

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang lebih dari sekadar perolehan pengetahuan. Selain memberikan informasi baru pendidikan juga membentuk karakter, mengembangkan keterampilan, dan memperluas wawasan tentang dunia. Secara umum, pengertian dari pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi. Salah satu contohnya adalah peserta didik sebagai agen perubahan.¹ Dengan bekal pengetahuan dan keterampilan yang memadai, semua peserta didik dapat ikut serta dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

Sebuah Pendidikan tidak hanya berfokus pada teori umum saja, akan tetapi juga terdapat pendidikan dalam hal spiritual. Ilmu agama bukan hanya sekedar teori yang dipahami, tetapi harus di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan akan lebih sempurna apabila memadukan ilmu agama dan ilmu pengetahuan umum, membekali peserta didik dengan kemampuan untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah-masalah kompleks yang dihadapi. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat At-Taubah: 122, yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ

وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

¹ Ridwan Idris, "Pendidikan sebagai Agen Perubahan menuju Masyarakat Indonesia Seutuhnya," *Lentera Pendidikan* 16, No 1 (2013): 71.

Artinya: “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.”

Ayat tersebut mengajarkan akan pentingnya ilmu pengetahuan dan menyebarkannya kepada orang lain. M. Quraish Shihab memberikan penjelasannya bahwa QS. At-Taubah: 122, menunjukkan perlunya memahami ilmu dengan baik dan membagikan informasi ilmu yang telah didapatkan.² Dalam hal agama pun juga penting adanya sebuah Pendidikan. Dengan Pendidikan, maka seseorang bisa mendapatkan berbagai kemampuan yang bermanfaat dalam kehidupan.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.³ Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri, beradaptasi dengan perubahan zaman, serta berkontribusi dalam pembangunan masyarakat menjadi lebih baik. Dengan pendidikan, semua orang memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang dan mencapai potensi maksimalnya.

² Nadia Azkiya et al., “Diaspora dalam Pandangan Al-Qur’an (Telaah QS. At Taubah Ayat 122),” *Jurnal Riset Agama* 2, No April (2022): 3.

³DEPDIKNAS, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*, (2003):3.

Perubahan kurikulum di Indonesia sering terjadi karena menyesuaikan perkembangan pendidikan serta memperbaiki kekurangan kurikulum sebelumnya.⁴ Hal ini dapat berupa materi pelajaran yang kurang relevan, metode pembelajaran yang kurang efektif, atau tujuan pendidikan yang belum tercapai secara optimal. Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum terbaru menawarkan fleksibilitas yang lebih besar bagi sekolah dalam mengembangkan program pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan masyarakat. Namun, keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, pendidik, dan masyarakat.

Salah satu kemajuan suatu negara dapat dilihat dari dari kualitas Pendidikan, hal ini juga terjadi di Indonesia. Saat ini pendidikan di Indonesia memasuki era revolusi 4.0. Generasi Keempat (Revolusi Industri 4.0) ditandai dengan kelahiran *artificial intelegent (AI)* pada berbagai produk seperti robot yang bisa menyelesaikan suatu masalah.⁵ Hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri saat ini adalah dunia pendidikan harus bergerak seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi agar mencetak generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan. Selain itu, yang perlu digarisbawahi adalah peran guru sebagai fasilitator dalam menggunakan teknologi yang ada.

Teknologi digital membuka peluang besar untuk memperkuat sebuah Pendidikan, khususnya pendidikan Pancasila. Dengan memanfaatkan *platform digital*, media sosial, dan aplikasi pembelajaran, nilai-nilai Pancasila dapat

⁴ Maskur, "Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1, No 3 (2023): 192.

⁵ Sumartono Sumartono and Nuril Huda, "Manajemen Pendidikan di Indonesia sebagai Implementasi *Triple Helix* untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Andi Djemma Jurnal Pendidikan* 3, No 1 (2020): 74.

disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Misalnya, melalui video animasi, *game* edukasi, dan *blog* atau *website* untuk mengakses informasi agar peserta didik dapat belajar tentang nilai-nilai Pancasila secara lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Pendidikan Pancasila mengajarkan untuk mengakui dan menghargai keberagaman Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan (SARA). Dengan memahami nilai-nilai toleransi, persatuan, dan keadilan yang terkandung dalam Pancasila, peserta didik dapat menyaring informasi dengan kritis dan bijak.

