



IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF NORMAPEDIA BERBASIS PROGRAM SATRIA BAIK (SATU HARI TIGA KEBAIKAN) UNTUK MENINGKATKAN TINDAKAN MORAL PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 LOCERET

Burhan Nur Asopa¹, Siti Awaliyah², Sri Untari³

Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2,3}

e-mail: burhanasopa80@gmail.com

Diterima: 02/06/2026; Direvisi: 15/06/2026; Diterbitkan: 20/06/2026

ABSTRAK

Transformasi pendidikan dalam Kurikulum Merdeka menekankan penguatan pendidikan karakter melalui pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Namun demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih cenderung berorientasi pada transfer pengetahuan kognitif dan belum optimal dalam memfasilitasi pembiasaan, refleksi, serta *monitoring* tindakan moral peserta didik secara sistematis. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas Media Interaktif NORMAPEDIA berbasis Program SATRIA BAIK (Satu Hari Tiga Kebajikan) dalam meningkatkan tindakan moral peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Loceret. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas satu guru Pendidikan Pancasila dan 32 peserta didik kelas VII. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis web yang mendukung pembelajaran norma dan pembiasaan tindakan moral peserta didik. Hasil validasi menunjukkan media berkategori sangat valid. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan skor tindakan moral peserta didik, dengan nilai N-Gain 0,71 (kategori tinggi) dan *effect size* 2,53 (pengaruh sangat besar). Temuan penelitian menegaskan bahwa NORMAPEDIA valid, praktis, dan efektif sebagai media pendidikan karakter berbasis digital yang mampu mengintegrasikan pemahaman nilai, kesadaran reflektif, dan pembiasaan tindakan moral secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, NORMAPEDIA, Pendidikan Karakter, Pendidikan Pancasila, Tindakan Moral*

ABSTRACT

The transformation of education in the Merdeka Curriculum emphasizes strengthening character education through contextual, meaningful, and student-centered learning experiences. However, Pancasila Education in schools remains predominantly focused on cognitive knowledge transfer and has not optimally facilitated the habituation, reflection, and monitoring of students' moral actions in a systematic manner. This study aimed to develop and evaluate the effectiveness of the NORMAPEDIA Interactive Media based on the SATRIA BAIK (One Day Three Kindnesses) Program in improving the moral actions of seventh-grade students at SMP Negeri 1 Loceret. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants included one Pancasila Education teacher and 32 seventh-grade students. The product developed was a web-based interactive learning medium designed to support the learning of norms and the habituation of moral actions among students. Validation results indicated that the media was categorized as highly valid. The effectiveness test showed a significant improvement in students' moral action scores, with an N-Gain value





of 0.71 (high category) and an effect size of 2.53 (very large effect). The findings confirm that NORMAPEDIA is valid, practical, and effective as a digital character education medium that integrates moral understanding, reflective awareness, and sustainable moral habituation.

Keywords: *Character Education, Digital Learning Media, Moral Action, NORMAPEDIA, Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Perjumpaan peserta didik dengan dunia digital berlangsung jauh lebih intens dibandingkan generasi sebelumnya. Informasi, interaksi sosial, hingga pembentukan cara pandang terhadap berbagai persoalan sehari-hari kini banyak dimediasi oleh teknologi. Di tengah perubahan tersebut, sekolah tidak lagi berhadapan semata dengan persoalan penguasaan pengetahuan, melainkan juga dengan bagaimana peserta didik membangun pertimbangan moral ketika berinteraksi dalam ruang sosial yang semakin kompleks. Berbagai gejala seperti menurunnya kepedulian sosial, berkurangnya rasa tanggung jawab, melemahnya disiplin, serta rendahnya etika komunikasi menjadi fenomena yang semakin sering muncul dalam lingkungan pendidikan formal (Hidayat, 2020:44). Situasi ini memperlihatkan bahwa perkembangan teknologi tidak selalu diikuti oleh perkembangan kualitas karakter yang seimbang.

Dalam konteks tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki posisi yang strategis karena berhubungan langsung dengan pembentukan orientasi nilai dan perilaku peserta didik. Akan tetapi, proses pembelajaran nilai tidak dapat diasumsikan terjadi hanya melalui penyampaian materi atau pemahaman konsep norma. Karakter berkembang melalui keterhubungan antara pengetahuan, kesadaran emosional, dan tindakan nyata. Lickona menegaskan bahwa karakter yang baik dibangun melalui keterpaduan *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* yang bekerja secara simultan dalam membentuk perilaku individu (Lickona, 2019:45-51). Pada dimensi inilah tindakan moral menjadi indikator penting keberhasilan pendidikan karakter karena menunjukkan sejauh mana nilai yang dipelajari benar-benar diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari (Lickona, 2019:42).

Persoalannya, ruang pembelajaran di sekolah masih sering memisahkan pemahaman nilai dari praktik kehidupan nyata. Aktivitas belajar lebih banyak diarahkan pada penguasaan konsep dan pencapaian target akademik, sementara kesempatan untuk merefleksikan pengalaman moral maupun membangun kebiasaan positif secara konsisten masih terbatas. Padahal proses pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembentukan kepribadian yang berlangsung melalui pengalaman dan pembiasaan yang terus-menerus, bukan sekadar transfer informasi (Hidayat, 2020:47). Pandangan tersebut sejalan dengan temuan Jean-Tron et al. (2023) yang menjelaskan bahwa perkembangan penalaran moral merupakan proses dinamis yang dipengaruhi oleh kematangan kognitif serta interaksi sosial individu. Proses tersebut menunjukkan pergeseran dari perilaku yang dipandu oleh faktor eksternal menuju pertimbangan moral yang lebih otonom dan kontekstual. Dengan demikian, perkembangan moral tidak lagi dipahami sebagai tahapan kaku, melainkan sebagai proses yang terus berkembang sesuai pengalaman dan lingkungan sosial. Dengan demikian, pembentukan tindakan moral memerlukan pengalaman belajar yang memberi ruang bagi refleksi, pengambilan keputusan, dan pembiasaan perilaku positif secara berkelanjutan (Hidayat, 2020:59).

Kesenjangan tersebut tampak dalam hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Loceret. Beberapa persoalan yang ditemukan meliputi rendahnya kedisiplinan, kurangnya kepedulian terhadap lingkungan maupun teman sebaya, penggunaan bahasa yang kurang santun, serta lemahnya tanggung jawab terhadap tugas dan aturan sekolah. Berbagai program pembiasaan



sebenarnya telah dijalankan, seperti budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun), kegiatan literasi, dan pembiasaan religius. Namun pelaksanaannya belum didukung mekanisme pemantauan yang terstruktur sehingga perkembangan perilaku peserta didik sulit terdokumentasi dan dievaluasi secara berkelanjutan (A'yun & Nurdyansyah, 2023). Pada titik inilah muncul kebutuhan akan pendekatan yang tidak hanya mendorong praktik perilaku positif, tetapi juga mampu merekam dan merefleksikan proses tersebut secara sistematis.

