

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TITASKAT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

*Development of Titaskat Learning Media to Improve the Understanding of Grade IV Students in Learning Pancasila Education*

**Desti Selviani<sup>1\*</sup>, Aah Ahmad Syahid<sup>2</sup>, Kusman Rukmana<sup>3</sup>**  
*Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>*  
\*Corresponding Author: desti.selviani9@upi.edu

Article Submission:  
23 June 2025

Article Revised:  
26 June 2025

Article Accepted:  
27 June 2025

Article Published:  
27 June 2025

**ABSTRACT**

*This development is motivated by the findings in the field which show that students have difficulty in understanding Pancasila Education material, especially on the topic of community identity. This happens because of the lack of utilization in the use of digital-based interactive learning media. This development research certainly aims to develop Titaskat learning media that can improve the understanding of grade IV students in Pancasila education learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate). Data collection techniques through interviews, media and material expert validation questionnaires, pretest-posttest to measure students' understanding, and teacher and student response questionnaires. The overall validation results get a percentage value of 94% which is categorized as "Very valid, can be used without improvement". The media effectiveness test showed a significance value of  $0.000 < 0.05$  and the N-Gain test obtained a significance value of 0.5824. This finding proves that there is an average difference between pretest and posttest results and an increase in students' understanding after using Titaskat learning media with a moderate category. Based on the results of the study, Titaskat learning media is effective enough to be used in improving students' understanding of Pancasila Education learning.*

**Keywords:** *Learning Media, Pancasila Education, Titaskat Media*

**ABSTRAK**

Pengembangan ini dilatarbelakangi dengan hasil temuan di lapangan yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik identitas masyarakat Hal itu terjadi karena kurangnya pemanfaatan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Riset pengembangan ini tentunya bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Titaskat yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV pada pembelajaran pendidikan pancasila. Media yang dikembangkan berbentuk aplikasi berbasis android. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Teknik pengumpulan data melalui wawancara,

angket validasi ahli media dan materi, *pretest-posttest* untuk mengukur pemahaman peserta didik, serta diberikannya angket respon guru dan peserta didik. Hasil validasi dari keseluruhan mendapatkan nilai persentase sebesar 94% yang dikategorikan “Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan”. Uji efektivitas media menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan uji N-Gain yang memperoleh nilai signifikansi 0,5824. Temuan ini membuktikan adanya perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* serta adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran Titaskat dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Titaskat cukup efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Media Titaskat, Pendidikan Pancasila

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang diberikan di tingkat sekolah dasar yang berperan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik dengan menginternalisasikan nilai dasar pancasila sejak dini. Tujuan utama dari mata pelajaran ini yaitu membekali peserta didik dengan pemahaman yang kuat mengenai perilaku, etika, moral, serta karakter positif yang dapat diaplikasikan di lingkungan masyarakat (Rahayuningtiyas dkk., 2023). Dalam mencapai tujuan tersebut, guru memegang peran sentral dalam tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Marini dkk., 2023). Dalam Pendidikan Pancasila diperlukan pembelajaran yang inovatif dan bermakna dengan menciptakan pembelajaran menggunakan metode atau media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan peserta didik.

Media pembelajaran adalah suatu hal yang dapat menyampaikan informasi kepada komunikan agar dapat merangsang pikiran akan informasi yang didapat sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik (Ani Daniyati dkk., 2023). Kehadiran media dalam kegiatan belajar mengajar mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta menumbuhkan semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan alat bantu pembelajaran juga berperan dalam memperkuat dorongan belajar peserta didik sehingga pesan mudah diterapkan. Media ajar yang menarik dan interaktif dapat menghilangkan rasa jenuh sehingga aktivitas peserta didik selama pembelajaran menjadi lebih bermakna (Dewantara & Nurgiansah, 2020).