Pancasila merupakan gabungan dari dua kata dalam bahasa Sansekerta, yakni “Panca” yang memiliki arti lima dan “Sila” yang memiliki arti dasar atau asas. Jadi, Pancasila secara harfiah berarti "lima dasar". Kelima dasar tersebut yang menjadi fondasi bagi negara Indonesia. Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran wajib di berbagai jenjang Pendidikan. Tujuan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk membekali dan memperoleh pengetahuan dasar agar dapat menjadi warga negara Indonesia yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila.⁶ Terlebih pada perkembangan sikap peserta didik karena hal tersebut merupakan cerminan dari diri setiap individu.

Dalam era di mana teknologi informasi berkembang pesat, seringkali muncul tantangan baru seperti ketergantungan pada teknologi, misinformasi, dan kemerosotan moral. Di sinilah peran Pendidikan Pancasila menjadi semakin krusial. Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik merasa bosan dengan pelajaran Pendidikan Pancasila dan seringkali mengeluh karena harus menghafal

⁶ Melani Khalimatu and Dinie Anggraeni Dewi, “Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 6, No 2 (2022): 9940.

banyak materi tanpa penjelasan yang jelas dari guru.⁷ Akibatnya, peserta didik menjadi malas belajar dan tidak tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sekaligus peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri, pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu keterbatasan media, penggunaan media buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dirasa masih kurang menarik bagi peserta didik dikarenakan hanya berisi tulisan dan gambar yang sedikit sehingga membosankan untuk dibaca. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah gambar-gambar yang ditempel pada papan tulis, dan peserta didik menjawab pertanyaan dan ditutup dengan evaluasi melalui papan refleksi secara singkat oleh guru. Media pembelajaran yang seperti itu kurang menarik perhatian peserta didik sehingga berdampak pada peserta didik dalam memahami materi dan hasil belajar yang tidak maksimal.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan Tri Wulansari selaku wali kelas IV-A dan Putri Adnin Setia Mukti selaku wali kelas IV-B MI Miftahul Falaah Kota Kediri, Beliau menyatakan bahwa peserta didik terkadang masih kesulitan memahami dan membedakan bentuk-bentuk keberagaman sosial dan budaya

⁷ Nurrohmatillah Al Maulidah et al., "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Peserta didik Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, No 6 (2023): 3782.

⁸ Observasi. Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri, 21 September 2024.

yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan pada materi ini juga tergolong padat karena mencakup beberapa keberagaman yang ada di Indonesia. Peserta didik masih kesulitan membedakan bentuk-bentuk keberagaman yang ada di Indonesia pada tiap-tiap daerah, terutama di lingkungan sekitarnya. Untuk bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya berpacu pada buku yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang pembelajaran dikelas. Jadi diperlukannya media tambahan yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan saat menyampaikan materi keberagaman sosial dan budaya masih terbatas, di kelas IV-A menggunakan media pembelajaran berupa kertas yang berisi gambar keberagaman dan papan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sedangkan kelas IV-B masih belum menggunakan media saat penyampaian materi. Menurut peneliti jika media hanya berpacu pada gambar yang sudah dicetak dan papan evaluasi masih kurang menarik karena peserta didik tidak dapat melihat dari bentuk sebenarnya terkait materi yang diajarkan. Hal tersebut yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.⁹

Berikut ini beberapa permasalahan yang ditemui oleh peneliti saat melakukan penelitian di kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri:

1. Hasil belajar yang kurang maksimal

Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam menjawab soal atau evaluasi yang diberikan guru dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan melakukan wawancara bersama

⁹ Wawancara. Tri Wulansari, S.Pd dan Putri Adnin Setia Mukti, S.Pd. Wali Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri, 21 September 2024.

Tri Wulansari selaku wali kelas IV-A dan Putri Adnin Setia Mukti selaku wali kelas IV-B MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

2. Terbatasnya media untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila terkait keberagaman sosial dan budaya.

Penggunaan media yang kurang variatif seperti buku LKS dan gambar di papan tulis yang membuat peserta didik cepat bosan dan kesulitan memahami konsep tentang keberagaman sosial dan budaya. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi kurang maksimal.

3. Kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat peserta didik menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan dalam sebuah pembelajaran tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran, peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu media yang sesuai adalah aplikasi AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang dibuat menggunakan *Construct 2*. Seiring dengan perkembangan teknologi diharapkan proses pembelajaran akan membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam aplikasi *Construct 2* ini memiliki fitur-fitur yang lengkap untuk membuat media pembelajaran, terdapat gambar-gambar, ikon, animasi dan warna-warna yang menarik bagi peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media interaktif berbasis *Construct 2* agar

peserta didik lebih semangat belajar dan pembelajaran menjadi lebih optimal agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian ini diperkuat oleh Irsyad Fadhil Musyaff dan Barokah Isdaryanti yang mengembangkan media pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (SI BUDI) berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada tahun 2024. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini mendapatkan respon dan persentase yang sangat layak digunakan untuk pembelajaran.¹⁰

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sofi Fadillah Hendiyani, J Juli, dan Rana Gustian Nugraha yang mengembangkan media pembelajaran aplikasi BASAYA *learning* materi keberagaman sosial budaya untuk peserta didik Kelas V yang dilakukan pada tahun 2023 juga mendukung penelitian ini. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi BASAYA untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya sangat layak.¹¹

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie, dan Ika Ari Pratiwi yang mengembangkan media komik edukasi berbasis kearifan lokal materi keberagaman sosial dan budaya untuk peserta didik kelas V MI PIM Mujahidin pada tahun 2023. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi dan ahli bahasa

¹⁰ Irsyad Fadhil Musyaffa and Barokah Isdaryanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 2520.

¹¹ Sofi Fadillah Hendiyani, J Juli, and Rana Gustian Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA *Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya pada Peserta Didik Kelas V," *Journal on Education* 06, No 01 (2023): 5518.

menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik edukasi untuk meningkatkan hasil belajar sangat layak. Berdasarkan uraian pada pembahasan hasil penelitian ini maka media pembelajaran komik edukasi sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.¹²

Keunggulan dari media yang peneliti kembangkan adalah menyajikan konten yang relevan dan beragam, visual yang menarik, serta audio. Selain itu, media pembelajaran yang menawarkan inovasi yang menarik dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti video, audio, dan animasi, untuk menyajikan materi tentang keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Media ini dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar karena cara mengaksesnya mudah dan dapat digunakan walaupun tanpa menggunakan internet. Media pembelajaran ini bersifat digital, sehingga dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri di luar sekolah, dengan tetap mendapat pengawasan dari orang tua. Dengan kombinasi isi atau konten yang informatif, visual yang menarik, audio, dan animasi, aplikasi AKSOBU mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi pengguna. Materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran ini pun cukup unik karena peneliti belum menemukan media pembelajaran yang meneliti tentang beberapa Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang sehingga peserta didik lebih memahami keberagaman yang ada di sekitarnya.

¹² Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie, and Ika Ari Pratiwi, "Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, No 01 (2023): 3858.

Alasan peneliti memilih media ini sebagai solusi dari permasalahan di atas karena dalam hal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung sehingga perlu dilakukan pengembangan dan diharapkan dengan adanya pengembangan ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul FALAAH Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan bantuan program *software Construct 2* menjadi media pembelajaran interaktif.
2. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat menampilkan teks, gambar, video, audio dan animasi secara langsung serta dapat digunakan sebagai bahan ajar belajar mandiri pada materi

keberagaman sosial dan budaya yang terletak di beberapa Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang.

3. Materi disusun sesuai dengan Kurikulum Merdeka kelas IV SD yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kebudayaan sosial dan budaya.
4. Media dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi.
5. Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami peserta didik.
6. Dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media.
7. Media pembelajaran ini mencakup:

- a. Halaman utama

Halaman yang berisi cover, doa sebelum belajar, petunjuk penggunaan, Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP).

- b. Halaman isi, yang memuat:

- 1) Menu materi berisi bahan ajar yang akan dipelajari, di dalamnya mencakup penjelasan materi, gambar, audio, serta video pembelajaran.