Menariknya, perangkat digital yang selama ini sering dipandang sebagai sumber distraksi justru menyimpan potensi besar untuk mendukung proses pembentukan karakter. Kedekatan generasi muda dengan teknologi membuka peluang lahirnya pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif, dan kontekstual. Media digital interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui aktivitas yang lebih menarik dan partisipatif (Pramesti & Camellia, 2024). Temuan serupa juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar berbasis digital dapat mendorong partisipasi aktif dan mempermudah peserta didik menghubungkan nilai yang dipelajari dengan praktik kehidupan sehari-hari (Lin, 2023). Karakteristik media digital yang fleksibel, interaktif, dan mudah diakses memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan refleksi, dokumentasi perilaku, dan memperoleh umpan balik secara berkelanjutan (Wibawa, 2021; Zai et al., 2024). Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi untuk pendidikan karakter masih didominasi oleh fungsi penyampaian materi, sementara integrasi antara pembiasaan moral, refleksi diri, dan pemantauan perkembangan perilaku belum banyak dikembangkan, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP.

Bertolak dari kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan NORMAPEDIA (Norma Pendidikan Indonesia), sebuah media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dirancang untuk menghubungkan pemahaman norma dengan praktik moral sehari-hari. Platform ini tidak hanya menyajikan materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga mengintegrasikan refleksi perilaku harian, jurnal tindakan baik, kecerdasan buatan (AI) pembelajaran, video edukatif, permainan interaktif, serta evaluasi pembelajaran dalam satu sistem yang saling terhubung. Pengembangan aplikasi ini didasarkan pada pemikiran bahwa teknologi pendidikan akan lebih bermakna apabila tidak berhenti pada penyampaian informasi, tetapi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang dekat dengan realitas kehidupan peserta didik (Putra, 2023:51).

Salah satu komponen utama yang menjadi fondasi NORMAPEDIA adalah Program SATRIA BAIK (Satu Hari Tiga Kebajikan). Program ini dirancang untuk menumbuhkan kebiasaan moral melalui praktik tindakan baik yang dilakukan secara konsisten setiap hari. Logika dasarnya sederhana: karakter terbentuk melalui tindakan yang diulang secara terus-menerus hingga menjadi kebiasaan (Aisyah & Anshori, 2023). Oleh karena itu, peserta didik didorong untuk melakukan sedikitnya tiga tindakan positif setiap hari, mendokumentasikannya dalam jurnal digital, lalu merefleksikan makna dari tindakan tersebut. Proses ini tidak hanya membangun rutinitas perilaku positif, tetapi juga menciptakan ruang bagi peserta didik untuk menilai kembali pilihan dan tindakan yang mereka lakukan.

Aspek reflektif menjadi elemen yang tidak terpisahkan dari proses tersebut. Tindakan moral yang dilakukan tanpa pemahaman sering kali berhenti sebagai rutinitas administratif. Sebaliknya, refleksi membantu peserta didik menghubungkan tindakan dengan nilai yang mendasarinya sehingga terbentuk kesadaran moral yang lebih mendalam (Pratiwi & Sari, 2023). Pembiasaan yang disertai refleksi terbukti lebih efektif dalam mengembangkan kesadaran moral dibandingkan pembelajaran nilai yang hanya bersifat teoritis (Rahmatiani & Saylendra, 2021). Aktivitas reflektif yang dilakukan secara berkelanjutan juga membantu



peserta didik memahami konsekuensi moral dari tindakan yang dilakukan serta memperkuat pembentukan karakter (Prakasa et al., 2023). Dengan menggabungkan pembiasaan dan refleksi dalam satu lingkungan digital, proses pembelajaran karakter diharapkan bergerak dari sekadar mengetahui nilai menuju kemampuan menghidupkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan pengujian media interaktif NORMAPEDIA berbasis Program SATRIA BAIK. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi materi norma, pembiasaan tindakan moral, refleksi harian, serta pemantauan perkembangan perilaku peserta didik dalam satu platform digital yang terstruktur. Selain menghasilkan produk media, penelitian ini juga mengevaluasi tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media melalui validasi ahli materi, ahli media pembelajaran/IT, serta praktisi pembelajaran. Melalui pendekatan tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih reflektif, terukur, dan relevan dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

METODE PENELITIAN

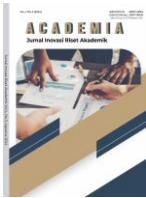
Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan dan menguji kualitas media interaktif NORMAPEDIA berbasis Program SATRIA BAIK (Satu Hari Tiga Kebaikan). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Loceret, Kabupaten Nganjuk, dengan melibatkan 32 peserta didik kelas VII sebagai subjek uji lapangan, satu guru Pendidikan Pancasila, serta validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Pengembangan media mengadaptasi model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan pengguna. Tahap desain meliputi perancangan struktur media, materi, fitur, dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan dilakukan dengan membangun media berbasis web serta melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 10 peserta didik dan uji lapangan kepada 32 peserta didik menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pengembangan dan secara sumatif melalui pengukuran efektivitas media.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar validasi ahli, angket respons pengguna, pedoman wawancara, lembar observasi, dokumentasi, dan angket tindakan moral berbasis skala Likert yang mencakup indikator kejujuran, disiplin, tanggung jawab, empati, dan penghormatan terhadap orang lain. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Efektivitas media dianalisis melalui perhitungan *N-Gain*, *paired sample t-test*, dan *effect size* (*Cohen's d*) dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Keabsahan data dijaga melalui validasi ahli, triangulasi sumber, dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media NORMAPEDIA berbasis Program SATRIA BAIK yang dilaksanakan menggunakan model Lee dan Owens (2004). Model tersebut memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam



menghasilkan media pembelajaran digital yang tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Melalui tahapan yang saling terintegrasi, pengembangan media dilakukan secara bertahap mulai dari perumusan kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan. Pendekatan ini memungkinkan setiap keputusan pengembangan didasarkan pada data dan hasil pada tahap sebelumnya sehingga menghasilkan media yang relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila dan penguatan tindakan moral peserta didik. Uraian berikut menyajikan hasil pelaksanaan setiap tahapan pengembangan yang menjadi dasar terbentuknya media NORMAPEDIA berbasis Program SATRIA BAIK.

