



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI KERAGAMAN BUDAYA
PULAU JAWA (KEBUJA) MAPEL PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SD**

Hana Nur Khasanah¹, Wawan Priyanto², Ferina Agustini³
PGSD FIP Universitas PGRI Semarang^{1,2,3}
Email: hananurkhasanah@gmail.com

Diterima: 30/5/2026; Direvisi: 10/6/2026; Diterbitkan: 18/6/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi bernama KEBUJA yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keragaman budaya Pulau Jawa. Latar belakang penelitian ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang interaktif serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, perkembangan teknologi dan penggunaan smartphone menyebabkan siswa lebih terpapar budaya asing sehingga kurang mengenal budaya daerahnya sendiri. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru dan 25 siswa kelas V SD N Bawang 02. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi KEBUJA memiliki fitur interaktif berupa materi visual, kuis, dan aktivitas yang mendorong partisipasi siswa. Uji validitas menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak dengan skor 97% dari ahli media dan 96% dari ahli materi. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar 95% dan respon siswa sebesar 98,2%, yang termasuk kategori sangat praktis. Penggunaan aplikasi Kebuja juga menunjukkan peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa selama pembelajaran.

Kata Kunci: *Aplikasi Pembelajaran, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

This study aims to develop an app-based learning medium called KEBUJA, designed to enhance elementary school students' engagement and understanding in Pancasila Education, particularly regarding the cultural diversity of Java. The background of this study is the limited availability of interactive learning media and the low level of student engagement in the learning process. Additionally, technological advancements and the widespread use of smartphones have exposed students to foreign cultures, leading to a lack of familiarity with their own local culture. The method used is research and development (R&D) employing the ADDIE model, which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consisted of 1 teacher and 25 fifth-grade students at SD N Bawang 02. The research instruments included a subject matter expert validation sheet, a media expert validation sheet, and teacher and student response questionnaires. Data analysis techniques used percentages to determine the media's validity and practicality. The results of the study indicate that the KEBUJA application features interactive elements such as visual materials, quizzes, and activities that encourage student participation. Validity testing revealed that the media falls into the "highly suitable" category, with a score of 97% from the media



expert and 96% from the content expert. Additionally, the results of the practicality test showed a teacher response rate of 95% and a student response rate of 98.2%, which falls into the “highly practical” category. The use of

Keywords: *Educational Apps, Educational Materials, Elementary Schools*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pembelajaran ini diharapkan tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga mampu membentuk karakter siswa yang memiliki tanggung jawab, toleransi, serta kesadaran sebagai warga negara yang menghargai keberagaman. Salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah keragaman budaya bangsa, yang bertujuan menumbuhkan sikap menghargai perbedaan serta memperkuat identitas kebangsaan sejak dini.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya materi keragaman budaya, diperlukan media pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Hal ini penting karena materi keragaman budaya bersifat kontekstual dan membutuhkan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Anindya et al., (2022), penyampaian materi keragaman budaya, khususnya budaya Pulau Jawa yang sangat kaya akan tradisi, akan lebih efektif apabila didukung dengan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin dibutuhkan untuk menyesuaikan karakteristik siswa. Masa kini media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis teknologi digital dapat meningkatkan minat belajar siswa (Wulandari, 2020). sejalan dengan itu, Nurlailah (2024), menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam Pendidikan Pancasila sangat penting karena mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Sinta (2022), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi mampu meningkatkan daya tarik, keaktifan siswa, serta pemahaman terhadap materi keragaman budaya. Namun demikian, media tersebut masih memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada materi pakaian adat sehingga belum mencakup keseluruhan keragaman budaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Bawang 02, ditemukan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai untuk materi keragaman budaya. Hal ini berdampak pada menurunnya minat belajar siswa, yang ditunjukkan dengan banyaknya nilai siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan konkret, sehingga kurang menarik serta belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Kondisi ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi belum maksimal. Di sisi lain, penggunaan gawai di kalangan siswa yang tidak terarah juga menjadi permasalahan tersendiri, karena lebih banyak digunakan untuk aktivitas yang kurang edukatif sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap budaya lokal (I Made Bayu Puser Bhumi & Hendra Santosa, 2019).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi digital untuk materi pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang menyajikan materi keragaman budaya Pulau Jawa secara interaktif dan menarik. Media



