



Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SD Berbasis Android

Fikri Sahira Al-Mahdi ¹, Sigit Sugiyanto ^{1*}, Tito Pinandita ¹, Feri Wibowo ¹

¹ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia.

* Korespondensi: sigitsugiyanto@ump.ac.id

Sitasi: F. S. Al-Mahdi, S. Sugiyanto, T. Pinandita, and F. Wibowo, " Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SD Berbasis Android", *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, vol. 8, no. 3, pp. 598-610, 2026.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v8i3.1060>

Diterima: 03-06-2026

Direvisi: 14-07-2026

Disetujui: 27-07-2026



Copyright: © 2026 oleh para penulis. Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Abstract: The learning process of Pancasila Education in elementary schools requires learning media that can improve students' engagement and learning interest. This study aims to develop an Android-based learning media application for first-grade elementary school Pancasila Education as an interactive learning medium. The development method used in this study is Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution stages. The developed application provides learning materials, interactive drag-and-drop quizzes, and multiple-choice tests. System testing was conducted using the black box method to ensure that all application features function properly. In addition, usability testing involved 18 students using the System Usability Scale (SUS) instrument and obtained an average score of 79,17, which is included in the "Acceptable" category with a "Good" adjective rating. The results indicate that the application is easy to use, attractive, and helpful in supporting students' learning process. Therefore, the developed application can be used as an interactive learning medium for Pancasila Education in elementary schools.

Keywords: Android; elementary school; interactive; learning media; MDLC

Abstrak: Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 SD berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Aplikasi yang dikembangkan menyediakan fitur materi pembelajaran, kuis interaktif drag and drop, serta ujian pilihan ganda. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode black box untuk memastikan seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai rancangan. Selain itu, pengujian kegunaan (usability) melibatkan 18 siswa menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) dan memperoleh skor rata-rata sebesar 79,17 yang termasuk dalam kategori Acceptable (Dapat Diterima) dengan tingkat kepuasan Good (Baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu proses pembelajaran siswa. Dengan demikian, aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: Android; interaktif; media pembelajaran; MDLC; sekolah dasar

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih *fleksibel*, adaptif, serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu melalui pemanfaatan teknologi [1]. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis sehingga siswa tidak lagi bersifat pasif, melainkan lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan serta mengembangkan kemampuan berpikir [2].

Proses pembelajaran yang efektif sebagian besar didukung oleh penggunaan media pendidikan. Siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu memahami konsep mata pelajaran dengan lebih mudah berkat media pendidikan [3]. Selain itu, penggunaan teknologi interaktif dapat membuat kelas menjadi kurang membosankan dan lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa [4]. Media pembelajaran memfasilitasi penyampaian materi yang lebih efisien dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Perkembangan teknologi mendorong transformasi media pembelajaran ke arah digital melalui pemanfaatan perangkat *mobile* seperti *smartphone*. Media pembelajaran berbasis Android memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, baik di dalam kelas maupun di rumah tanpa batasan ruang dan waktu [5]. Media pembelajaran berbasis Android meningkatkan kemandirian belajar siswa serta membantu siswa dalam mengelola proses belajar secara lebih efektif [6]. Aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* yang interaktif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami pelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik bagi siswa [7].

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk berbagai mata pelajaran di sekolah dasar, seperti Bahasa Indonesia [5] dan Bahasa Jawa [6], serta menggunakan pendekatan MDLC maupun *Augmented Reality* untuk mata pelajaran lain. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada mata pelajaran yang bersifat kognitif-eksploratif, sementara pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas awal (kelas 1), yang materinya bersifat hafalan.

Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar saat ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa [8]. Kondisi ini terjadi di MI Al-Mahdy Sindangsari, Majenang, di mana siswa kelas 1 cenderung pasif dan kesulitan memahami materi lambang serta nilai Pancasila yang cenderung berupa hafalan. Masalah tersebut dipicu oleh dominasi metode ceramah dan buku cetak yang belum mengakomodasi kebutuhan visual-auditori anak, sehingga internalisasi nilai Pancasila menjadi monoton.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android telah banyak dilakukan untuk meningkatkan efisiensi belajar pada siswa [7]. Berdasarkan kesenjangan tersebut, guna mengoptimalkan potensi tersebut, penelitian ini menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk menghasilkan aplikasi Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif [9]. Aplikasi ini mengintegrasikan materi, kuis *drag and drop* dan latihan soal pilihan ganda untuk meningkatkan aktivitas psikomotorik siswa kelas 1 secara mandiri, dengan pembaruan konten yang dapat dikelola langsung oleh sekolah melalui *dashboard web*. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus pengembangan materi lambang dan nilai-nilai Pancasila khusus untuk siswa kelas 1 SD yang disinergikan dengan kuis interaktif *drag and drop* guna melatih aktivitas psikomotorik siswa secara mandiri, serta integrasi *dashboard web* yang memberikan kemudahan bagi pihak sekolah untuk mengelola dan memperbarui konten pembelajaran secara mandiri tanpa ketergantungan pada pengembang aplikasi.