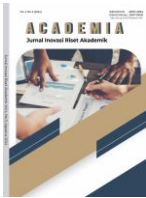
Analisis Kebutuhan Media NORMAPEDIA Berbasis Program SATRIA BAIK

Pengembangan media NORMAPEDIA berbasis Program SATRIA BAIK diawali dengan analisis kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 1 Loceret melalui observasi, wawancara, angket awal, dan telaah program pembiasaan sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penyampaian konsep norma dan nilai melalui penjelasan guru serta penugasan tertulis. Kesempatan peserta didik untuk mempraktikkan, merefleksikan, dan mengevaluasi perilaku moral secara berkelanjutan masih terbatas, sehingga penguatan karakter belum sepenuhnya berkembang dari aspek pengetahuan menuju tindakan nyata sebagaimana konsep *moral action* menurut Lickona (2019). Selain itu, ditemukan bahwa perilaku kejujuran, disiplin, kepedulian sosial, dan tanggung jawab belum konsisten tercermin dalam kehidupan sekolah sehari-hari, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Awal Tindakan Moral Peserta Didik

Aspek Tindakan Moral	Temuan Observasi	Keterangan
Kejujuran	Masih ditemukan perilaku menyontek dan tugas tidak dikerjakan secara mandiri.	Konsistensi perilaku jujur belum optimal
Kedisiplinan	Keterlambatan masuk kelas dan pelanggaran tata tertib masih terjadi.	Kepatuhan terhadap aturan sekolah masih rendah
Kepedulian Sosial	Partisipasi gotong royong dan membantu teman belum konsisten.	Kepedulian sosial perlu diperkuat
Tanggung Jawab	Sebagian peserta didik belum menyelesaikan tugas tepat waktu.	Tanggung jawab akademik masih perlu ditingkatkan

Temuan awal menunjukkan bahwa tantangan utama pembelajaran karakter tidak terletak pada pengenalan nilai, melainkan pada konsistensi penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama terkait disiplin, kepedulian sosial, dan tanggung jawab. Meskipun sekolah telah melaksanakan berbagai program penguatan karakter seperti budaya 5S, doa bersama, piket kelas, dan kegiatan keagamaan rutin, pemantauan serta dokumentasi perkembangan perilaku peserta didik masih belum dilakukan secara sistematis dan cenderung bergantung pada pengamatan langsung guru. Kondisi ini diperkuat oleh hasil angket awal terhadap 32 peserta didik kelas VII yang menunjukkan skor rata-rata 64,8 dari 100, dengan mayoritas responden berada pada kategori sedang (59%), diikuti kategori rendah (28%), dan kategori tinggi hanya



13%. Data tersebut mengindikasikan bahwa perilaku moral positif telah mulai berkembang, namun belum terbentuk secara konsisten pada sebagian besar peserta didik, sebagaimana terlihat pada rincian indikator di Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Awal Tindakan Moral Peserta Didik

Indikator Tindakan Moral	Mean	Kategori
Kejujuran	65,4	Sedang
Kedisiplinan	62,3	Sedang menuju rendah
Kepedulian Sosial	63,7	Sedang
Tanggung Jawab	67,8	Sedang
Rata-rata Total	64,8	Sedang

Kedisiplinan menjadi indikator dengan skor terendah, yang menunjukkan bahwa konsistensi perilaku masih menjadi tantangan utama dalam pembentukan tindakan moral peserta didik. Temuan ini mengindikasikan bahwa nilai dan norma telah dipahami, tetapi belum sepenuhnya terinternalisasi menjadi kebiasaan yang stabil. Kondisi tersebut mencerminkan adanya kesenjangan antara *moral knowing* dan *moral action* sebagaimana dijelaskan oleh Lickona (2019). Ditinjau dari perspektif habitus Bourdieu (1977), perilaku positif juga belum berkembang menjadi disposisi yang kuat karena belum didukung oleh pembiasaan yang berkelanjutan dan terdokumentasi secara sistematis (Asnaeni et al., 2023). Oleh karena itu, sekolah memerlukan media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi praktik, refleksi, dan pemantauan perkembangan karakter secara terintegrasi.

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan tingginya minat peserta didik terhadap media pembelajaran digital yang visual, interaktif, dan mudah diakses melalui perangkat sehari-hari. Dari sisi guru, media digital dinilai mampu mendukung pendampingan karakter melalui pencatatan dan pemantauan perkembangan peserta didik yang lebih objektif. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan NORMAPEDIA berbasis Program SATRIA BAIK yang mengintegrasikan materi norma sosial dan moral, jurnal tindakan baik, refleksi digital, video edukasi, *AI learning assistant*, permainan edukatif, evaluasi pembelajaran, dan *dashboard* pemantauan guru. Integrasi berbagai fitur tersebut dirancang untuk mendorong pemahaman konsep sekaligus membangun pembiasaan, refleksi, dan penguatan tindakan moral secara berkelanjutan.

Hasil Tahap Design dan Development Media NORMAPEDIA

Kebutuhan akan media yang mampu menjembatani pemahaman nilai dengan praktik perilaku sehari-hari menjadi dasar pengembangan NORMAPEDIA. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami konsep norma dan nilai moral, tetapi masih memerlukan ruang yang mendukung pembiasaan perilaku secara konsisten. Selain itu, sekolah menghadapi kendala dalam mendokumentasikan dan memantau perkembangan karakter peserta didik secara berkelanjutan. Oleh karena itu, NORMAPEDIA dirancang tidak hanya sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sistem yang mengintegrasikan pembelajaran, pembiasaan, refleksi, dan pemantauan perilaku dalam satu lingkungan digital.

Pengembangan media mengadaptasi model Lee & Owens (2004) melalui penyusunan *blueprint* sistem, *storyboard*, *flowchart* navigasi, struktur menu, dan skenario pembelajaran yang berlandaskan prinsip konstruktivistik, *reflective learning*, dan *digital moral habituation*.

Secara teknis, NORMAPEDIA dikembangkan dalam bentuk *website* interaktif yang dapat diakses melalui komputer maupun *smartphone* dengan antarmuka yang sederhana, komunikatif, dan mudah digunakan oleh peserta didik SMP. Media ini dirancang sebagai ekosistem pembelajaran karakter digital yang menghubungkan berbagai fitur dalam satu sistem terpadu. Setiap menu memiliki fungsi yang saling melengkapi untuk mendukung penguatan tindakan moral melalui proses belajar, pembiasaan, refleksi, dan evaluasi yang berkelanjutan, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Struktur Fitur Media NORMAPEDIA

Fitur Media	Fungsi Utama
Materi Norma	Penyajian materi norma dan nilai moral
Video Edukasi	Penguatan afektif melalui audiovisual
SATRIA BAIK	Jurnal tindakan kebaikan harian
Refleksi Harian	Internalisasi nilai dan kesadaran moral
Grafik Perkembangan	Monitoring perkembangan tindakan moral
Dashboard Guru	Monitoring dan evaluasi karakter peserta didik
Diskusi Interaktif	Penguatan kolaborasi dan analisis kasus moral
Evaluasi dan Ujian	Pengukuran pemahaman kognitif
AI Learning Assistant	Pendamping belajar berbasis respons digital
Game Edukatif	Simulasi pengambilan keputusan moral


Berdasarkan Tabel 3, NORMAPEDIA dirancang sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai fitur untuk mendukung penguatan karakter peserta didik secara komprehensif. Setiap fitur memiliki fungsi yang saling melengkapi, mulai dari penyampaian materi, penguatan afektif, pembiasaan tindakan baik, refleksi diri, hingga pemantauan perkembangan karakter oleh guru. Integrasi fitur-fitur tersebut memungkinkan proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong internalisasi nilai dan praktik tindakan moral dalam kehidupan sehari-hari. Implementasi rancangan tersebut diwujudkan dalam tampilan antarmuka yang terstruktur dan mudah diakses oleh pengguna, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 1. Menu Utama pada NORMAPEDIA