ini diharapkan dapat sesuai dengan karakteristik siswa yang berdampingan dengan teknologi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sinta, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memberikan respon positif dari peserta didik.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang diberi nama KEBUJA (Keragaman Budaya Pulau Jawa). Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi keragaman budaya melalui fitur interaktif seperti materi visual, kuis, dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Dengan adanya aplikasi KEBUJA, diharapkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih efektif, meningkatkan minat dan keaktifan siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih inovatif dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Android bernama KEBUJA (Keragaman Budaya Pulau Jawa). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, berulang, serta memungkinkan adanya perbaikan pada setiap tahap pengembangan (Rayanto & Sugianti, 2020).

Subjek dalam penelitian ini meliputi ahli materi untuk menilai kesesuaian isi pembelajaran, ahli media untuk menilai tampilan dan kelayakan aplikasi, guru kelas V SD N Bawang 02 sebagai pengguna dan siswa kelas V SD N Bawang 02 sebanyak 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan secara non-partisipatif untuk mengamati proses pembelajaran dan mengidentifikasi permasalahan di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan media, yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa dengan memberikan pertanyaan tertulis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi; lembar observasi, lembar wawancara guru, lembar validasi ahli materi, media, angket respon guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran aplikasi keragaman Budaya Pulau Jawa (KEBUJA) berbasis android telah disusun berdasarkan tahapan pengembangan (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) berikut tahapannya:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis yang dimaksud pada tahap ini adalah studi pendahuluan, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan apa yang terdapat pada sekolah dasar yang akan diteliti dengan melakukan wawancara kepada wali kelas V dan observasi pembelajaran di kelas V SD N Bawang 02.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Bawang 02 menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan media konvensional seperti buku, gambar, dan poster. Hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi

keragaman budaya Pulau Jawa masih rendah. Selain itu, peserta didik kurang mengenal budaya daerah karena lebih banyak terpapar penggunaan gawai, meskipun memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan cenderung monoton.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD N Bawang 02 belum optimal karena penggunaan media yang masih konvensional dan kurang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya Pulau Jawa, serta kurangnya pengenalan terhadap budaya daerah sendiri akibat tingginya penggunaan *handphone*.

Di sisi lain, peserta didik memiliki minat tinggi terhadap teknologi dan terbiasa menggunakan perangkat Android. Kondisi ini menjadi peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, aplikasi Keragaman Budaya Pulau Jawa (KEBUJA) berbasis Android dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Materi ini terdapat pada Bab 3 “Keragaman Budaya Indonesiaku” dengan tujuan agar peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Pengembangan aplikasi KEBUJA diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal, serta mendorong penggunaan *handphone* secara edukatif.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini meliputi pemilihan warna, teks, gambar, dan animasi. Peneliti mendesain dengan menggunakan aplikasi canva. Selain itu, peneliti juga menentukan alur aplikasi.



Gambar 1. Pemilihan Warna Background

Pemilihan warna pada aplikasi KEBUJA menggunakan kombinasi warna polos dan gradasi untuk menciptakan tampilan yang menarik dan nyaman. Gradasi seperti biru putih, pink, dan *orange* putih menghindari kesan monoton, sedangkan warna polos seperti hijau dan krem menjaga tampilan tetap sederhana dan harmonis.

JAWA TENGAH → Jenis font Noot

Baju Demang → Glacical Indifferent

Mengenal → Vintage Moon

Gambar 2. Jenis Font

Pemilihan font pada aplikasi KEBUJA mempertimbangkan keterbacaan, estetika, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. Aplikasi ini menggunakan tiga jenis *Font*, yaitu *Noot*, *Glacial Indifference*, dan *Vintage Moon*. *Font Noot* digunakan untuk judul utama karena tampilannya tegas dan menarik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, misalnya pada judul kebudayaan setiap provinsi seperti pakaian adat dan makanan khas. *Font Glacial Indifference* digunakan pada bagian penjelasan materi karena bentuknya sederhana, jelas, dan mudah dibaca, hal ini membantu peserta didik memahami isi materi dengan lebih baik. Sementara itu, *font Vintage Moon* digunakan sebagai variasi pada judul tertentu agar tampilan tidak monoton dan tetap menarik.