2. Bahan dan Metode

2.1. Alat dan Bahan

Penelitian ini menggunakan perangkat keras berupa laptop sebagai media pengembangan dan smartphone Android sebagai media pengujian aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan meliputi Android Studio, Laravel, Visual Studio Code, serta *browser* dan layanan *hosting* sebagai pendukung pengembangan dan implementasi sistem.

2.2. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi yang mendukung proses pengembangan aplikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

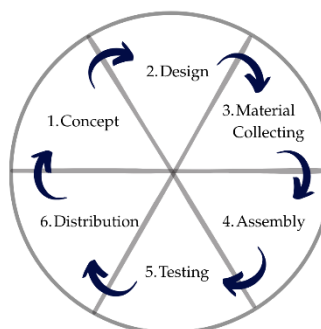
Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 MI Al-Mahdy Sindangsari, Majenang. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, metode yang digunakan, serta keterlibatan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru sebagai responden untuk memperoleh informasi terkait proses pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran di kelas 1 MI Al-Mahdy Sindangsari, Majenang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

2.3. Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode MDLC sebagai tahapan dalam proses pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran secara terstruktur [10]. Tahapan yang dilakukan meliputi perencanaan konsep sistem, perancangan tampilan aplikasi, pengumpulan bahan multimedia, implementasi aplikasi, pengujian sistem, dan proses distribusi kepada pengguna [11]. Metode ini di pilih karena mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [12]. Tahapan metode MDLC dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pengembangan aplikasi sistem MDLC

Berikut merupakan tahapan dalam proses MDLC:

a. *Concept* (konsep)

Tahap konsep merupakan tahap awal untuk menentukan tujuan, sasaran pengguna, dan ruang lingkup sistem.

b. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahap perancangan sistem yang meliputi struktur aplikasi, tampilan antarmuka, dan alur navigasi. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi yang menarik serta mudah digunakan oleh siswa.

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap material collecting merupakan tahap pengumpulan bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap assembly merupakan proses implementasi desain menjadi aplikasi dengan menggabungkan seluruh komponen yang telah dirancang sebelumnya.

e. *Testing* (Pengujian)

Tahap Pengujian fungsionalitas sistem menggunakan metode *black box testing* untuk memvalidasi seluruh fungsi navigasi dan tombol sesuai spesifikasi rancangan. Evaluasi kegunaan (*usability*) dilakukan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) berbasis skala Likert 1–5 kepada 18 siswa responden, di mana skala Likert digunakan untuk mengukur persepsi dan respon pengguna terhadap aplikasi [13]. Analisis data kuesioner menggunakan perhitungan Rentang Skala (RS) untuk menentukan batasan kategori penilaian secara objektif melalui Persamaan (1) [14].

$$\text{Rentang Skala (RS)} = \frac{\text{Skor Maksimal (5)} - \text{Skor Minimal (1)}}{\text{Jumlah Kategori (5)}} = 0,80 \quad (1)$$

Berdasarkan nilai interval RS sebesar 0,80, kriteria interpretasi skor rata-rata ditetapkan menjadi lima kategori: 1,00–1,80 (Sangat Tidak Setuju); 1,81–2,60 (Tidak Setuju); 2,61–3,40 (Netral); 3,41–4,20 (Setuju); dan 4,21–5,00 (Sangat Setuju) [14].

f. *Distribution* (Distribusi)

Tahap distribusi merupakan langkah akhir untuk merancang penyebaran aplikasi kepada pengguna sasaran. Strategi distribusi dilakukan secara langsung (*direct distribution*) menggunakan berkas instalasi aplikasi berformat *.apk*. Metode ini dipilih agar penyebaran aplikasi kepada 18 siswa responden dapat berjalan lebih cepat, praktis, dan efisien melalui pemanfaatan platform komunikasi instan tanpa harus melalui proses unggah dan verifikasi di Google Play Store yang membutuhkan waktu lama.