Gambar 1 menampilkan halaman utama NORMAPEDIA yang berfungsi sebagai

Copyright (c) 2026 ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik

 <https://doi.org/10.51878/academia.v6i3.11877>

pintu masuk bagi pengguna untuk mengakses seluruh layanan dan fitur yang tersedia dalam media pembelajaran. Tampilan awal dirancang sederhana, menarik, dan mudah dipahami sehingga memudahkan peserta didik dalam melakukan navigasi selama proses pembelajaran. Dari halaman utama tersebut, pengguna dapat memilih berbagai menu yang telah disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran karakter, mulai dari materi, refleksi, jurnal tindakan baik, hingga evaluasi pembelajaran. Keterhubungan antarfitur ini diwujudkan melalui susunan menu yang terintegrasi dan dapat diakses secara langsung oleh pengguna, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Menu yang bisa digunakan pada media Interaktif NORMAPEDIA

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2, salah satu menu utama yang tersedia dalam NORMAPEDIA adalah menu Materi yang menjadi pusat aktivitas pembelajaran peserta didik. Menu ini memuat pembahasan mengenai norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum yang disajikan secara sistematis dan kontekstual. Penyajiannya tidak dibatasi pada uraian konseptual, tetapi diperkaya dengan infografis, ilustrasi, serta kasus-kasus yang dekat dengan kehidupan peserta didik, seperti kejujuran saat ujian, kedisiplinan dalam memanfaatkan waktu, tanggung jawab terhadap tugas kelompok, dan kepedulian terhadap lingkungan sekolah. Melalui pendekatan tersebut, konsep norma ditempatkan dalam konteks yang lebih nyata sehingga lebih mudah dipahami, diinternalisasi, dan dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.

Selain menu materi, NORMAPEDIA dilengkapi dengan fitur Video Edukasi yang berfungsi memperkuat aspek afektif melalui simulasi perilaku, cerita moral, dan contoh tindakan positif yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Video tidak hanya digunakan sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memantik diskusi dan refleksi mengenai konsekuensi moral dari berbagai tindakan. Ciri utama media ini terletak pada fitur SATERIA BAIK (Satu Hari Tiga Kebaikan), yang mendorong peserta didik mendokumentasikan sedikitnya tiga tindakan baik setiap hari secara digital. Aktivitas tersebut kemudian diperkuat melalui Refleksi Harian yang membantu peserta didik memaknai pengalaman moral, mengidentifikasi hambatan, dan menumbuhkan kesadaran terhadap nilai-nilai yang dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mendukung pemantauan perkembangan karakter, NORMAPEDIA menyediakan Grafik Perkembangan Tindakan Moral yang menyajikan visualisasi hasil jurnal dan aktivitas peserta didik secara otomatis. Guru juga memperoleh akses melalui *Dashboard Monitoring Guru* untuk meninjau jurnal, memberikan umpan balik, serta mengevaluasi perkembangan karakter secara lebih sistematis dan berbasis data. Fitur lain seperti Diskusi Interaktif, Evaluasi,



AI Learning Assistant, dan Game Edukatif turut melengkapi pengalaman belajar melalui pembahasan kasus moral, pengukuran pemahaman, pendampingan belajar digital, dan simulasi pengambilan keputusan moral. Keseluruhan fitur tersebut menjadikan NORMAPEDIA sebagai platform pembelajaran karakter yang terintegrasi, yang menghubungkan pemahaman nilai, praktik perilaku positif, refleksi diri, dan pemantauan perkembangan karakter secara berkelanjutan.

Hasil Validasi Ahli

Proses penilaian kelayakan NORMAPEDIA dipahami sebagai upaya komprehensif untuk membaca kualitas produk dari tiga perspektif utama, yakni substansi materi, desain media, dan keterterapan dalam pembelajaran, yang melibatkan ahli Pendidikan Pancasila, ahli media, serta praktisi pembelajaran dengan instrumen skala Likert 1–5. Hasil akumulasi menunjukkan tingkat kelayakan 90,53% dengan kategori “Sangat Valid”, yang menegaskan bahwa media telah memenuhi standar kualitas yang tinggi untuk diimplementasikan. Pada aspek materi, penilaian cenderung konsisten dengan skor rata-rata 4,58 dan persentase 91,6%, di mana integrasi nilai karakter menjadi aspek paling menonjol (4,75), menunjukkan keterhubungan yang kuat antara materi dan pengalaman moral peserta didik. Sementara itu, aspek media memperoleh rerata 4,50 dengan kelayakan 90,0% yang ditandai oleh stabilitas sistem sebagai keunggulan utama, dan pada sisi praktisi pembelajaran juga diperoleh rerata yang sama dengan penekanan pada dukungan terhadap pembiasaan karakter (4,67), sebagaimana dirangkum dalam tabel hasil validasi.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Validasi Ahli

Validator	Rata-rata	Persentase	Kategori
Ahli Materi Pendidikan Pancasila	4,58	91,6%	Sangat Valid
Ahli Media Pembelajaran	4,50	90,0%	Sangat Valid
Praktisi Pembelajaran	4,50	90,0%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan	4,53	90,53%	Sangat Valid

Apabila seluruh hasil tersebut dipandang secara utuh, sebagaimana tercermin pada Tabel 4, terlihat bahwa NORMAPEDIA tidak hanya unggul pada satu aspek tertentu, tetapi menunjukkan konsistensi kualitas di seluruh komponen penilaian. Keterpaduan antara konten, desain, dan keterterapan menjadikan media ini tidak sekadar layak secara teoretis, melainkan juga siap digunakan dalam konteks pembelajaran nyata. Bahkan, keberadaan fitur pemantauan perkembangan karakter memberi nilai tambah karena menghadirkan data yang sebelumnya sulit diperoleh secara sistematis. Dengan konsistensi penilaian pada kategori sangat valid, media ini memiliki landasan yang kuat untuk memasuki tahap implementasi lebih lanjut di lapangan.

Hasil Uji Efektivitas

Setelah melalui tahap validasi dan uji kepraktisan, Media Interaktif NORMAPEDIA diimplementasikan untuk melihat sejauh mana media tersebut mampu mendukung penguatan tindakan moral peserta didik. Pengujian dilakukan pada 32 peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Loceret selama empat minggu pembelajaran menggunakan Program SATRIA BAIK yang terintegrasi dalam aplikasi. Perubahan perilaku diamati melalui pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media menggunakan angket tindakan moral yang telah dinyatakan layak oleh validator.