Gambar 3. Pemilihan Animasi

Gambar 3 animasi pada aplikasi KEBUJA disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V dan materi budaya (pakaian adat, rumah adat, tarian, makanan, dan alat musik). Animasi tambahan seperti bunga dan pohon digunakan untuk memperindah tampilan, dengan tetap mengutamakan kesederhanaan dan kejelasan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media pembelajaran berupa aplikasi Keragaman Budaya Pulau Jawa (KEBUJA) berbasis Android pada materi keragaman budaya. Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain tampilan dan animasi, kemudian dilanjutkan dengan *Smart Apps Creator* untuk mengubah desain menjadi aplikasi interaktif yang dapat digunakan pada perangkat Android. Aplikasi KEBUJA dilengkapi dengan buku panduan penggunaan agar memudahkan guru dan peserta didik dalam mengoperasikannya. Berikut merupakan beberapa hasil tampilan aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5 sampai 7.



Gambar 5. Halaman Utama Aplikasi



Gambar 6. Halaman Materi



Gambar 7. Materi Rumah Adat

Buku panduan aplikasi berisi Langkah penggunaan aplikasi dan dilengkapi dengan modul ajar, PPT, LKPD serta instrumen penilaian. Adapun buku panduan aplikasi dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Barcode Buku Panduan

Dari gambar 5 sampai 7 merupakan aplikasi yang dikembangkan dengan *Smart APPS Creator*. Kemudian produk yang telah selesai dikembangkan di uji ahli media dan ahli materi.

A. Validasi media

Tahap validasi dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh dua ahli, yaitu Bapak Rofian, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Mira Azizah, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian validasi media pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media KEBUJA

Validator	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase
Ahli Media I	69	70	98%
Ahli Media II	67	70	96%
Rata-Rata	136	140	97%
Jumlah Skor			

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari hasil validasi media KEBUJA mendapat kriteria “sangat baik”, sehingga media KEBUJA sangat valid digunakan untuk pembelajaran.

B. Validasi Materi

Tahap validasi materi dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif untuk menilai kelayakan isi pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu Ibu Mira Azizah, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Nur Cholifah, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian validasi materi pembelajaran disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi KEBUJA

Validator	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase
Ahli Materi I	68	70	97%
Ahli Materi II	67	70	95%
Rata-Rata	135	140	96%
Jumlah Skor			

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari hasil validasi materi KEBUJA mendapat kriteria “sangat baik”, sehingga media KEBUJA sangat valid digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman Budaya.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti menerapkan aplikasi yang telah dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas V SD N Bawang 02. Implementasi terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi pembelajaran. Pada tahap persiapan peneliti memberikan arahan untuk menginstal aplikasi dan memberikan penjelasan mengenai panduan penggunaan aplikasi. Tahap pelaksanaan merupakan inti dari aktivitas pembelajaran, peserta didik menggunakan aplikasi untuk mempelajari keragaman budaya Pulau Jawa melalui teks, gambar, dan animasi. Penggunaan aplikasi dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Penggunaan Aplikasi KEBUJA

Pada gambar 9 peserta didik melakukan pembelajaran secara berkelompok dengan tugas berbeda untuk menyelesaikan LKPD melalui kegiatan mengamati dan diskusi mengenai informasi yang ada diaplikasi. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melaksanakan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa melalui kuis yang tersedia dalam aplikasi. Selain itu, dilakukan pengisian angket untuk memperoleh respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang digunakan.