Materi meliputi:

- a) Asal-usul daerah
- b) Rumah ibadah
- c) Tempat wisata
- d) Kuliner daerah
- e) Tarian daerah

- f) Tradisi daerah
- 2) Menu kuis.
- 3) E-LKPD.

c. Halaman Penutup

Yang berisi doa setelah belajar, menu profil pengembang, dan halaman referensi.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD/MI. Serta penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik agar lebih maksimal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 3) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara individual maupun kelompok.

b. Bagi Pendidik

- 1) Media pembelajaran ini bersifat interaktif dan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi.
- 2) Memberikan pengetahuan bagi pendidik mengenai media pembelajaran digital berbasis aplikasi yang dapat digunakan di dalam kelas.

c. Bagi Dosen

Bagi dosen hasil penelitian ini dapat memberikan bimbingan pada mahasiswa dengan topik judul skripsi sesuai dengan keahlian dosen dan juga pengalaman dosen dalam bimbingan.

d. Bagi Lembaga Sekolah

Bagi lembaga sekolah yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam menentukan media yang mendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, meningkatkan motivasi guru untuk dalam menggunakan media pendukung, seperti media berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa aplikasi yang nantinya dapat mempermudah guru dalam melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas.

e. Bagi Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri)

Bagi Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri) hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi pada perpustakaan.

f. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Construct 2*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan peserta didik sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.
- b. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi oleh pendidik.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Penelitian dan pengembangan ini hanya terfokus pada satu mata pelajaran, materi, dan sekolah yaitu pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.
- b. Media yang dihasilkan adalah media interaktif berbasis aplikasi yang terbatas hanya pada materi keberagaman sosial dan budaya di Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang yang terdiri dari asal-usul daerah, rumah ibadah, tempat wisata, kuliner daerah, tarian daerah, dan tradisi daerah.
- c. Pemahaman peserta didik tentang materi keberagaman sosial dan budaya.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian tentang “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar” pada tahun 2024.¹³ Penelitian ini ditulis oleh Ananda Febriyana, Hairidab, Dyoty Auliya Vilda Ghasyac, Asmayani Salimid, dan Rio Pranata. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *project based learning* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV SDN 03 Pontianak Selatan yang layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada kurikulum merdeka. Hasil validasi oleh validator yang kemudian diperoleh penilaian kelayakan validator ahli materi pada aspek kelayakan isi sebesar 91.25% dengan kriteria “Sangat Valid”, validator ahli bahasa pada aspek kelayakan kebahasaan sebesar 93% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan ahli desain pada aspek kelayakan kegrafikan sebesar 95.71% dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya uji coba produk melalui respon diperoleh “Sangat Layak” dari guru sebesar 95.83% sedangkan respon dari peserta didik kelompok kecil sebesar 83.85% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan respon kelompok besar sebesar 86.75% dengan kriteria “Sangat Baik”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *project based learning* memenuhi kriteria layak.

¹³ Ananda Febriyana et al., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar,” *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)* 12, No 2 (2024): 304.

2. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul” pada tahun 2024¹⁴ Penelitian ini ditulis oleh Desy Dwi Riyanti, Sutrisna Wibawa, dan Marzuki. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Komik Media Digital Keragaman Budaya (Kodya) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa komik digital ini memperoleh validasi tinggi dari ahli media dan ahli materi, dengan skor persentase yang mencapai 93,63% - 98,57%. Respon positif juga ditemukan dari peserta didik, yang mengindikasikan keberhasilan media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kesimpulannya, komik digital keragaman budaya dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat memberikan sekolah kontribusi dasar, positif terhadap pemahaman dan minat peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia.
3. Penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan *Software Construct 2* sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi” pada

¹⁴ Desy Dwi Riyanti, Sutrisna Wibawa, and Marzuki, “Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul,” *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, No 01 (2024): 1768.

tahun 2024.¹⁵ Penelitian ini ditulis oleh Amaliya Inayati dan Rochmawati. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan *software Construct 2* sebagai pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Lamongan dan guna untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan kelas XI Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 1 Lamongan. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dengan *software Construct 2* memperoleh penilaian dari ahli materi dengan persentase kelayakan sebesar 93,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, penilaian dari ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 94,7% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif mencapai 95,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

4. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran TELEBOT Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar” pada tahun 2024.¹⁶ Penelitian ini ditulis oleh Eka Nur Kayati dan Vicky Dwi Wicaksono. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media TELEBOT yang valid, efektif, dan praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media

¹⁵ Amaliya Inayati and Rochmawati, “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 2 sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 2 Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi,” *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, No 2 (2024): 1051.