A. Hasil Pretest dan Posttest

Penggunaan NORMAPEDIA menunjukkan adanya peningkatan capaian yang cukup signifikan pada peserta didik. Pada pengukuran awal, rata-rata skor berada pada angka 65,12 dengan standar deviasi 6,84 yang masih termasuk kategori sedang dan menunjukkan bahwa konsistensi perilaku positif belum berkembang secara optimal. Setelah empat minggu penggunaan intensif, rerata skor meningkat menjadi 84,56 dengan standar deviasi 5,97, yang berpindah ke kategori tinggi. Selisih sebesar 19,44 poin menunjukkan adanya perkembangan nyata dalam praktik perilaku sehari-hari seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Selain itu, penurunan standar deviasi juga mengindikasikan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada sebagian peserta didik, tetapi relatif merata di seluruh kelompok, sebagaimana dirangkum pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest Tindakan Moral Peserta Didik

Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	32	32
Skor Rata-rata	65,12	84,56
Standar Deviasi	6,84	5,97
Kategori	Sedang	Tinggi
Selisih Rata-rata	-	19,44

Tabel 5 memperlihatkan bahwa pembelajaran yang memadukan materi norma, praktik tindakan baik, dan refleksi harian mampu mendorong perubahan yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya menekankan pemahaman konseptual. Integrasi berbagai komponen dalam NORMAPEDIA memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami nilai, tetapi juga membiasakan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Proses refleksi yang dilakukan secara berkelanjutan turut memperkuat internalisasi nilai sehingga lebih mudah diterapkan dalam berbagai situasi. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap pembentukan karakter peserta didik secara konsisten.

B. Hasil Perhitungan *N-Gain*

Besarnya peningkatan kemudian dianalisis menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui efektivitas peningkatan secara proporsional terhadap potensi capaian maksimal peserta didik. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar kesenjangan antara kondisi awal dan capaian ideal berhasil dipersempit selama proses implementasi NORMAPEDIA. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga mencerminkan kemajuan yang substansial dalam perkembangan perilaku peserta didik. Kontribusi integrasi jurnal SATRIA BAIK, refleksi harian, materi norma, dan sistem pemantauan digital tampak saling menguatkan dalam membentuk perubahan tersebut, sebagaimana disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis *N-Gain*

Komponen	Nilai
Rata-rata <i>Pretest</i>	65,12
Rata-rata <i>Posttest</i>	84,56

Komponen	Nilai
Nilai <i>N-Gain</i>	0,71
Kategori	Tinggi

C. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Selain melihat besar peningkatan, analisis juga dilakukan untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi tidak bersifat kebetulan. *Uji Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05 digunakan untuk menguji perbedaan antara kondisi awal dan akhir. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 14,327 dengan *df* 31 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang berada jauh di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah penggunaan NORMAPEDIA. Temuan ini memperkuat hasil analisis deskriptif dan *N-Gain* bahwa peningkatan yang terjadi bersifat konsisten dan bermakna, sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Komponen	Nilai
<i>t</i> hitung	14,327
<i>Df</i>	31
Sig. (2-tailed)	0,000
Keterangan	Signifikan

Sesuai dengan hasil pada Tabel 7, kekuatan pengaruh media juga terlihat dari nilai *effect size Cohen's d* sebesar 2,53. Angka tersebut termasuk kategori *very large effect*, sehingga perubahan yang terjadi tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang sangat kuat dalam konteks pembelajaran. Secara keseluruhan, rangkaian analisis kuantitatif memperlihatkan pola yang konsisten. Kenaikan skor rata-rata, kategori *N-Gain* yang tinggi, signifikansi uji *t*, serta *effect size* yang sangat besar mengarah pada kesimpulan yang sama: penggunaan NORMAPEDIA memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan tindakan moral peserta didik.

Hasil Observasi dan Data Kualitatif

Gambaran efektivitas NORMAPEDIA tidak hanya tercermin dari data statistik, tetapi juga dari hasil observasi terstruktur guru dan analisis jurnal refleksi digital selama empat minggu implementasi. Pada aspek kedisiplinan, terlihat peningkatan yang cukup jelas, di mana 87% peserta didik menunjukkan perkembangan dalam kepatuhan terhadap aturan, ketepatan waktu, penyelesaian tugas, keteraturan mengikuti pembelajaran, serta konsistensi pengisian jurnal harian. Pola ini mengindikasikan bahwa pembiasaan melalui sistem digital mampu membantu penguatan regulasi diri secara lebih stabil. Selain itu, pada dimensi sosial, 81% peserta didik menunjukkan peningkatan kepedulian terhadap lingkungan dan teman sebaya melalui tindakan membantu, kerja sama, serta sikap saling menghargai. Partisipasi penggunaan media juga tinggi, dengan 90% peserta didik aktif mengisi jurnal "Satu Hari Tiga Kebaikan" minimal lima kali dalam seminggu.

Perubahan juga tampak pada kualitas refleksi peserta didik yang berkembang dari sekadar pelaporan aktivitas menjadi pemaknaan pengalaman moral secara lebih mendalam. Pada awalnya, refleksi hanya berisi deskripsi tindakan, namun seiring waktu mulai muncul penjelasan mengenai alasan, perasaan, dan nilai yang diperoleh dari pengalaman tersebut.



Beberapa peserta didik bahkan menunjukkan kesadaran baru terkait pentingnya disiplin dan kebiasaan membantu teman sebagai bagian dari karakter pribadi. Jika data kuantitatif menunjukkan peningkatan skor, maka temuan kualitatif menegaskan adanya pergeseran internalisasi nilai yang lebih substantif, mulai dari kepatuhan eksternal menuju kesadaran moral internal. Dengan demikian, integrasi materi, pembiasaan, refleksi, dan pemantauan digital dalam NORMAPEDIA membentuk lingkungan belajar yang mendukung perkembangan karakter secara lebih terarah dan berkelanjutan.

Pembahasan

1. Integrasi Dimensi Pendidikan Moral dalam Media Interaktif NORMAPEDIA

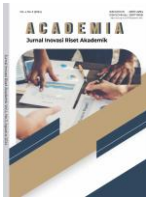
Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan tindakan moral peserta didik tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga berkembang pada dimensi afektif dan perilaku nyata. Temuan ini memperkuat teori pendidikan karakter yang dikemukakan oleh Thomas Lickona, yang menegaskan bahwa pendidikan moral yang efektif harus mengintegrasikan tiga dimensi utama, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* (Prabowo, 2024; Do et al., 2025). Ketiga dimensi tersebut saling berkaitan dan membentuk proses internalisasi nilai yang utuh. Pemahaman nilai yang tidak disertai keterlibatan emosional dan praktik nyata cenderung menghasilkan karakter yang bersifat konseptual semata dan belum terwujud dalam perilaku sehari-hari. Dalam konteks penelitian ini, Media Interaktif NORMAPEDIA dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi ketiga dimensi tersebut melalui integrasi berbagai fitur pembelajaran dalam satu ekosistem digital berbasis pendidikan karakter.

a. Moral Knowing melalui Materi Kontekstual

Dimensi *moral knowing* difasilitasi melalui menu materi yang memuat pembelajaran mengenai norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum dalam bentuk teks naratif, infografis, ilustrasi visual, serta studi kasus kontekstual. Penyajian materi tidak hanya berorientasi pada pemahaman definisional, tetapi juga dikaitkan dengan realitas kehidupan peserta didik, seperti kejujuran saat ujian, kedisiplinan penggunaan waktu, tanggung jawab dalam tugas kelompok, serta kepedulian terhadap lingkungan sekolah. Selain itu, fitur video pembelajaran digunakan untuk memperkuat pemahaman konseptual melalui simulasi perilaku dan contoh tindakan moral (*moral modeling*). Integrasi media audiovisual membantu peserta didik memahami konsekuensi moral suatu tindakan secara lebih konkret. Dengan demikian, proses pembelajaran nilai tidak berhenti pada hafalan konsep, melainkan berkembang menjadi pemahaman kontekstual yang relevan dengan pengalaman peserta didik (Prabowo, 2024; Ana et al., 2025).