A. Angket Respon Guru

Angket respon guru berisi daftar pernyataan untuk mengetahui respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran aplikasi KEBUJA pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar. Angket respon guru menggunakan skala Guttman yang berisi jawaban “YA” memiliki skor 1 dan “TIDAK” memiliki skor 0. Berikut hasil yang diperoleh dari angket respon guru dapat dilihat pada Tabel 3.

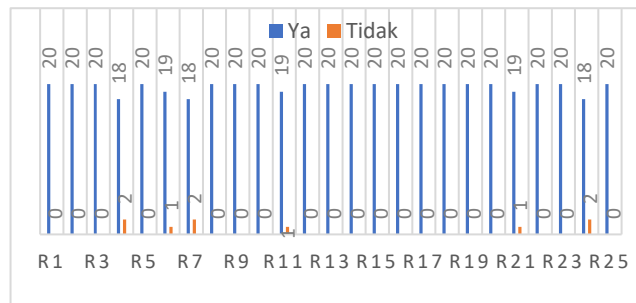
Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

Jawaban Ya	Jawaban Tidak	Skor Maksimal	Presentase
19	1	20	95%

Berdasarkan Tabel 3 menyatakan hasil respon guru kelas V SD N Bawang 02 terhadap media pembelajaran aplikasi KEBUJA yang telah dibuat dan diterapkan oleh peneliti. Dari data tersebut diperoleh hasil persentase 95%, dimana hasil tersebut berada pada interval 81%-100% sehingga media pembelajaran keragaman budaya Pulau Jawa (KEBUJA) berbasis Android pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar terbukti sangat praktis.

B. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik berisi daftar pertanyaan untuk mengetahui respon peserta didik setelah mengoperasikan media pembelajaran aplikasi keragaman budaya Pulau Jawa (KEBUJA) mata pelajaran pendidikan pancasila. Angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman yang berisi jawaban “YA” memiliki skor 1 dan “TIDAK” memiliki skor 0. Berikut hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Data Respon Peserta Didik

Berdasarkan data respon peserta didik pada gambar 10, diperoleh total jawaban “YA” sebanyak 491 dan jawaban “TIDAK” sebanyak 9 dari skor maksimal 500. Dengan demikian diperoleh hasil persentase 98,2%, dimana hasil tersebut berada pada interval 81%-100% sehingga keragaman budaya Pulau Jawa (KEBUJA) berbasis Android pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar terbukti sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi KEBUJA pada materi keragaman budaya di kelas V SD, meliputi proses pembelajaran serta respon guru dan peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, kegiatan berjalan lancar dan kondusif tanpa kendala berarti, meskipun penggunaan media dilakukan secara berkelompok dengan satu perangkat Android untuk setiap kelompok. Peserta didik terlihat antusias, aktif, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil angket menunjukkan bahwa respon guru terhadap penggunaan media KEBUJA memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik, karena dinilai mampu mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan daya tarik pembelajaran. Sementara itu, respon peserta didik mencapai 98,2% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media ini membantu meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman terhadap materi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi KEBUJA efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pembahasan

Hasil uji kevalidan terhadap media pembelajaran interaktif bernama KEBUJA menunjukkan kualitas visual yang baik dengan perolehan skor 4 dari skala maksimal 5 pada



komponen relevansi desain dari kedua validator. Penilaian tersebut didasarkan pada ketepatan pemilihan jenis huruf yang konsisten, kesesuaian ukuran gambar, kemudahan membaca, serta keharmonisan kombinasi warna teks agar tidak mengalihkan fokus utama peserta didik. Prinsip desain ini selaras dengan pandangan Harahap dan Siregar (2021) yang menyatakan bahwa tata letak visual harus dirancang secara jelas tanpa distorsi elemen latar belakang agar pesan edukatif tersampaikan secara optimal. Lebih lanjut, penyusunan teks dan ilustrasi yang seimbang sangat esensial untuk meminimalkan beban kognitif yang dialami siswa selama proses pemahaman materi (Mayer, 2020). Penggunaan skema warna yang serasi juga menjadi faktor penentu kenyamanan visual agar perhatian siswa sekolah dasar tidak terpecah pada aspek non-esensial. Melalui pemenuhan kriteria teknis tersebut, media ini dinilai sangat proporsional bagi karakteristik perkembangan psikologis anak kelas lima yang membutuhkan sajian konkret, sederhana, dan rapi dalam kegiatan belajar harian (Alfian et al., 2024; Febriani & Prasetyaningtyas, 2026; Jarmita et al., 2020).