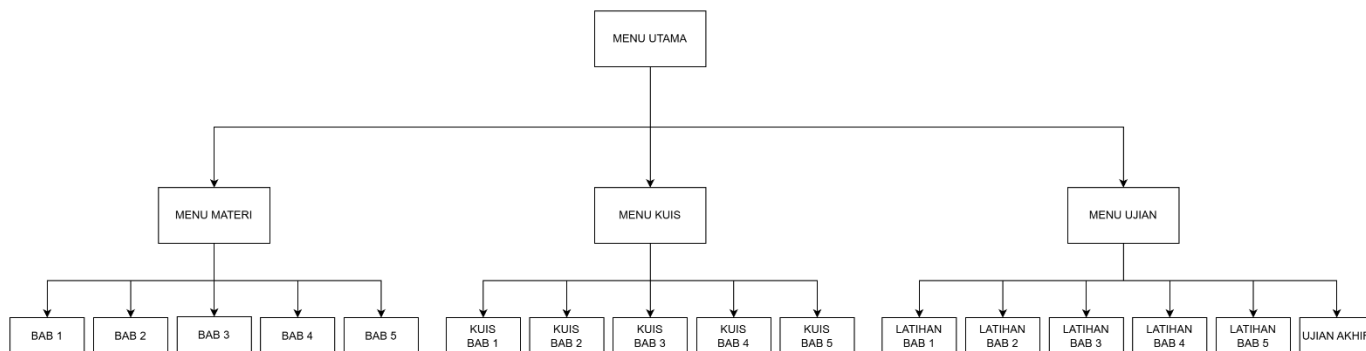
3. Hasil

3.1. *Concept* (konsep)

Pada tahap *concept* dilakukan perencanaan awal pengembangan aplikasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Android yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui materi, kuis interaktif, dan soal pilihan ganda.

3.2. *Design* (Desain)

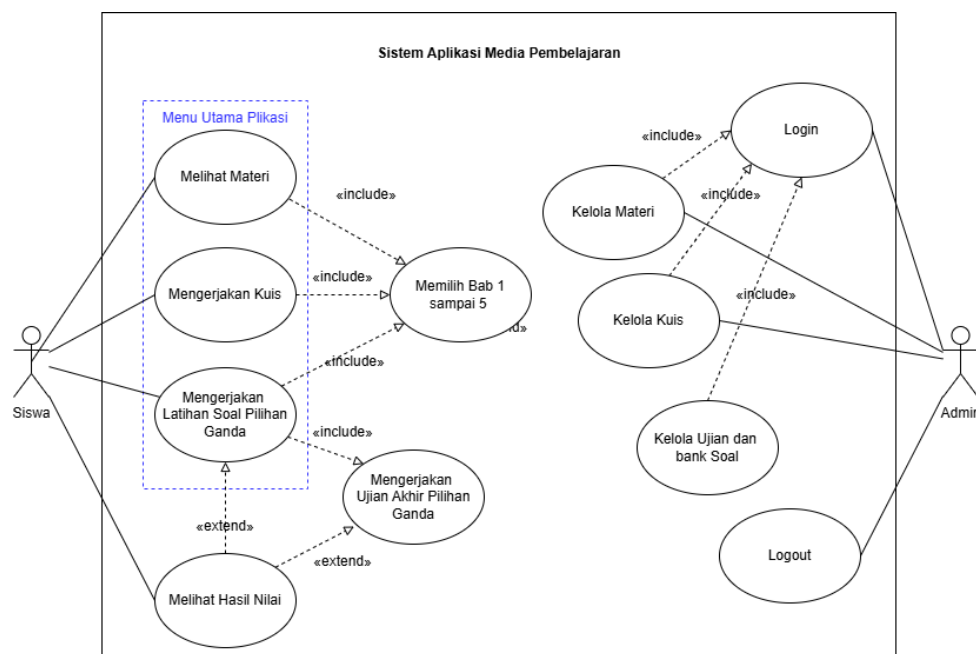
Desain navigasi sistem media pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Navigasi Sistem

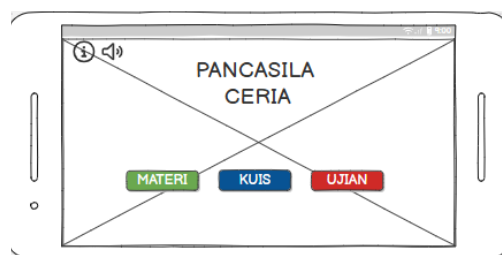
Gambar 2 menampilkan desain sistem aplikasi media pembelajaran berupa struktur navigasi yang menggambarkan alur interaksi pengguna dengan aplikasi. Navigasi sistem dimulai dari menu utama yang terdiri dari menu materi, menu kuis, dan menu ujian.

Berikut ini merupakan gambar dari use case pada aplikasi media pembelajaran yang ditunjukkan pada Gambar 3.