Dengan kecanggihan teknologi, dalam pembuatan media pembelajaran yang pada awalnya menggunakan media pembelajaran konvensional seiring berjalannya waktu berubah menjadi media pembelajaran berbasis digital. Hal itu dikarenakan oleh pesatnya perkembangan teknologi sehingga menciptakan inovasi dalam media pembelajaran yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik serta berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang guru tentunya dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan membuat atau mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadikan proses belajar

menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Fadillah dkk., 2024). Oleh karena itu sudah seharusnya sebagai seorang pendidik harus memiliki pengetahuan, kecakapan dan kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Pada kenyataannya, kondisi di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Sindang I mengungkapkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami serta membedakan keragaman suku dalam materi identitas masyarakat di lingkungan tempat tinggal ku pada bab mengenal lingkungan sekitar. Selain itu, peserta didik kurang minat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal itu dikarenakan kurangnya pengaplikasian media pembelajaran digital pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam wawancara tersebut guru wali kelas IV menjelaskan bahwa pada proses kegiatan mengajar, guru hanya mengandalkan media buku paket dan *google* untuk menyampaikan materi. Setelah itu, peserta didik mencatat materi tersebut di buku tulis sehingga sulit untuk dapat memahami banyaknya keragaman suku dan budaya di Indonesia. Hasil wawancara tersebut sejalan dengan penelitian (Aritonang dkk., 2024) bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih cenderung kurang variatif karena masih banyak guru yang mengandalkan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Ketidaksesuaian dalam penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik terutama dalam hal pemahaman materi. Oleh karena itu penting untuk dapat menyesuaikan media ajar dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran lebih efektif.

Inovasi media pembelajaran yang dikembangkan adalah media dengan bentuk aplikasi android yang berjalan pada perangkat *smartphone*. Penggunaan aplikasi android dapat menjadi solusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena aplikasi tersebut dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan penuh warna sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran (Fanani dkk., 2021). Tingkat penggunaan *smartphone* berbasis android di Indonesia tergolong sangat tinggi, termasuk di kalangan pelajar (Eko, 2022). Mengacu pada data BPS (2023) penduduk Indonesia yang mengakses internet pada rentang usia 5-12 tahun berada pada peringkat ketiga dengan persentase 12,27 %. Hal itu menunjukkan bahwa pelajar pada jenjang sekolah dasar sudah bisa dan terbiasa dalam mengoperasikan *smartphone*.

Studi sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian pengembangan aplikasi android yaitu penelitian yang dilakukan (Fitriyani dkk., 2023) terkait penggunaan aplikasi android yang mampu meningkatkan pemahaman mengenai materi nilai-nilai pancasila di kalangan peserta didik kelas V. Hasil riset lain (Kurniawan & Muhibbin, 2024) mengenai

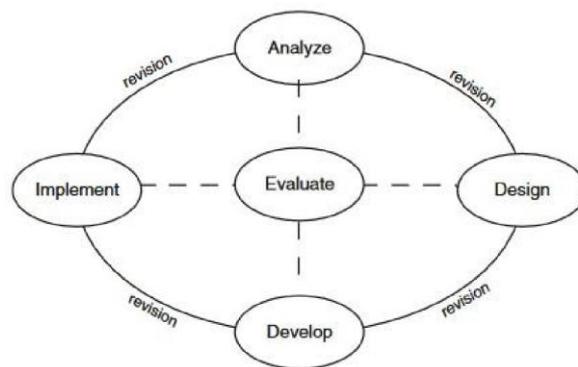
penggunaan aplikasi berbasis android secara efektif mampu meningkatkan capaian belajar kelas VI dalam memahami materi penerapan nilai pancasila. Perbedaan dari penelitian ini yaitu terdapat pada isi materi, kelas yang dituju, dan penambahan fitur pada aplikasi. Isi materi pada penelitian kali ini terkait materi identitas masyarakat yang ditujukan untuk kelas IV dan adanya fitur *Augmented Reality* (AR) beserta lagu.

