipaparkan pada Tabel 3, persentase tersebut termasuk ke dalam rentang 81,00%-100,00%

dengan demikian hal tersebut dapat dikategorikan sangat praktis.

c) Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang melibatkan 10 siswa dan uji coba luas dengan melibatkan 31 siswa, bahwa media pembelajaran interaktif "Makpen" memperoleh persentase sebesar 94% dan 96,4%. Hal ini mengacu pada pendapat (Akbar,2017), termasuk ke dalam persentase rentang 81,00%-100,00%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media ini menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi dan termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

Tahap selanjutnya adalah revisi produk. Dimana ahli materi menyatakan bahwa materi yang telah disajikan didalam media pembelajaran interaktif "Makpen" dan materi sila pancasila didalam perangkat pembelajaran sudah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran siswa Sekolah Dasar (SD). Sedangkan saran dari ahli media akan dijabarkan melalui tabel dibawah ini.

Tabel 5 Saran Ahli Media Pembelajaran

Indikator Perbaikan	Desain Sesudah Revisi
Halaman Sampul Tidak memerlukan revisi	
Menu Utama Tidak memerlukan revisi	
Menu Petunjuk Merapikan teks	
Menu Materi Gambar simbol pancasila disesuaikan dengan yang asli	
Menu Quiz Dapat menyertakan QR Code	
Menu Game Ukuran atau warna font/bentuk perlu disesuaikan agar proposional	

Berdasarkan hasil dari saran respon guru, media pembelajaran yang telah dikembangkan di nilai sangat praktis dengan mencapai kriteria skor penilaian pada rentang sangat baik untuk digunakan tanpa adanya revisi, kemudian saran dari

guru terhadap media pembelajaran interaktif “Makpen” sangat praktis, menarik dan dapat membantu guru menyampaikan materi makna dan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

pada media pembelajaran “Makpen, memiliki keunggulan diantaranya sebagai berikut.

1. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi
2. Mempermudah siswa dalam memahami materi
3. Dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dan tatap muka
4. Penyajian media dikemas secara menarik.
5. Dapat menambah motivasi siswa dalam belajar

Pada media belajar “Makpen” Memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut.

1. Kondisi yang tidak mendukung seperti susah signal/internet, dan listrik padam.
2. Alat yang digunakan harus memadai seperti handpohone, laptop/komputer dan LCD.

Tahap berikutnya yaitu kajian produk akhir, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan

berdasarkan kevalidan, serta kepraktisan. Analisis dilakukan berdasarkan data hasil validasi, angket respon dan soal *post-test*.

1. Pembahasan Kevalidan

Media pembelajaran interaktif “Makpen” dirancang dengan memperhatikan beberapa aspek penilaian yaitu aspek desain yang menarik perhatian siswa, penyajian teks yang mudah dipahami siswa, menampilkan gambar animasi yang menarik perhatian siswa, terdapat audio background yang sesuai dengan Tingkat siswa sekolah dasar dan juga menyajikan navigasi atau tombol yang mempermudah siswa dalam penggunaan media tersebut.

Materi dalam media juga memperhatikan aspek kesesuaian tujuan pembelajaran dengan capaian pembelajaran, penyajian kebahasaan jelas dan benar, dan kesesuaian dalam penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai tingkat perkembangan siswa Sekolah Dasar.

Alur penyajian materi yang sistematis dan mudah dipelajari siswa. Dari Perolehan hasil angket tersebut dapat dijelaskan dari aspek yang terdapat dalam media

pembelajaran interaktif “Makpen” dapat dikatakan dalam kategori baik dari segi media dan materi yang ada di dalam media pembelajaran.

Keunggulan tercermin dalam hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Diperoleh skor 46 dari ahli media dan 46 dari ahli materi dari skor maksimal 50. Persentase yang di peroleh adalah 92% dan 92% maka dapat dikatakan dalam kategori sangat valid menurut (Akbar,2017). Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi dan lain sebagainya.

2. Pembahasan Kepraktisan

Media ini mempunyai tampilan yang menarik, tombol navigasi yang sederhana, dan dapat diakses oleh siswa dengan mudah melalui perangkat digital. Animasi yang digunakan memaparkan konsep dari makna dan penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara sederhana sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa dalam penyajian materi dalam pembelajaran “Makpen”.

Memudahkan guru dalam menanamkan konsep dan mengembangkan kegiatan

pembelajaran, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran “Makpen” sudah baik dan mudah dipahami. Quiziz dan game juga membuat pengalaman belajar menjadi interaktif dan variatif yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif “Makpen” dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas.

Hasil kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan siswa pada uji coba terbatas. persentase skor sebesar 96%, kemudian siswa memberikan respon positif pada uji coba terbatas dengan persentase sebesar 94%. Pada uji coba luas berdasarkan hasil dari respon positif siswa dengan presentase sebesar 96,4%.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif “Makpen” dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi makna dan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa Sekolah

Dasar (SD). Media pembelajaran ini juga membuat pembelajaran lebih aktif dan dapat memotivasi belajar siswa menjadi meningkat serta dapat juga meningkatkan kemandirian siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dari soal post-test yang meningkat dengan signifikan.

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu memberi motivasi semangat mengajar pada guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran mampu dijadikan sebagai alternatif media ajar bagi guru guna untuk alat penyampaian materi pada proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Angelia, R. A., Vivayosa, N., Anatasia, D., & Hutapea, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal*

- Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 224-233.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran* (Limbong, T). Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group*.
- Imron, Ilmawati Fahmi (2020) *Perspektif Sosial Kemasyarakatan Pendidikan Kewarganegaraan*. Adjie Media Nusantara, Nganjuk, Jawa Timur. ISBN 9786025605581
- Kusuma, N. R., Mustami, M. K., & Jumadi, O. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas*.
- Lubis, Maulana Arafat. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Lubis, Yusnawan dan Dwi Nanta Priharto. 2021. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Jakarta* : Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Lumintang, G. S., Nuraini, R. P., & Ana, S. M. (2023). *Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Bangsa Indonesia*. *Indigenous Knowledge*, 2(3), 239–246.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Saragih, K. S., Lubis, W., Unita, I. F., Silalahi, N., & Saragih, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Ispring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis*. 8, 44720–44731.
- Simanjuntak, N. J. B., & Sitohang, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (Ispring Suite) Berbasis Andoid Pada Tema 7 di SD Negeri 020267 Binjai Kota*. *Pendidikan Sosial*

dan Humaniora, 2(2), 11576–11584.

<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. 2(11)

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung : Alfabeta,2016.

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan &D). Bandung : Alfabeta,2022.

Winaryati, E. (2021). Cercular Model of RD & D. In *Kbm Indonesia*. www.penerbitbukumurah.com

Wisada, P. D., Sudarma, K., & Yuda S. A. L. W.1 (2019), Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendulikan Karakter *Journal of Education Technology*, 3(3), 140 <https://doi.org/10.23887/jet.v33.21735>.