¹⁶ Eka Nur Kayati and Vicky Dwi Wicaksono, “Pengembangan Media Pembelajaran Telebot pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)* 12, No 07 (2020): 1418.

yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas V SDN 6 Baosan Kidul. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi materi mendapatkan persentase 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Sementara itu, hasil validasi media mendapatkan persentase 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil keefektifan media diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik kelas V SDN 6 Baosan Kidul. Peserta didik yang mengikuti *pretest* mendapatkan nilai rata-rata 50, sedangkan untuk *posttest* mendapatkan nilai rata-rata 90. Media telebot dinyatakan “Sangat efektif” karena peningkatan hasil belajar yang dialami peserta didik sebesar 100% dan memenuhi kriteria hasil tes yang sangat tinggi. Sedangkan untuk hasil kepraktisan memperoleh persentase sebesar 95% dari hasil angket peserta didik dan 94% dari hasil respon guru. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka media pembelajaran TELEBOT pada materi keragaman sosial budaya kelas V sekolah dasar dinyatakan layak untuk di implementasikan dalam pembelajaran.

5. Penelitian tentang “Pengembangan Media Kartu ToD Materi Gotong Royong dalam Keberagaman di Sekolah Dasar” pada tahun 2024.¹⁷ Penelitian ini ditulis oleh Lu'luum Maknuun, Afakhrul Masub Bakhtiar, dan Ismail Marzuki. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media TELEBOT yang valid, efektif, dan praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas V di MIM 10 Tlogosadang. Hal ini dibuktikan dari hasil dari validitas media

¹⁷ Lu'luum Maknuun, Afakhrul Masub Bakhtiar, and Ismail Marzuki, “Pengembangan Media Kartu Tod Materi Gotong Royong dalam Keberagaman di Sekolah Dasar,” *Sindoro Cendikia Pendidikan* 3, No 9 (2024):30.

menurut ahli secara keseluruhan, media yang telah diverifikasi oleh ahli sebesar 80% dan rating layak sebesar 100% untuk konten yang dikandungnya. Hasilnya, materi yang dibuat lolos uji validasi dan hanya memerlukan sedikit penyesuaian untuk maju ke babak berikutnya. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan validitas yang tinggi mencerminkan bahwa media kartu ToD mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi sebagian besar peserta didik.

6. Penelitian tentang “Media Pembelajaran Berbasis Game *Puzzle* Meningkatkan Keterampilan Baca dan Tulis Usia 4-6 Tahun” pada tahun 2023.¹⁸ Penelitian ini ditulis oleh Ira Puspita Sari dan Berliana Putri. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan sebagai sarana belajar sambil bermain dan juga untuk meningkatkan semangat belajar bagi anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan oleh anak usia 4-6 tahun. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian *pretest* pada anak usia 4-5 tahun di dapat rata-rata melakukan bacaan huruf A-Z dari 26 soal didapat hasil 31,2%, menyusun kata dari 6 soal didapat hasil 25,5% dan menulis abjad dari 26 soal didapat hasil 31,2%. Sedangkan untuk hasil pengujian *posttest* pada anak usia 4-6 tahun di dapat rata-rata melakukan bacaan huruf A-Z dari 26 soal didapat hasil 74,8%, Menyusun Kata dari 6 soal didapat hasil 71% dan menulis abjad dari 26 soal didapat hasil 74,8%. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, aplikasi game *puzzle*

¹⁸ Ira Puspita Sari and Berliana Putri, “Media Pembelajaran berbasis Game *Puzzle* Meningkatkan Keterampilan Baca dan Tulis Usia 4-6 Tahun 1),” *RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab* 8, No 2 (2023): 213.

mengenai huruf yang bertujuan sebagai sarana belajar sambil bermain dan juga untuk meningkatkan semangat belajar bagi anak dinyatakan layak.