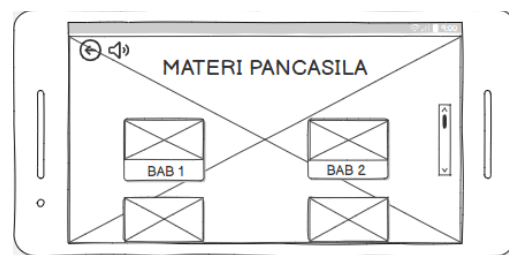


Gambar 3. Use Case Diagram

Gambar 3 menampilkan use case diagram yang menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem yang dikembangkan. Pada sistem ini terdapat dua aktor, yaitu siswa dan admin. Siswa berperan sebagai pengguna aplikasi Android yang dapat mengakses materi pembelajaran, mengerjakan kuis interaktif, mengerjakan latihan soal pilihan ganda, serta mengikuti ujian akhir. Selain itu, siswa juga dapat melihat hasil nilai setelah menyelesaikan pengerjaan soal pilihan ganda. Admin berperan dalam mengelola konten pembelajaran melalui dashboard berbasis web, yang meliputi proses login, pengelolaan materi, pengelolaan kuis drag and drop, serta pengelolaan soal ujian pilihan ganda. Setelah selesai melakukan pengelolaan, admin dapat keluar dari sistem melalui fitur logout.

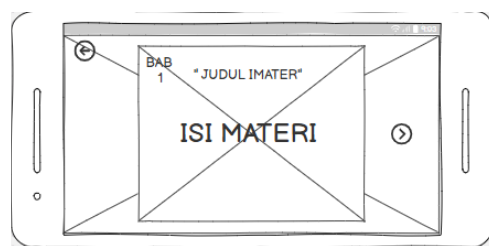


Gambar 4. Menu Utama

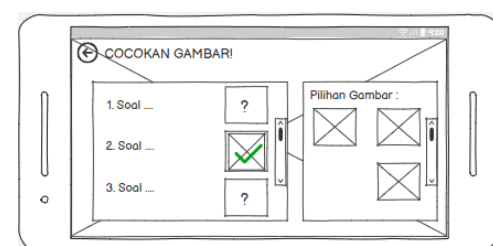


Gambar 5. Pemilihan Bab Materi

Berdasarkan diagram *use case* yang telah dirancang, interaksi aktor terhadap sistem dijabarkan ke dalam bentuk perancangan desain kasar antarmuka (*wireframe*). Gambar 4 menampilkan fitur utama pada sisi pengguna (siswa) dimulai dari halaman utama aplikasi yang memuat navigasi menu materi, kuis, dan ujian. Gambar 5 menampilkan jika siswa memilih menu materi, sistem akan mengarahkan ke halaman pemilihan bab 1 sampai 5.

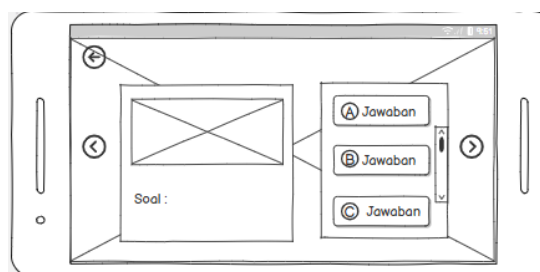


Gambar 6. Visualisasi Isi Materi



Gambar 7. Kuis Drag and Drop

Gambar 6 menampilkan halaman visualisasi teks dan isi materi pembelajaran secara mendalam setelah salah satu bab dipilih. Selain membaca materi, siswa dapat berinteraksi dengan fitur evaluasi yang telah disediakan. Fitur evaluasi tersebut terdiri dari halaman kuis interaktif dengan metode mencocokkan gambar atau *drag and drop* yang ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 8. Soal Pilihan Ganda

Gambar 8 menampilkan halaman ujian akhir dan latihan soal yang mengadopsi pola soal pilihan ganda.

3.3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Tahap *material collecting* merupakan tahap pengumpulan seluruh komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi, seperti gambar, teks, audio, serta elemen pendukung lainnya. Materi yang digunakan bersumber dari buku Pendidikan Pancasila kelas 1 SD Kurikulum Merdeka [15].

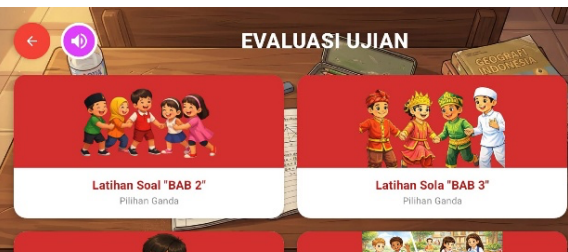
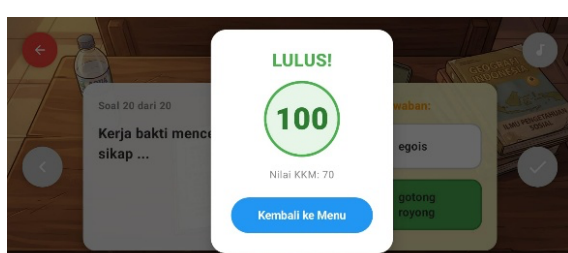
3.4. Assembly (Pembuatan)