Pada komponen isi, validasi materi dan penyusunan instrumen evaluasi dalam aplikasi ini juga menempati kategori baik dengan perolehan skor sebesar 4. Walaupun substansi materi dinilai sudah relevan, validator menyarankan adanya penyederhanaan konten agar lebih adaptif dengan tingkat berpikir siswa operasional konkret. Konstruksi penyampaian informasi yang konkret dan terstruktur sangat disarankan agar tidak memicu kelelahan mental pada memori jangka pendek peserta didik (Mayer, 2020). Guna menindaklanjuti saran perbaikan tersebut, dilakukan langkah rekonstruksi berupa penambahan visualisasi asli pada ikon makanan khas serta pakaian adat nusantara. Pada aspek evaluasi, pembaharuan soal diarahkan agar lebih menantang serta kontekstual guna memacu kemampuan berpikir tingkat tinggi, bukan sekadar menguji hafalan teks semata. Pendekatan terbimbing melalui bantuan multimedia interaktif terbukti mampu mengeskalasi keterlibatan aktif dan daya analisis siswa secara signifikan (Priyanto, 2016). Perubahan arah evaluasi ini sekaligus menjawab tantangan dunia pendidikan dasar terkait minimnya instrumen ujian berbasis analisis dan kreativitas yang autentik di sekolah (Ferina & Khusnul, 2017; (Farida & Hastuti, 2026; Khoiriyah & Shaleh, 2025; Pangestu et al., 2026).

Analisis terhadap tingkat kepraktisan berdasarkan lembar respons guru mengungkap catatan kritis terkait penggunaan narasi tertulis yang dinilai masih terlalu panjang di dalam aplikasi. Menurut *cognitive theory of multimedia learning*, perpaduan antara representasi kata dan gambar hanya akan berjalan efektif jika narasi dikemas secara singkat serta langsung tertuju pada esensi bahasan (Mayer, 2020). Penjelasan yang terlalu berbelit-belit berisiko memunculkan fenomena *split attention effect*, sebuah kondisi di mana konsentrasi siswa terfragmentasi antara membaca teks panjang dan mengamati visual pendukung secara bersamaan. Fenomena ini memicu lonjakan beban kognitif yang tidak diperlukan sehingga justru menghambat asimilasi pengetahuan baru ke dalam memori jangka panjang anak. Untuk itu, pembagian materi ke dalam unit-unit kecil yang terpisah menjadi strategi krusial untuk mempermudah pemahaman konsep di tingkat sekolah dasar (Prabawa & Restami, 2022). Karakteristik perkembangan anak usia ini menunjukkan keunggulan pemrosesan informasi melalui media audio-visual interaktif dibandingkan teks naratif yang monoton. Respons ini menjadi acuan penting untuk mempersingkat muatan bahasa agar aplikasi tampil lebih lugas, aplikatif, dan komunikatif (Afif et al., 2023; Anggraeni et al., 2021; Islami, 2025; Nurazka et al., 2022).

Evaluasi dari sudut pandang peserta didik juga mengidentifikasi adanya jawaban tidak dari beberapa siswa kelas lima terkait aspek kemudahan huruf, kualitas estetika tampilan, serta daya dorong belajar. Keterbacaan tipografi yang mencakup aspek spasi, ukuran font, dan tata



letak geometris memiliki pengaruh langsung terhadap kecepatan retensi membaca anak yang masih berada dalam fase perkembangan literasi dasar (Nurbaeti, 2019). Hambatan teknis ini disiasati dengan menyederhanakan struktur penyajian pesan agar selaras dengan skema kognitif anak yang menyukai bentuk-bentuk riil dan komunikatif. Di sisi lain, fluktuasi motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh akumulasi pengalaman akademis masa lalu serta preferensi personal terhadap penggunaan perangkat digital di sekolah. Kejadian belajar yang kurang menstimulasi rasa ingin tahu di masa lampau cenderung menurunkan minat dan memicu respons negatif dari anak terhadap introduksi teknologi baru di kelas (Asni et al., 2020; (Sari & Yatri, 2023; Supardi & Hasanah, 2020; Yu-peng & Yu, 2023). Perbedaan gaya belajar yang mencakup tipe visual, auditori, dan kinestetik menyebabkan tidak semua siswa memiliki derajat ketertarikan yang sama terhadap gawai.