Media aplikasi berbasis android memiliki potensi besar untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam aplikasi berbasis android, berbagai konten dapat diciptakan dengan menyesuaikan materi sehingga peserta didik bisa memahaminya secara lebih optimal, sekaligus menyajikan tampilan yang menarik agar pembelajaran lebih interaktif (Riyan, 2021). Dalam pembuatan aplikasi berbasis android ini tidak memerlukan banyak biaya, karena banyak aplikasi gratis dalam pembuatan aplikasi pembelajaran pada *smartphone* salah satunya Smart App Creator (Hussein dkk., 2022). Media aplikasi berbasis android yang dikembangkan ini memiliki kelebihan yakni dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik seperti fitur materi, game, AR, lagu dan video pembelajaran. Selain itu, penggunaannya fleksibel dapat diakses dimana dan kapan saja serta untuk pemakaiannya dapat diakses dengan internet ataupun tidak.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan di lapangan. Media pembelajaran tersebut yaitu berupa aplikasi berbasis android yang bernama Titaskat (Identitas Masyarakat) yang merupakan materi pada pelajaran Pendidikan Pancasila yang kurang dipahami oleh peserta didik. Maka dari itu, berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini memuat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Titaskat untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila”.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang mempunyai fungsi untuk mengembangkan suatu produk berdasarkan temuan yang ada dan memperbaiki kelemahan yang teridentifikasi selama proses pengujian (Slamet, 2022, hlm. 1). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



**Gambar 1.** Model ADDIE

(Fenny Alvionita & Nugroho, 2023)

Pada tahap pertama analisis (*Analyze*), dilakukannya wawancara bersama guru mengenai analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan lingkungan belajar. Kedua tahap perancangan (*Design*), menentukan media yang akan dikembangkan beserta pemilihan perangkat lunak dalam membuat media pembelajaran disertai dengan perancangan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap tiga pengembangan (*Development*), pada tahap ini semua fitur dengan bantuan perangkat lunak dibuat dan dimasukkan kedalam aplikasi Smart App Creator sesuai dengan perancangan awal. Peneliti juga menyusun angket validasi ahli, instrumen soal tes, dan respon pengguna. Keempat tahap implementasi (*Implementation*), setelah media dinilai layak oleh validator ahli media dan materi berikutnya melakukan uji coba produk kepada peserta didik. Tahap kelima evaluasi (*Evaluation*), produk yang sudah diujicobakan melalui tahap evaluasi dengan menyebarkan lembar respon penggunaan kepada pendidik dan peserta didik.

Pelaksanaan penelitian ini bertempat di SD Negeri Sindang I bertempat di dusun bojong jati, Desa Kebonjati, Kecamatan Sumedang Utara. Pemilihan tempat penelitian disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan pada analisis kebutuhan. Subjek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV yang berjumlah sebanyak 28 orang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, angket dan tes. Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan atau masalah yang ada di sekolah. Angket digunakan untuk mengetahui respon pengguna yaitu guru dan peserta didik setelah menggunakan media yang diujicobakan. Tes digunakan untuk mengetahui efektivitas pemahaman peserta didik dengan desain *one group pretest-posttest*, berupa 10 soal pilihan ganda yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan, pertama analisis deskriptif digunakan untuk pengolahan data yang diperoleh dari angket validasi ahli materi, media, serta tanggapan pengguna. Hasil validasi dari para ahli tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan kriteria berikut ini.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Titaskat

(Prameswari et al., 2023)

<b>Kriteria Validasi</b>	<b>Tingkat Validasi</b>
81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
61% - 80%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41% - 60%	Kurang valid, perlu perbaikan besar
21% - 40%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Angket respon dari guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui persepsi dan tanggapan pengguna setelah menggunakan media pembelajaran Titaskat dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

**Tabel 2.** Kriteria Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Maulida & Zulherman, 2024)

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Titaskat**

Pengembangan yang dilakukan difokuskan pada media ajar yang dirancang dalam bentuk aplikasi berbasis android yaitu Titaskat (Identitas Masyarakat) materi pada Bab Mengenal Lingkungan Sekitar pada pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Tahap pertama yaitu analisis, peneliti melakukan wawancara kepada guru wali kelas IV untuk menggali informasi terkait analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi dan lingkungan belajar. Pada bagian analisis kebutuhan, dilakukannya analisis mengenai kebutuhan media pembelajaran di sekolah dasar serta penemuan masalah terkait pemahaman peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada analisis kebutuhan

peserta didik didapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik yaitu media berbasis *audio-visual* atau video pembelajaran serta media yang menampilkan gambar-gambar menarik dan penuh warna. Pada analisis lingkungan belajar, sekolah sudah difasilitasi sarana dan prasarana seperti infocus dan wifi untuk menunjang pembelajaran. Selain itu setiap hari sabtu peserta didik kelas IV, V dan VI diperbolehkan untuk membawa *smartphone* ke sekolah dalam kegiatan P5. Media yang berperan penting dalam lingkungan pendidikan pada pembelajaran abad ke-21 yaitu *smartphone* (Wali & Omaid, 2020).