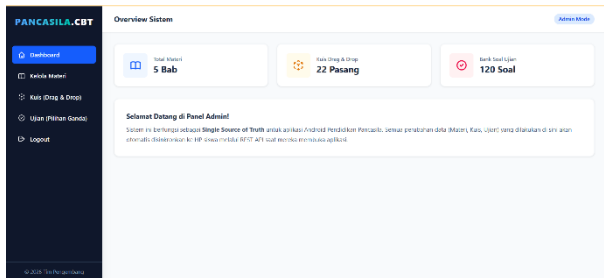
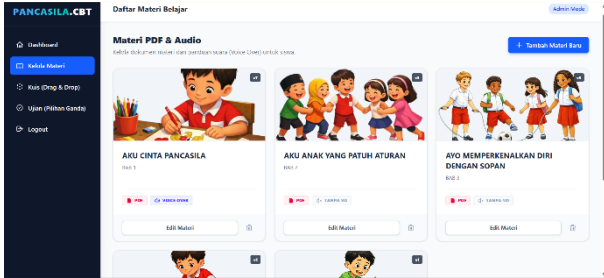
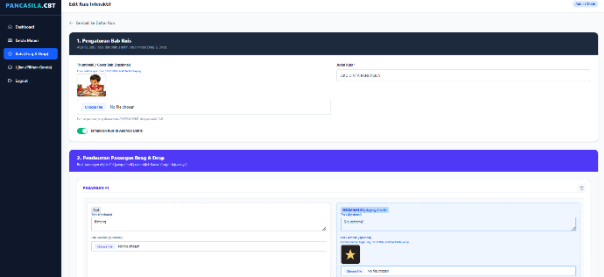
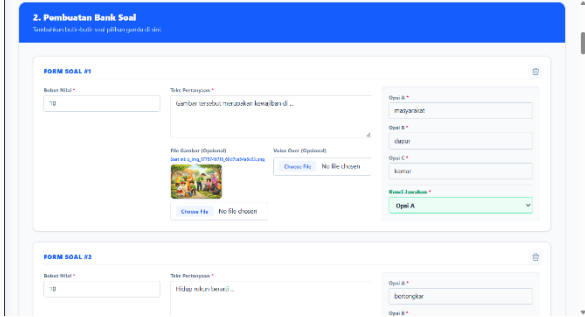
Tahap implementasi sistem merupakan hasil dari proses pembuatan aplikasi berdasarkan desain yang telah dirancang. Aplikasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila

berbasis Android ini memiliki tampilan antarmuka yang interaktif dan mudah digunakan. Selain aplikasi Android, sistem dilengkapi dengan dashboard admin berbasis web yang digunakan untuk mengelola materi dan soal. Hasil implementasi menu aplikasi dan dashboard admin disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Implementasi Aplikasi

No	Menu	Keterangan
1	 Splash Screen	Splash screen merupakan halaman awal aplikasi yang menampilkan identitas aplikasi sebelum masuk ke menu utama.
2	 Menu Utama	Menu utama terdiri dari menu materi, kuis, dan ujian sebagai fitur utama aplikasi.
3	 Menu Materi	Menampilkan lima submenu, yaitu materi Bab 1 hingga Bab 5 yang dapat diakses oleh pengguna serta dapat digulir.
4	 Tampilan Materi Bab 1	Menampilkan materi dari bab 1 "AKU CINTA PANCASILA".

No	Menu	Keterangan
5	 Menu Kuis	Menampilkan lima submenu, yaitu menu latihan kuis Bab 1 hingga Bab 5.
6	 Tampilan Kuis	Menampilkan latihan kuis drag and drop yang dapat digulir untuk melihat soal dan gambar jawaban.
7	 Menu Ujian	Menampilkan menu latihan soal untuk setiap BAB serta menu ujian akhir
8	 Tampilan Latihan & Ujian	Menampilkan 10 butir soal acak pada menu latihan dan 20 butir soal acak pada menu Ujian.
9	 Tampilan Hasil Nilai	Menampilkan hasil nilai yang diperoleh pengguna setelah mengerjakan soal pilihan ganda pada menu latihan maupun menu ujian akhir.