7. Penelitian tentang “Pembuatan Game Kuis Fiqih dengan Menggunakan *Construct 2* Di MA Sukamiskin” pada tahun 2023.¹⁹ Penelitian ini ditulis oleh Eka Nur Kayati dan Vicky Dwi Wicaksono Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukatif jenis kuis yang berfokus pada “ibadah sholat” berbasis Android menggunakan *Construct 2*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas X di MA Sukamiskin. Hal ini dibuktikan dari hasil *game* fiqih tentang sholat cukup membantu proses pembelajaran guru dan peserta didik sebagai metode pembelajaran metode baru. *Game* edukatif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mengembangkan kreativitas peserta didik untuk belajar sambil bermain. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka media pembelajaran pada materi materi haji dan umroh kelas X di MA Sukamiskin dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.
8. Penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Teknologi Digital Peserta didik Melalui Aplikasi *Construct 2: Games For Education*” pada tahun 2023.²⁰ Penelitian ini ditulis oleh Afrianto, Achmad Yudi Wahyudin, Ade Surahman, Fitria Azzuri Putri Pertiwi, dan Aurora Pradipta. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Pengembangan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan

¹⁹ Ambi Nur Akbar and Asti Herliana, “Pembuatan Game Kuis Fiqih Dengan Menggunakan *Construct 2* di MA Sukamiskin,” *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi* 6, No 5 (2023): 603.

²⁰ Afrianto et al., “Peningkatan Kemampuan Teknologi Digital Peserta Didik melalui Aplikasi *Construct 2 : Games For Education*,” *Comment: Journal of Community Empowerment* 3, No 1 (2023): 66.

penggunaan dan pemanfaatan teknologi digital yang difokuskan pada pemakaian aplikasi *Construct 2* yang meliputi meningkatkan kemampuan teknologi digital peserta didik dan menambah kemampuan peserta didik selain kompetensi utama jurusannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan *game* dapat menjadi peluang karir di industri *game*, desain grafis, animasi, dan multimedia. Pengalaman dan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan pembuatan *game* dapat menjadi modal yang berharga bagi lulusan SMK dalam menghadapi persaingan kerja di era digital. Dengan demikian, pelatihan pembuatan *game* bagi peserta didik SMK Amal Bakti ini berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan digital.

9. Penelitian tentang “Pengembangan Game Edukasi Tata Surya menggunakan *Construct 2* berbasis Android” pada tahun 2022.²¹ Penelitian ini ditulis oleh Mustari Lamada, Mustamin, dan Maulidina. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi mengenai tata surya menggunakan *tools Construct 2* dengan berbasis Android, serta mengetahui respon pendidik tentang aplikasi *game* edukasi Tata Surya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas VI SDN Parang Tambung I. Hal ini dibuktikan dari aspek *Fungsional suitability* masuk pada kategori sangat baik, aspek *performance efficiency* menggunakan *CloudBitbar* didapatkan hasil dengan skala kualitas baik, yakni tidak mengalami kekurangan memori yang dapat menyebabkan

²¹ Lamada, Mustamin, and Maulidina, “Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan *Construct 2* Berbasis Android,” *INTEC Journal: Information Technology Education Journal* 1, No 2 (2022): 55.

memory leak atau kebocoran memori, penggunaan *CPU* yang berada di bawah batas aman dari ketetapan *Little Eye (mobile app Analyze tools)* sebesar 15%. Aspek *compability* dapat dijalankan pada versi android yang berbeda maka masuk pada kategori sangat baik dengan nilai sebesar 1. Aspek *usability* yang dilakukan oleh 20 peserta didik didapatkan persentase *usability* adalah 94.11%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi tata surya yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat baik dan bersifat valid.

10. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Inquiry Pre-Lab* berbasis Aplikasi *Construct 2* untuk Praktikum Asam-Basa” pada tahun 2022.²² Penelitian ini ditulis oleh Marfuatun dan Ahmad Miftakhurrohman. Jenis penelitian ini adalah *design and development research (DDR)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *inquiry pre-lab* praktikum asam-basa, dan mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran *inquiry pre-lab* praktikum asam-basa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian aplikasi *inquiry pre-lab* yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek kognitif, afektif, fisik, dan kekhasan produk mendapatkan skor rata-rata sebesar 101,6 dengan kategori sangat baik, uji coba terbatas aplikasi *inquiry pre-lab* yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan fisik mendapatkan persentase respon peserta didik sebesar 94,7% dengan kategori sangat kuat.