Tahap kedua, perancangan (*design*) yaitu peneliti menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis yaitu pengembangan media pembelajaran Titaskat berbasis aplikasi android. Sistem operasi android menyediakan program terbuka yang memungkinkan para pengembang untuk merancang atau mengembangkan aplikasi sesuai dengan kebutuhannya (Eko, 2022). Selain itu peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* yang berfungsi sebagai acuan peneliti agar mudah dalam proses pengembangan media aplikasi. Pada tahapan ini peneliti menentukan materi atau fitur apa saja yang terdapat pada aplikasi seperti materi bacaan, video pembelajaran, permainan, AR, dan lagu. Disamping itu, dalam tahap desain menentukan aplikasi atau *website* yang akan dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran Titaskat. Dalam pembuatan *cover*, halaman pada aplikasi, desain video, dan lagu peneliti menggunakan aplikasi Canva, sedangkan dalam pembuatan *Augmented Reality* (AR) peneliti menggunakan *website* Assemblr Edu. Memasukkan suara peneliti dengan iringan musik lagu menggunakan bantuan aplikasi Capcut. Setelah semua desain telah selesai, langkah selanjutnya yaitu pembuatan aplikasi android menggunakan bantuan aplikasi Smart Apps Creator.

Tahap ketiga, pengembangan (*development*) dimulai dengan pembuatan desain media pembelajaran Titaskat diantaranya pembuatan desain materi dan permainan. Selain itu, pada tahap ini peneliti membuat video pembelajaran, *Augmented Reality* (AR) dan lagu. Setelah semua desain selesai, langkah selanjutnya yaitu memasukkan gambar desain, materi, *icon* dan *background* ke dalam aplikasi Smart Apps Creator sesuai dengan rancangan *flowchart* dan *storyboard* sehingga terciptalah aplikasi android. Hal ini sejalan dengan (Indah dkk., 2024) bahwa para pengguna SAC dapat menggunakan template yang sudah tersedia atau dapat merancang template yang telah di desain sendiri dalam membuat multimedia interaktif yang menarik. Setelah proses pengembangan aplikasi berbasis android selesai, selanjutnya membagikan *link google drive* ke dalam grup WhatsApp agar dapat diinstall. Menu utama yang terdapat dalam media pembelajaran Titaskat yaitu petunjuk penggunaan, profil pengembang, tujuan pembelajaran, materi, permainan serta *link* video pembelajaran, *Augmented Reality* dan lagu.



Gambar 2. Cover



Gambar 3. Halaman Menu



Gambar 4. Menu Materi



Gambar 5. Contoh isi Materi

Dalam tahap ini dilakukan penilaian terhadap media yang telah dibuat kepada validator ahli media dan materi. Penilaian dilakukan oleh dua ahli media dari kalangan dosen di bidang Teknologi Informasi, serta dua validator ahli materi yang berasal dari guru wali kelas IV. Adapun penilaian dari validator ahli media disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Validasi Ahli	Hasil penilaian
1.	Ahli Media 1	76
2.	Ahli Media 2	75
	Nilai Total	151
	Nilai Maksimal	160
	Persentase	94,3 %
	Kategori	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan

Pada tabel tersebut terdapat nilai yang diperoleh dari ahli media dengan aspek penilaian pendahuluan, tampilan dan kualitas media serta aspek media dengan total 16 pernyataan. Penilaian dengan skala likert 1 sampai 5 digunakan pada penilaian validasi ahli media. Masing-

masing validator memberikan penilaian dengan skor total 151 dan mendapatkan nilai sebesar 94,3% dengan kategori sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