No	Menu	Keterangan
10	 Tampilan Dashboard Admin	Menampilkan dashboard admin digunakan untuk mengelola data dalam sistem.
11	 Halaman Kelola Materi	Menampilkan halaman kelola materi digunakan untuk menambah, mengedit, dan menghapus materi pembelajaran. Materi yang dikelola berupa file PDF dan audio voice over.
12	 Halaman Kuis Drag and Drop	Menampilkan halaman pengelola kuis interaktif berbasis drag and drop, admin dapat membuat pasangan soal dan jawaban dalam bentuk teks maupun gambar.
13	 Halaman bank soal	Menampilkan halaman pembuatan soal latihan atau soal ujian berbasis pilihan ganda. Admin dapat menambahkan sejumlah soal yang nantinya akan digunakan dalam aplikasi

3.5. Testing (Pengujian)

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *black box* guna memastikan setiap fitur pada aplikasi Android dan *dashboard* admin berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini dilakukan dengan menguji skenario-skenario fungsionalitas utama sistem tanpa melihat struktur kode internalnya. Hasil dan skenario pengujian *black box* disajikan secara rinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Pengujian Black Box

Komponen	Fitur	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Aplikasi	Splash screen	Membuka dan Menjalankan aplikasi	Sistem berhasil menampilkan halaman pembuka aplikasi	Sesuai Harapan (Valid)
Aplikasi	Menu utama	Menekan tombol navigasi untuk menu materi, kuis, dan ujian.	Sistem mengarahkan pengguna ke halaman menu yang dipilih secara responsif.	Sesuai Harapan (Valid)
Aplikasi	Menu materi	Memilih salah satu daftar bab materi yang tersedia.	Sistem menampilkan isi konten teks/media pembelajaran sesuai dengan bab yang ditekan.	Sesuai Harapan (Valid)
Aplikasi	Menu kuis	Memilih kuis per bab dan menyelesaikan soal <i>drag and drop</i> .	Sistem dapat mendeteksi kecocokan elemen yang digeser (<i>drag</i>) dan dijatuhkan (<i>drop</i>).	Sesuai Harapan (Valid)
Aplikasi	Menu ujian	Mengerjakan latihan soal atau ujian akhir berupa pilihan ganda.	Sistem menampilkan soal secara acak, menyimpan jawaban, dan memunculkan skor akhir ujian.	Sesuai Harapan (Valid)
Dashboard	Login Admin	Menginput <i>username</i> dan <i>password</i> yang valid pada form login admin.	Sistem memvalidasi akun dan mengarahkan admin masuk ke halaman <i>dashboard utama</i> .	Sesuai Harapan (Valid)
Dashboard	Kelola Materi	Menginput judul bab, teks materi, lalu menekan tombol "Tambah Data".ta	Sistem memproses inputan dan memunculkan notifikasi "Data Berhasil Disimpan".	Sesuai Harapan (Valid)
Dashboard	Kuis Drag Drop	Menginput teks soal dan mencocokkan kunci jawaban <i>drag drop</i> .	Data kuis baru berhasil tersimpan ke dalam database sistem.	Sesuai Harapan (Valid)
Dashboard	Bank Soal	Menginput butir soal pilihan ganda beserta pilihan opsi A-C dan kuncinya.	Soal ujian baru tersimpan dan otomatis memperbarui daftar bank soal aplikasi.	Sesuai Harapan (Valid)

Selain Selain pengujian black box, pengujian berbasis pengguna dilakukan untuk mengetahui respons terhadap usability aplikasi yang dikembangkan. Pengujian ini melibatkan 18 siswa dengan pendampingan guru kelas menggunakan metode standar System Usability Scale (SUS). Instrumen SUS menggunakan 10 butir pernyataan standar dengan skala Likert 1 hingga 5 (1 untuk Sangat Tidak Setuju, hingga 5 untuk Sangat Setuju) [16]. rekapitulasi jawaban dan hasil konversi perhitungan skor SUS disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Pengujian SUS

Re-spon-den	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Akhir
R1	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75,0
R2	5	1	4	1	5	1	4	1	5	1	95,0
R3	4	2	5	2	4	2	5	2	4	2	80,0

Re-spon-den	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Akhir
R4	4	1	4	2	4	1	4	2	4	1	82,5
R5	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100,0
R6	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	55,0
R7	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75,0
R8	5	2	4	2	4	2	4	2	4	1	85,0
R9	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1	95,0
R10	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	52,5
R11	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	52,5
R12	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	70,0
R13	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	87,5
R14	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1	97,5
R15	5	2	4	2	4	2	5	2	4	2	80,0
R16	4	2	4	2	5	2	4	2	4	2	77,5
R17	4	1	4	1	4	2	4	2	4	1	82,5
R18	4	2	4	1	4	1	4	2	4	1	82,5
Rata-rata	4,28	1,83	4,17	1,78	4,22	1,72	4,28	1,89	4,22	1,33	79,17.