b. Moral Feeling melalui Refleksi dan Diskusi Moral

Dimensi *moral feeling* dikembangkan melalui fitur refleksi harian dan diskusi moral. Fitur refleksi harian memungkinkan peserta didik menuliskan pengalaman moral, tantangan perilaku, serta perasaan setelah melakukan tindakan kebaikan. Pertanyaan reflektif yang disediakan mendorong peserta didik untuk mengembangkan kesadaran emosional terhadap nilai yang dipraktikkan (Purwaningsih, 2024). Sementara itu, menu diskusi berfungsi sebagai ruang interaksi sosial untuk membahas kasus-kasus moral yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Diskusi tersebut membantu peserta didik memahami sudut pandang orang lain, meningkatkan empati sosial, serta mengembangkan sensitivitas terhadap konsekuensi tindakan dalam kehidupan bersama. Hasil analisis jurnal refleksi menunjukkan adanya perkembangan kualitas refleksi peserta didik. Pada tahap awal implementasi, refleksi masih bersifat deskriptif dan berorientasi pada kepatuhan eksternal.



Namun, pada minggu ketiga dan keempat, peserta didik mulai menunjukkan kesadaran internal melalui ungkapan perasaan puas, tenang, dan bangga setelah melakukan tindakan kebaikan. Perubahan tersebut mengindikasikan berkembangnya keterlibatan emosional terhadap nilai moral yang dipelajari (Purwaningsih, 2024; Do et al., 2025).

c. Moral Action melalui Program SATRIA BAIK

Dimensi *moral action* difasilitasi melalui fitur inti Program SATRIA BAIK (Satu Hari Tiga Kebajikan). Pada fitur ini, peserta didik diwajibkan mencatat minimal tiga tindakan kebaikan setiap hari selama periode implementasi empat minggu. Aktivitas tersebut dirancang sebagai bentuk pembiasaan moral yang dilakukan secara konsisten dan terdokumentasi (Maftuh et al., 2024). Setiap tindakan yang dicatat mencakup bentuk perilaku, situasi pelaksanaan, pihak yang terlibat, serta refleksi perasaan setelah tindakan dilakukan. Dokumentasi digital memungkinkan proses *monitoring* perilaku secara longitudinal sehingga perkembangan tindakan moral peserta didik dapat diamati secara berkelanjutan. Selain itu, fitur grafik perkembangan tindakan moral memberikan visualisasi progres individu secara *real time*. Visualisasi tersebut berfungsi sebagai umpan balik pedagogis yang memperkuat motivasi intrinsik peserta didik dalam mempertahankan perilaku positif (Ana et al., 2025). Pada sisi guru, *dashboard monitoring* memudahkan proses evaluasi dan pendampingan karakter berbasis data sehingga *monitoring* tidak lagi bergantung pada observasi subjektif semata.

d. Implikasi Integratif

Integrasi dimensi *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* dalam Media Interaktif NORMAPEDIA menunjukkan bahwa penguatan karakter peserta didik memerlukan pendekatan yang bersifat holistik dan berkelanjutan. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai sistem pembiasaan moral berbasis digital yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan perilaku secara simultan (Prabowo, 2024; Do et al., 2025). Hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan skor tindakan moral, nilai *N-Gain* kategori tinggi, serta perubahan perilaku berdasarkan observasi dan refleksi memperlihatkan bahwa integrasi ketiga dimensi tersebut efektif dalam membentuk konsistensi tindakan moral peserta didik. Dengan demikian, NORMAPEDIA dapat diposisikan sebagai model pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis teknologi yang mendukung proses internalisasi nilai secara lebih sistematis, reflektif, dan terukur (Rahayu et al., 2025; Khotimah & Cholimah, 2025).

2. Pembentukan *Habitus* Moral melalui Program SATRIA BAIK

Dalam perspektif Pierre Bourdieu, praktik sosial yang dilakukan secara berulang dalam jangka waktu tertentu akan membentuk *habitus*, yakni sistem disposisi yang memengaruhi cara individu berpikir, merasakan, dan bertindak secara relatif stabil. Proses ini tidak terjadi secara instan, melainkan melalui pembiasaan yang berlangsung dalam konteks sosial yang terstruktur. Dalam penelitian ini, pembentukan *habitus* moral difasilitasi melalui Program SATRIA BAIK yang terintegrasi dalam NORMAPEDIA, di mana peserta didik diwajibkan melakukan dan mencatat minimal tiga tindakan kebaikan setiap hari selama empat minggu. Aktivitas yang berulang dan terdokumentasi tersebut menciptakan pola pembiasaan moral yang sistematis, meskipun pada awalnya masih didorong oleh instruksi eksternal dari guru atau program (Maftuh et al., 2024).

Seiring berjalannya waktu, refleksi harian dan pengamatan guru menunjukkan adanya pergeseran menuju kesadaran internal, di mana peserta didik mulai menunjukkan disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial tanpa harus selalu diingatkan. Perubahan ini



mengindikasikan transformasi dari kepatuhan eksternal menuju disposisi perilaku yang lebih stabil dalam diri peserta didik (Purwaningsih, 2024; Maftuh et al., 2024). Fitur grafik perkembangan tindakan moral berperan sebagai media umpan balik yang memperkuat kesadaran reflektif, karena peserta didik dapat melihat progres perilaku mereka secara visual dan bertahap. Selain itu, *dashboard monitoring* guru berfungsi sebagai bentuk struktur sosial yang memperkuat proses internalisasi nilai melalui pengawasan dan penguatan yang konsisten. Dengan demikian, NORMAPEDIA tidak hanya berkontribusi pada peningkatan tindakan moral, tetapi juga pada pembentukan habitus moral melalui repetisi tindakan, refleksi, visualisasi perkembangan, dan dukungan lingkungan sosial yang terintegrasi (Ana et al., 2025; Wartinah & Hidayat, 2025).