**Tabel 4.** Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Validasi Ahli	Hasil penilaian
1.	Ahli Materi 1	48
2.	Ahli Materi 2	46
	Skor Total	94
	Skor Maksimal	100
	Rata-rata Persentase	94 %
	Kategori	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan

Pada tabel diatas penilaian ahli materi menggunakan skala likert 1 sampai 5 dengan memuat 10 pernyataan. Pada lembar penilaian terdapat beberapa aspek diantaranya aspek kesesuaian materi, penyajian materi dan belajar mandiri. Penilaian dari kedua ahli mendapatkan nilai dengan skor total 94 dan persentase 94% yang termasuk kategori sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

## **2. Efektivitas Media Pembelajaran Titaskat dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV**

Tahap keempat, implementasi (*implementation*) merupakan fase ketika produk yang telah selesai diuji dan dinyatakan layak oleh para ahli media dan materi. Pada tahap ini mempunyai tujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran Titaskat pada peningkatan pemahaman peserta didik. Pengaplikasian media pembelajaran Titaskat dengan membagikan *link* ke dalam grup WhatsApp agar aplikasi dapat diinstall oleh peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest*, di mana sebanyak 28 peserta didik diberikan soal sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran Titaskat. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 33%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 72%. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 ( $\text{Sig.} \leq 0.05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Titaskat.

Data *pretest* dan *posttest* diolah melalui uji N-gain yang dimana berfungsi untuk mengukur efektivitas intervensi pembelajaran yang berdampak pada peningkatan pencapaian

hasil belajar peserta didik (Sukarelawan dkk., 2024). Uji N-Gain diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 22.

**Tabel 5.** Hasil Uji N-Gain

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Ngain_skor	28	17	.88	.5824	.19221
Ngain_persen	28	16.67	87.50	58.2355	19.22097
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan hasil uji N-gain diperoleh hasil dengan skor 0,5824 yang artinya peningkatan pemahaman peserta didik sedang. Pada nilai rata-rata (mean) mendapatkan nilai 58% yang artinya media pembelajaran Titaskat cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal itu berkaitan dengan pendapat (Netriwati dkk., 2024) bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam pemahaman kognitif pada proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis perangkat *mobile*.

Hasil dari uji N-Gain tersebut memberikan kesimpulan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Titaskat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi identitas masyarakat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal itu sejalan dengan penelitian (Aritonang dkk., 2024) dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat berperan signifikan dalam mendorong peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang terdapat dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di jenjang sekolah dasar.

### **3. Respon Guru dan Peserta Didik**

Tahap kelima, evaluasi (*evaluation*) tahap dimana peneliti melakukan evaluasi terhadap implementasi media pembelajaran Titaskat. Setelah dilakukan uji produk pada tahap implementasi, selanjutnya memberikan angket respon pengguna kepada guru dan peserta didik. Respon yang diberikan oleh guru dan peserta didik menjadi tolak ukur apakah media belajar yang sudah digunakan layak atau tidak (Rahman dkk., 2022). Berikut hasil penilaian dari angket respon pengguna.

**Tabel 6.** Hasil Respon Pengguna

No	Penilaian	Jumlah Nilai	Persentase
1.	Respon guru	47	97,92%
2.	Respon peserta didik	1447	86%