Sumber : Data Primer (diolah 2026).

Berdasarkan hasil pengujian usabilitas menggunakan instrumen SUS pada Tabel 3, diperoleh nilai rata-rata skor akhir sebesar 79,17. Berdasarkan aturan interpretasi skor standar SUS, nilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi berada pada kategori *Acceptable* (Dapat Diterima) dari sisi pengguna [17]. Dari aspek tingkat kepuasan (*Adjective Rating*), aplikasi ini masuk dalam kategori *Good* (Baik) menuju *Excellent* (Sangat Baik) dengan predikat *Grade B*. Hasil ini membuktikan bahwa aplikasi dinilai sangat layak, mudah digunakan, dan efektif dalam membantu proses pembelajaran. Aplikasi selanjutnya diserahkan kepada guru untuk didistribusikan kepada orang tua siswa melalui grup WhatsApp sebagai media pembelajaran mandiri di rumah.

3.6. Distribution

Pada tahap ini aplikasi selanjutnya diberikan kepada guru untuk didistribusikan kepada orang tua siswa melalui grup WhatsApp sebagai media pembelajaran mandiri di rumah.

4. Pembahasan

Aplikasi yang dikembangkan menyajikan suasana pembelajaran yang jauh lebih komunikatif bagi siswa sekolah dasar. Melalui fitur materi pembelajaran, kuis drag and drop, dan latihan soal pilihan ganda, siswa dapat belajar secara lebih aktif dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks.

Pengujian terhadap pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh respon yang sangat baik dari siswa dengan nilai rata-rata skor akhir sebesar 79,17. Berdasarkan parameter interpretasi SUS, skor ini menempatkan aplikasi pada kategori *Acceptable* (Dapat Diterima) dengan predikat *Good* menuju *Excellent* (Grade B) [17]. Sebagian besar siswa menilai aplikasi mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik. Selain itu, fitur kuis interaktif membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Android dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan proses belajar yang lebih menarik bagi siswa dibandingkan penggunaan media konvensional [18]. Selain itu, pene-

litian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android dinilai layak digunakan dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar [19]. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran [20].

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang hampir sama dengan beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Android [21]. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada pendekatan interaktivitas yang digunakan, yaitu dengan menambahkan fitur kuis drag and drop yang lebih menekankan pada aktivitas langsung siswa dalam proses belajar.

Aplikasi yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh siswa, guru, maupun orang tua dalam mendukung proses pembelajaran. Bagi siswa, aplikasi membantu proses belajar menjadi lebih menarik melalui penyajian materi, gambar, dan kuis interaktif. Guru dapat menggunakan aplikasi sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih variatif di kelas. Selain digunakan di sekolah, aplikasi juga dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah melalui pendampingan orang tua sehingga proses belajar tidak terbatas hanya pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jumlah responden yang terbatas pada 18 siswa serta cakupan penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah. Selain itu, aplikasi yang dikembangkan hanya berbasis Android sehingga belum dapat digunakan pada platform lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengujian pada jumlah responden yang lebih besar, mengembangkan fitur yang lebih interaktif, serta menguji efektivitas pembelajaran dalam jangka panjang.

5. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Android untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. Aplikasi ini menyediakan fitur materi pembelajaran, kuis *drag and drop*, dan latihan soal pilihan ganda yang dirancang secara visual dan interaktif untuk membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap lambang dan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil pengujian, fungsional menggunakan metode *black box testing*, seluruh fitur pada aplikasi telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan sistem yang ditetapkan. Sementara itu, hasil pengujian usabilitas (*usability testing*) menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor rata-rata sebesar 79,17. Skor ini menempatkan aplikasi pada kategori *Acceptable* (Dapat Diterima) dengan predikat tingkat kepuasan *Good* (Baik). Hasil tersebut membuktikan bahwa aplikasi pembelajaran ini mudah digunakan (*usable*), menarik secara visual, serta mampu membantu proses belajar siswa secara mandiri.

Aplikasi yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi media pendukung yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Guna menyempurnakan keterbatasan penelitian ini, penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada pengembangan fitur interaktif yang lebih variatif, perluasan jumlah serta sebaran responden pengujian, serta analisis mendalam mengenai efektivitas penggunaan aplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam jangka panjang.

Referensi

- [1] A. M. McCarthy, D. Maor, A. McConney, and C. Cavanaugh, "Digital transformation in education: Critical components for leaders of system change," *Soc. Sci. Humanit. Open*, vol. 8, no. 1, p. 100479, 2023, <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100479>.