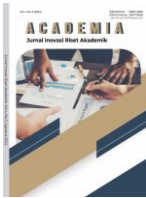
3. Efektivitas Media Digital dalam Pendidikan Karakter

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Interaktif NORMAPEDIA memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan tindakan moral peserta didik. Temuan ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media digital berbasis partisipasi aktif dan refleksi lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional dalam pendidikan karakter (Khotimah & Cholimah, 2025; Rahayu et al., 2025; Ana et al., 2025). Secara empiris, peningkatan rata-rata skor sebesar 19,44 poin, nilai *N-Gain* sebesar 0,71 dalam kategori tinggi, serta hasil *Paired Sample t-Test* yang signifikan menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan karakter memiliki efektivitas pedagogis yang kuat. Media digital dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai sistem pembiasaan moral yang terdokumentasi dan terukur (Rahayu et al., 2025). Keunggulan utama NORMAPEDIA terletak pada integrasi beberapa komponen penting, yaitu *monitoring* perkembangan karakter secara *real time* oleh guru, dokumentasi refleksi personal peserta didik, visualisasi perkembangan tindakan moral, integrasi antara pemahaman nilai dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Fitur *monitoring* guru memungkinkan evaluasi karakter dilakukan secara lebih objektif dan sistematis. Guru dapat memantau konsistensi tindakan peserta didik berdasarkan data jurnal dan grafik perkembangan tanpa bergantung sepenuhnya pada observasi subjektif. Sementara itu, fitur refleksi harian membantu peserta didik mengembangkan kesadaran diri terhadap perilaku yang dilakukan. Refleksi yang terdokumentasi secara digital memungkinkan perkembangan moral peserta didik diamati secara longitudinal (Purwaningsih, 2024). Keberadaan grafik perkembangan tindakan moral juga memberikan penguatan motivasional karena peserta didik dapat melihat progres perilakunya secara konkret. Dalam perspektif psikologi pendidikan, umpan balik visual yang jelas dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan memperkuat regulasi diri. Dengan demikian, efektivitas NORMAPEDIA tidak hanya terlihat dari peningkatan skor statistik, tetapi juga dari kemampuannya membangun ekosistem pendidikan karakter berbasis teknologi yang sistematis, reflektif, dan berkelanjutan (Wartinah & Hidayat, 2025; Khotimah & Cholimah, 2025).

4. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pendidikan karakter berbasis teknologi digital, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Pertama, penelitian ini memperkuat konsep digital moral habituation sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan karakter (Wartinah & Hidayat, 2025; Ana et al., 2025). Integrasi sistem digital memungkinkan proses pembiasaan moral dilakukan secara terstruktur, terdokumentasi, dan terukur secara longitudinal. Kedua, penelitian ini



mengintegrasikan teori pendidikan karakter dari Thomas Lickona dengan konsep habitus dari Pierre Bourdieu dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila (Prabowo, 2024; Do et al., 2025). Integrasi tersebut menghasilkan sintesis konseptual bahwa pendidikan karakter yang efektif memerlukan kombinasi antara pemahaman nilai, keterlibatan emosional, praktik nyata, serta struktur sosial yang mendukung konsistensi tindakan. Ketiga, penelitian ini menawarkan model pendidikan karakter berbasis teknologi *monitoring* yang mengintegrasikan pembelajaran nilai, praktik nyata, refleksi terstruktur, visualisasi perkembangan, dan evaluasi berbasis data dalam satu sistem digital terpadu (Rahayu et al., 2025; Sartika et al., 2024). Model ini memperluas paradigma pendidikan karakter dari pendekatan normatif menuju pendekatan sistemik dan berbasis data.

5. Implikasi Praktis

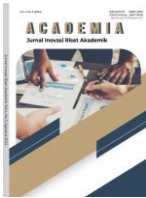
Secara praktis, penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting. Pertama, Media Interaktif NORMAPEDIA berpotensi diterapkan pada sekolah lain dengan penyesuaian minimal karena berbasis *website* dan dapat diakses melalui komputer maupun *smartphone*. Kedua, penggunaan NORMAPEDIA mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila seperti beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri, bergotong royong, dan bernalar kritis (Ayu et al., 2026; Rahayu et al., 2025). Ketiga, sistem *monitoring* berbasis data membantu guru melakukan evaluasi karakter secara lebih objektif dan berkelanjutan (Sartika et al., 2024). Guru dapat mengidentifikasi perkembangan maupun penurunan konsistensi perilaku peserta didik secara lebih cepat dan akurat. Keempat, implementasi NORMAPEDIA berpotensi memperkuat budaya sekolah berbasis nilai karena pembiasaan moral dilakukan secara kolektif, terdokumentasi, dan terintegrasi dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari (Maftuh et al., 2024; Wartinah & Hidayat, 2025).

Sintesis Hasil

Berdasarkan keseluruhan rangkaian penelitian dan pengembangan, Media Interaktif NORMAPEDIA berbasis Program SATRIA BAIK menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi sekaligus efektivitas yang kuat sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis karakter di SMP. Hasil validasi ahli memperlihatkan tingkat kelayakan sebesar 90,53% dengan kategori “sangat valid”, yang mencerminkan bahwa aspek materi, media, dan kesesuaian pedagogis telah tersusun secara sistematis dan selaras dengan kebutuhan peserta didik. Integrasi antara konten norma, refleksi, pembiasaan tindakan moral, dan sistem *monitoring digital* menunjukkan keterpaduan desain yang mendukung pembelajaran karakter secara utuh (Prabowo, 2024; Rahayu et al., 2025). Temuan ini mengindikasikan bahwa produk tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga memiliki fondasi yang kuat untuk diimplementasikan dalam konteks pembelajaran nyata.

Dari sisi efektivitas, hasil analisis kuantitatif menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tindakan moral peserta didik setelah penggunaan media. Nilai N-Gain sebesar 0,71 berada pada kategori tinggi dan menggambarkan adanya peningkatan yang proporsional terhadap capaian maksimal yang mungkin diraih. Penguatan temuan ini terlihat melalui hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menegaskan bahwa perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan bersifat signifikan secara statistik. Selain itu, nilai *effect size Cohen's d* sebesar 2,53 menunjukkan pengaruh yang sangat besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi NORMAPEDIA memberikan dampak yang kuat terhadap peningkatan konsistensi perilaku moral peserta didik (Maftuh et al., 2024).





Hasil kuantitatif tersebut diperkuat oleh temuan kualitatif yang menunjukkan perubahan perilaku dan kualitas refleksi peserta didik selama proses implementasi. Terjadi peningkatan kedisiplinan, kepedulian sosial, serta keterlibatan aktif dalam praktik tindakan moral, disertai perubahan refleksi dari sekadar deskriptif menjadi lebih mendalam dan bermakna. Kondisi ini menunjukkan adanya proses internalisasi nilai yang berkembang secara bertahap dari kepatuhan eksternal menuju kesadaran moral internal (Purwaningsih, 2024; Do et al., 2025). Secara konseptual, temuan ini memperkuat teori pendidikan karakter yang menekankan integrasi *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*, sehingga NORMAPEDIA dapat dipandang sebagai model inovatif yang menggabungkan aspek teoretis, pedagogis, dan empiris dalam penguatan karakter berbasis teknologi digital (Sartika et al., 2024).

KESIMPULAN

Pengembangan Media Interaktif NORMAPEDIA berbasis Program SATRIA BAIK memberikan gambaran bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila akan lebih bermakna ketika nilai-nilai moral tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan, tetapi juga dilatih melalui tindakan yang dilakukan secara konsisten. Integrasi materi norma, jurnal tindakan kebaikan, refleksi harian, serta sistem pemantauan digital menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui mekanisme tersebut, proses pembentukan karakter berlangsung secara bertahap, terarah, dan terdokumentasi dengan baik. Tingkat kelayakan media yang mencapai 90,53% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek substansi, desain, dan implementasi sehingga layak digunakan dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah pertama.