²² Marfuatun and Ahmad Miftakhurrohman, “Pengembangan Media Pembelajaran *Inquiry Pre-Lab* Berbasis Aplikasi *Construct 2* Untuk Praktikum Asam-Basa *Development of Inquiry Pre-Lab Learning Media Based on Construct 2 for Acid-Base Practical Class*,” *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* 10, No 2 (2022): 135.

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis <i>Project Based Learning</i> pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar.	1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. 4. Penelitian ini dilakukan di jenjang kelas IV SD. 5. Penelitian ini membahas materi keberagaman.	1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan LKPD. 2. Penelitian dilakukan di sekolah dasar. 3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SDN 03 Pontianak Selatan. 4. Penelitian pengembangan ini tidak menggunakan media digital. 5. Penilaian dari ahli validator dan ahli materi pada aspek kelayakan isi sebesar 91.25% dengan kriteria “Sangat Valid”, validator ahli bahasa pada aspek kelayakan kebahasaan sebesar 93% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan ahli desain pada aspek kelayakan kegrafikan sebesar 95.71% dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya uji coba produk melalui respon diperoleh “Sangat Layak” dari guru sebesar 95.83% sedangkan respon dari peserta didik kelompok kecil sebesar 83.85% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan respon kelompok besar sebesar 86.75% dengan kriteria “Sangat Baik”.	Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu: 1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. 2. Pada penelitian ini di susun dari penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan aplikasi pembelajaran baru yang lebih inovatif. 3. Menggunakan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keberagaman sosial dan budaya yang terletak di beberapa Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu di Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang.

2	Pengembangan Media Pembelajaran Kodya (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul.	1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. 3. Penelitian ini dilakukan pada jenjang kelas IV SD. 4. Penelitian ini membahas materi keberagaman.	1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya). 2. Penelitian pengembangan ini dilakukan di sekolah dasar. 3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SD Negeri Pleret Kidul. 4. Penilaian dari ahli media dan ahli materi dengan skor persentase yang mencapai 93,63% - 98,57%.	4. Penelitian dilakukan di jenjang kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. 5. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Pelajaran Pendidikan Pancasila. 6. Hasil validasi ahli media sebesar 98% dengan kategori "Sangat layak". Validasi ahli materi 1 sebesar 96% ahli materi 2 memperoleh hasil 100% sehingga termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" digunakan. Validasi soal pretest-post test sebesar 98% dengan kategori "Sangat layak". Sedangkan hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 100% dengan kategori "Sangat layak".
3	Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software <i>Construct 3</i> sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi.	1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.. 3. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Construct 3</i>	1. Penelitian ini mengembangkan materi dalam media pembelajaran. 2. Penelitian ini membahas materi komputer akuntansi. 3. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Lamongan. 4. Penilaian dari ahli materi dengan presentase kelayakan sebesar 93,6% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", penilaian dari ahli media dengan presentase kelayakan sebesar 94,7% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dan respon peserta didik setelah menggunakan multimedia	7. Hasil pretest dan post test kelompok kecil memperoleh persentase dari 35% menjadi 83%, sedangkan kelompok besar dari 36% menjadi 83%. Uji normalitas menunjukkan nilai 0,001 yang berarti data tidak berdistribusi normal, sehingga

			interaktif mencapai 95,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.	digunakan uji Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon sebesar 0,000 menunjukkan bahwa media AKSOBU berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Skor N-gain sebesar 0,73 (73%) termasuk kategori “Cukup Efektif” dengan peningkatan “Tinggi”.
4	Pengembangan Media Pembelajaran Telebot Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar.	1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Penelitian ini menggunakan 3. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.	1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan TELEBOT (Telegram Chatbot). 2. Penelitian pengembangan ini menggunakan aplikasi telegram. 3. Penelitian dilakukan di sekolah dasar. 4. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di V SDN 6 Baosan Kidul. 5. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek kelas V.	
5	Pengembangan Media Kartu ToD Materi Gotong Royong dalam Keberagaman di Sekolah Dasar.	1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.	1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kartu <i>Truth or Dare</i> (ToD). 2. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di MIM 10 Tlogosadang. 3. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek kelas V. 4. Penelitian ini mengembangkan materi dalam media pembelajaran. 5. Penelitian ini membahas materi gotong royong.	
6	Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Meningkatkan Keterampilan Baca dan Tulis Usia 4-6 Tahun.	1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Penelitian pengembangan ini menggunakan	1. Penelitian ini menggunakan metode <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC) 2. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa <i>puzzle</i>.	