- [2] M. S. Rosli and N. S. Saleh, "Technology enhanced learning acceptance among university students during Covid-19: Integrating the full spectrum of Self-Determination Theory and self-efficacy into the Technology Acceptance Model," *Curr. Psychol.*, vol. 42, no. 21, pp. 18212–18231, 2023, <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02996-1>.
- [3] A. Shafira, "Dampak Teknologi Dalam Meningkatkan Akses Dan Kualitas Pendidikan Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Anak Sekol. Dasar*, vol. Vol.1 No.1, no. 1, pp. 125–129, 2025.
- [4] J. J. C. de Sales and S. R. B. Oliveira, "Educational Games for Mobile Applications: A Systematic Literature Mapping," *J. Interact. Syst.*, vol. 16, no. 1, 2025, <https://doi.org/10.5753/jis.2025.5947>.
- [5] R. Setiawaty, N. Ilmiyyah, P. T. Putri, and M. Khoryati, "Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar : Systematic Literatur Riview," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, vol. 5, no. 4, pp. 4471–4478, 2025. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/3552>
- [6] M. Pelajaran, B. Jawa, D. G. Setiawan, S. Sugiyanto, T. Pinandita, and H. Mustafidah, "Aplikasi Media Pembelajaran Sinau Basa Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V," *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 7, no. 1, pp. 164–172, 2025. <https://doi.org/10.35746/jtim.v7i1.677>
- [7] C. W. Sukma, I. G. Margunayasa, and B. R. Werang, "Pengembangan Media Pembelajaran DigitalAugmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, pp. 4261–4275, 2023, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2323>
- [8] A. Mubarrok, N. R. Dewi, Z. Zaenuri, W. Walid, A. Agoestanto, and S. Sugiman, "Peran Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 8, pp. 51–63, 2025, <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/4299>
- [9] S. J. Bumbungan, T. J. Saruan, and R. A. Loho, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Metode MDLC untuk Sekolah Dasar," *J. Fokus Elektroda Energi List. Telekomun. Komputer, Elektron. dan Kendali*, vol. 9, no. 1, pp. 7–11, 2024, <https://doi.org/10.33772/jfe.v9i1.141>.
- [10] A. Rahmatika, A. A. Manurung, and F. Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)," *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 3, pp. 122–130, 2023, <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i3.330>.
- [11] G. Gunawan, I. M. Faiza, N. A. Santoso, and R. D. Kurniawan, "Penerapan Metode MDLC Pada Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Sustain. J. Kaji. Mutu Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 201–210, 2022, <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i1.3100>.
- [12] A. F. Dianta, F. Revindasari, Z. M. E. Darmawan, A. Sudaryanto, and K. Fathoni, "Implementasi Teknologi Interactive Projection Sebagai Media Tampilan Produk UMKM," *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 7, no. 1, pp. 66–77, 2025. <https://doi.org/10.35746/jtim.v7i1.645>
- [13] Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif Bandung. Metode Penelitian Kualitatif," *Yogyakarta Press*, vol. 2, no. 6, pp. 919–930, 2020.
- [14] M. Waruwu, S. N. Pu`at, P. R. Utami, E. Yanti, and M. Rusydiana, "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 917–932, 2025, <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.
- [15] E. Seftriyana, *PENDIDIKAN*. 2023.
- [16] S. Al Ayubi and S. Sugiyanto, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Panggisari Menggunakan Metode MDLC," *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 8, no. 2, pp. 220–230, 2026. <https://doi.org/10.35746/jtim.v8i2.902>
- [17] M. R. Aziz and A. Aminudin, "Pengembangan Sistem Informasi Hmi Komisariat Teknik Umm Berbasis UI/UX Melalui Pendekatan Human-Centered Design Dan Pengujian Sus," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 6, pp. 9542–9550, 2025, <https://doi.org/10.36040/jati.v9i6.15673>.
- [18] W. W. W. P. Net, "Developing Android-Based Learning Media to Enhance Early Reading Competence of Elementary School Students," *Pegem J. Educ. Instr.*, vol. 13, no. 4, pp. 43–55, 2023, <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.06>.
- [19] G. Izhar, A. Senen, K. Wardani, and D. S. C. Ningrum, "Android-Based Interactive Learning Multimedia: Social Studies Material for Fourth Grade Elementary School Students," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 224–235, 2023, <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.56305>.
- [20] D. N. Rifqi, S. Sugiyanto, T. Pinandita, and A. P. Wicaksono, "Pengembangan Media Pembelajaran Ar Markerless Untuk Visualisasi Anatomi Tulang," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 6, pp. 9524–9531, 2025, <https://doi.org/10.36040/jati.v9i6.15646>.
- [21] K. M. Rozhana, "Development of Interactive Teaching Materials Based on Multiple Intelligences and Character," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 11, no. 2, pp. 113–121, 2022, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i2.1510>.