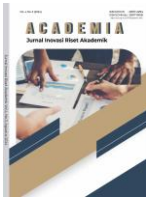
Perubahan yang muncul setelah implementasi memperlihatkan bahwa pembiasaan moral berbasis digital memiliki potensi yang kuat dalam mendukung perkembangan perilaku positif peserta didik. Selama empat minggu penggunaan, rata-rata skor tindakan moral meningkat dari 65,12 menjadi 84,56 dengan selisih 19,44 poin. Efektivitas tersebut diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 0,71 yang berada pada kategori tinggi, hasil *uji Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), serta *effect size Cohen's d* sebesar 2,53 yang termasuk kategori sangat besar. Data observasi juga memperlihatkan kecenderungan yang serupa, ditandai dengan peningkatan kedisiplinan pada 87% peserta didik, peningkatan empati sosial pada 81% peserta didik, dan keterlibatan aktif 90% peserta didik dalam pengisian jurnal harian secara konsisten.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penguatan karakter akan lebih efektif ketika pembelajaran nilai dihubungkan dengan praktik nyata, refleksi diri, dan umpan balik yang berkelanjutan. NORMAPEDIA tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga sebagai sarana yang membantu peserta didik membangun kebiasaan positif melalui proses yang terukur dan berkesinambungan. Bagi guru, keberadaan sistem monitoring berbasis data memberikan alternatif yang lebih objektif dalam memantau perkembangan karakter peserta didik. Oleh karena itu, model yang dikembangkan dalam penelitian ini berpotensi menjadi rujukan bagi pengembangan pendidikan karakter berbasis teknologi yang lebih adaptif, relevan, dan berorientasi pada pembentukan perilaku moral yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

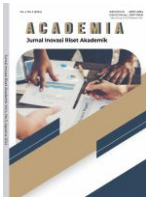
DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q., & Nurdyansyah. (2026). Analisis Buku Monitoring terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 3(3), 50–66. <https://doi.org/10.47134/ptk.v3i3.2621>





- Aisyah, S., & Anshori, M. (2023). Penguatan karakter peserta didik melalui pembiasaan sikap positif. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 30–50. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i1.483>
- Ana, M. F., Syahri, M., & Tinus, A. (2025). The Contextual Teaching and Learning Using Media for Student Character Formation. *Academia Open*, 10(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.11077>
- Asnaeni, S., Asriati, S., & Siska, S. (2023). Penanaman nilai karakter religius melalui pembiasaan morning activity pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5495–5505. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5071>
- Ayu, M. B., Trisiana, A., & Supeni, S. (2026). Urgensi Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk karakter Siswa Tangguh Menghadapi Tantangan Hoaks Di Era Digital Pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 7 Kota Surakarta Tahun 2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 960-971. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/43628>
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Do, A. T. P. N., Sugiarto, Rahmawati, D., & Huda, S. A. (2025). The Shifting Narrative of Character Education in Catholic Schools (2010–2025): A Systematic Literature Review Based on the Lickona Framework. *Journal of Educational Sciences*, 10(3), 988–1004. <https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/1596>
- Hidayat, A. (2020). *Pendidikan Karakter di Era Digital: Tantangan dan Solusi bagi Generasi Z*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jean-Tron, M. G., Ávila-Montiel, D., Hill-de, T. C., Márquez-González, H., Chapa-Koloffon, G., Ávila-Hernández, A. V., ... & Garduño-Espinosa, J. (2023). How the COVID-19 pandemic affects the moral reasoning of pediatric residents and the general population. *BMC Medical Education*, 23(1), 380. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04265-6>
- Khotimah, M. K., & Cholimah, N. (2025). Implementation of Digital Fairy Tales in an Effort to Cultivate Character in Children Aged 5-6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(1), 60–69. <https://doi.org/10.21831/jpa.v14i1.1086>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions* (2nd ed.). San Francisco: Pfeiffer.
- Lickona, T. (2019). *Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter* (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo). Jakarta: Bumi Aksara.
- Lin, J. (2023). Report on improving student engagement during in-person classes by using functionalities of a digital learning environment. *International Journal of Education and Humanities*, 11(2), 200–201. <https://doi.org/10.54097/ijeh.v11i2.13826>
- Maftuh, B., Nurdin, E. S., & Budimansyah, D. (2024). Strengthening students' responsible character through civic education learning: an action research in indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(3), 428-447. <https://ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/9767/pdf>
- Prabowo, C. D. (2024). Moral Values in Digital Learning: Applying Thomas Lickona's Framework in Online Higher Education. *Journal of Islamic Education Management Research*, 2(2), 165–180. <https://doi.org/10.14421/jiemr.2024.22-07>
- Prakasa, A., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2023). Program unggulan penguatan pendidikan karakter dan pembiasaan beribadah: Internalisasi nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Obsesi:*



- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6165–6176.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5203>
- Pramesti, I. C., & Camellia. (2024). Penerapan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 90–94.
<https://doi.org/10.56393/pedagogi.v5i2.2486>
- Pratiwi, A. D., & Sari, R. K. (2023). Internalisasi nilai karakter melalui pembelajaran berbasis refleksi dalam pendidikan dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3989–3998.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6421>
- Purwaningsih, E. (2024). The Role of Metacognition in Character Education: A Case Study on Students' Moral and Ethical Formation Strategies. *Society*, 12(1), 1–13.
<https://doi.org/10.33019/society.v12i1.617>
- Putra, P., Fadhliah, S., Apriliani, N. C., Ismayana, M. B., & Riyanto, F. N. (2023). *Buku pembelajaran mitra PKM-PM CeKKRIK (Cerdas karakter kebangsaan Republik Indonesia untuk anak)*. Pustaka Buku.
- Rahayu, S., Harjito, & Dini Rakhmawati. (2025). Digital Based Character Card Media to Improve the Character of Pancasila Students' Profile in Elementary School. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(3), 570–580.
<https://doi.org/10.23887/jere.v9i3.94534>
- Rahmatiani, L., & Saylendra, N. P. (2021). Pembentukan civic disposition peserta didik berbasis kompetensi abad 21. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(2), 54–63.
<https://doi.org/10.21067/jmk.v6i2.6216>
- Sartika, R., Maftuh, B., Nurdin, E. S., & Budimansyah, D. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menkuatkan Kewargaan Digital. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(2), 266–276.
<https://doi.org/10.21067/jmk.v9i2.10672>
- Wartinah, W., & Hidayat, N. (2025). Character Education as A Moral Foundation for Children in The Digital Era (Literature Conceptual Review). *Al-Ulum Jurnal Pemikiran dan Penelitian ke Islaman*, 12(3), 277–289.
<https://journal.uim.ac.id/index.php/alulum/article/view/3383>
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi platform digital sebagai media pembelajaran daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada masa pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84. <https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/27>
- Zai, A., Lase, F., Harefa, A. T., & Harefa, A. (2024). Penggunaan teknik umpan balik (feedback) dalam membangun kualitas belajar siswa. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10824–10832. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5858>