Berdasarkan tabel diatas penilaian angket respon guru mendapatkan jumlah 47 dengan nilai sebesar 97,92% dan mendapatkan kategori “Sangat baik”. Angket respon guru berisi 12 pernyataan positif dan menggunakan penilaian dengan skala liker 1 sampai 4. Pada penilaian angket respon peserta didik dari total responden sebanyak 28 peserta didik mendapatkan jumlah nilai 1447 dengan persentase 86% mendapatkan kategori “Sangat baik”. Angket respon peserta didik berisi 15 pernyataan positif dan menggunakan penilaian dengan skala likert 1 sampai 4. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media pembelajaran Titaskat dikategorikan dalam kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi identitas masyarakat. Hasil tersebut, sejalan dengan penelitian (Kusumastuti et al., 2024) yang mendapatkan penilaian dengan persentase 100% dari respon guru dan hasil dari respon peserta didik mendapatkan nilai 92,64% yang mengindikasikan bahwa media ajar yang dikembangkan menggunakan SAC memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta aplikasi ini efektif dalam mendukung keberlangsungan dan kualitas pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian disimpulkan media pembelajaran Titaskat dinilai layak digunakan dan terbukti cukup efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik identitas masyarakat. Hal itu dibuktikan dengan penilaian validasi ahli media yang mendapatkan nilai 94,3% dan validasi ahli materi sebesar 94%. Dalam mengukur efektivitas media pembelajaran Titaskat diuji menggunakan N-Gain dan diperoleh hasil dengan skor 0,5824 yang artinya peningkatan pemahaman peserta didik “sedang”. Pada nilai rata-rata (mean) mendapatkan nilai 58% yang artinya media pembelajaran Titaskat cukup efektif dalam menunjang peningkatan pemahaman. Hasil angket tanggapan dari guru diperoleh nilai 97,92% sedangkan peserta didik dengan diperoleh nilai sebesar 86%. Penelitian pengembangan pada media pembelajaran Titaskat ini mempunyai keterbatasan diantaranya pada saat implementasi media pembelajaran menggunakan *smartphone*, tidak semua *smartphone* dapat diakses dengan mudah sebagian terkendala karena adanya akses perizinan orang tua. Oleh karena itu bagi peneliti selanjutnya

dapat mempersiapkan penggunaan media pembelajaran secara matang dan maksimal. Selain itu pada materi identitas masyarakat bisa menambahkan berbagai suku bangsa lain karena pada penelitian ini hanya menjelaskan lima belas suku bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aritonang, V. O., Aulia, A., Dewi, S., Hutabarat, S., & Nisha, F. (2024). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman PKN SD. 6623–6627.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 367–375. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>
- Eko, S. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, 5(01), 30–39.
- Fadillah, N., Utomo, B., & Astuti, T. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GARUKA BERBASIS SMART APPS CREATOR MAPEL IPAS KELAS V SDN SADENG 2 KOTA SEMARANG. *April*, 161–173.
- Fanani, R. R., Patoni, A., & Wijayanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. 10(1), 111–130.
- Fenny Alvionita, O. :, & Nugroho, A. S. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Fitriyani, Aeni, A. N., & Syahid, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANILA Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V. 6(1), 150–163. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4731>
- Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Application Creator. *Prisma*, 11(2), 595. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2621>
- Indah, M., Siregar, S., Perangin-angin, L. M., Siregar, A., Gandamana, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Negeri, U., Program, D., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Negeri, U. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia T. A. 8, 8891–8900.
- Kurniawan, B., & Muhibbin, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (SAC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VI SD. 09.
- Kusumastuti, D. U., Hidayat, R., & Destiana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator Version 3 Pada Materi Aku Gemar Menabung. 4, 6810–6820.
- Marini, A., Azzahra, A., Utami, D. P., & Nabila, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. 3(1),

75–98.

- Maulida, P. E., & Zulherman. (2024). *PENGEMBANGAN E-BOOK BERBANTUAN FLIP PDF PROFESSIONAL MATERI HARMONI DALAM EKOSISTEM*. 10(2), 900–909.
- Netriwati, Nursalim, R., & Putra, R. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE DI SMA ISLAM*. 2(2), 61–66.
- Prameswari, C., Pinkan Amita T.P, S.Pd., M. P., & Naniek Kusumawati, S.Pd., M. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. *Jurnal Perseda*, VI(3), 162–171.
- Rahayuningtiyas, W., Fahmi Imron, I., & Mujiwati, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 108–121. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i1.2018>
- Rahman, M., Ardiansyah, A., Dewi, M., & Nikmatullah, F. (2022). *ANALISIS RESPON SISWA DAN GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK ONLINE PADA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIST DI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) KOTA BATU*. 8, 17–31.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Slamet, F. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Wali, A. Z., & Omaid, M. E. (2020). The use of smartphones as an educational tool in the classroom: Lecturers' perceptions. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(16), 238–247. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i16.14179>