		<i>Construct 2.</i>	3. Penelitian pengembangan ini media pembelajaran dilaksanakan di TK Syafanur Pekanbaru. 4. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek anak usia 4-6. 5. Penelitian ini mengembangkan materi dalam media pembelajaran. 6. Penelitian ini membahas terkait materi pembelajaran membaca dan menulis.	
7	Pembuatan Game Kuis Fiqih Dengan Menggunakan <i>Construct 2</i> Di MA Sukamiskin.	1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. 3. Penelitian pengembangan ini menggunakan <i>Construct 2</i>.	1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa <i>game</i> kuis. 2. Penelitian dilakukan di MA (<i>Madrasah Aliyah</i>). 3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di MA Sukamiskin. 4. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek kelas X di MA. 5. Penelitian ini membahas terkait materi haji dan umroh. 6. Penilaian hasil pengujian aspek <i>usability</i> oleh 20 siswa SDN Parang Tambung I adalah 94.11%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.	
8	Peningkatan Kemampuan Teknologi Digital Peserta didik Melalui Aplikasi <i>Construct 3: Games For Education</i>	1. Penelitian ini menggunakan <i>Construct 3</i> sebagai media pembelajaran	1. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. 2. Penelitian dilakukan di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan)	

			3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SMK Amal Bakti. 4. Penelitian ini merupakan sebuah pelatihan pembuatan <i>games</i> bagi peserta didik SMK Amal Bakti.	
9	Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan <i>Construct 2</i> Berbasis Android.	1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. 3. Penelitian ini menggunakan <i>Construct 2</i> .	1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa <i>Game</i> Edukasi Tata Surya. 2. Penelitian dilakukan di SDN. 3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SDN Parang Tambung I. 4. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek kelas VI. 5. Penelitian ini membahas terkait materi tata surya, mata pelajaran IPA.	
10	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Inquiry</i> Pre-Lab berbasis Aplikasi <i>Construct 2</i> untuk Praktikum Asam-Basa.	1. Penelitian ini menggunakan aplikasi <i>Construct 2</i>	1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan <i>Inquiry Pre-Lab</i> . 2. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SMAN 2 Magelang. 3. Penelitian ini menggunakan metode <i>design and development research</i> (DDR). 4. Uji coba terbatas aplikasi <i>inquiry pre-lab</i> yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan fisik mendapatkan persentase respons	

			peserta sebesar dengan sangat kuat.	didik 94,7% kategori	
--	--	--	--	----------------------------	--

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah usaha untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Pengembangan ini meningkatkan kualitas, kuantitas, atau efektivitas sesuatu. Proses ini melibatkan perencanaan, penerapan, dan evaluasi. Pengembangan sangat penting dalam menghadapi perubahan dunia yang semakin cepat, mendorong inovasi, dan mencapai potensi maksimal.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah menyampaikan informasi, ide, atau konsep pembelajaran kepada peserta didik. Media ini berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar-mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

3. AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya)

AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) merupakan sebuah media pembelajaran yang memiliki *output* aplikasi yang memuat materi keberagaman sosial dan budaya mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran merupakan bahan ajar yang dipelajari di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. Setiap mata pelajaran mengajarkan pada hal yang berbeda-beda. Kurikulum Merdeka memang memiliki hubungan yang sangat erat dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan implementasinya sejak tahun ajaran 2022/2023.

5. Materi Keberagaman Sosial Dan Budaya

Keberagaman sosial dan budaya adalah kondisi di mana masyarakat terdiri dari berbagai macam kelompok dengan latar belakang yang berbeda-beda. Perbedaan ini bisa dilihat dari berbagai aspek, seperti suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan lain-lain.

6. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar adalah bukti bahwa sudah belajar dan mengalami perubahan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar adalah bukti bahwa sudah belajar dan mengalami perubahan setelah mengikuti proses pembelajaran.

7. Karakteristik peserta didik kelas IV

Karakteristik peserta didik adalah gambaran umum tentang sifat, kemampuan, minat, dan gaya belajar yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Kemampuan ini terus berkembang seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman. Karakteristik peserta didik merujuk pada ciri-ciri khas yang dimiliki oleh setiap individu.