Hasil konfirmasi melalui wawancara dengan guru kelas menegaskan adanya polarisasi semangat belajar di antara siswa SDN Bawang 02, di mana sebagian anak memiliki motivasi tinggi sedangkan sebagian lainnya cenderung rendah. Realitas sosiopsikologis ini membuktikan bahwa penilaian negatif terhadap kepraktisan media tidak semata-mata bersumber dari cacat desain teknis, melainkan dipengaruhi secara akumulatif oleh perbedaan minat, kesiapan mental, dan latar belakang keluarga (Santrock, 2018; Abdullah et al., 2024). Sebagai keterbatasan, penelitian korelasional ini belum mampu mengisolasi dampak variabel eksternal seperti bimbingan orang tua di rumah terhadap tingkat adopsi teknologi anak. Implikasi teoretis dari temuan ini memperkuat tesis bahwa efektivitas media digital di era siber bersifat kontekstual dan memerlukan diferensiasi proses yang akomodatif. Rekomendasi bagi perbaikan produk KEBUJA mencakup optimalisasi fitur audio untuk meminimalkan teks panjang serta penyesuaian ukuran teks agar lebih ramah anak. Melalui sinkronisasi antara perbaikan aspek grafis dan penguatan kapasitas pedagogik guru, multimedia ini dapat ditransformasikan menjadi alat bantu instruksional yang unggul, inklusif, dan berkeadilan bagi seluruh siswa.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *android* bernama *android package* keragaman budaya Pulau Jawa terbukti sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas lima sekolah dasar. Berdasarkan model pengembangan yang terstruktur, integrasi visual menarik, jenis huruf yang ergonomis, dan fitur kuis interaktif sukses memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Pengalihan metode pengajaran dari pola ceramah satu arah konvensional menuju pemanfaatan teknologi digital terbukti ampuh meminimalkan beban kognitif memori kerja peserta didik dalam memahami materi kebudayaan daerah yang abstrak. Penilaian kevalidan yang sangat baik dari dewan ahli konten serta respon kepraktisan yang tinggi dari guru dan murid menegaskan bahwa aplikasi ini efektif mendongkrak keaktifan, curiositas, dan kemandirian belajar anak secara menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, B., Dabney-Fekete, I., & Ceglédi, T. (2024). Educational psychology [Review of the book *Educational psychology*, by J. W. Santrock]. *Central European Journal of Educational Research*, 6(2), 108–111. <https://doi.org/10.37441/cejer/20>
- Afif, E. E., Ahmadi, F., & Setiawan, D. (2023). Pengembangan e-story book untuk mengenalkan toleransi pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7131–7140. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5594>



- Alfian, I., Zainuddin, M., & As'ari, A. R. (2024). Media pembelajaran berbasis autoplay melatih kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 799–812. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6346>
- Anindya, F., Primasatya, N., & Zaman, W. I. (2022). Pengembangan media pembelajaran Pungkabuja (pop-up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk siswa sekolah dasar kelas IV. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 346–357. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.688>
- Anggraeni, S., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Asni, Syukri, S., & Wahyuni, I. (2020). Jurnal Pemikiran Islam. *Jurnal Pemikiran Islam*, 6(1), 20–37. <https://doi.org/10.1234/jpi.v6i1.001>
- Farida, A., & Hastuti, M. S. A. (2026). Transformasi pedagogi abad 21: Mewujudkan ekosistem pendidikan masa depan yang adaptif dan kontekstual. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 6(2), 492–502. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i2.10770>
- Febriani, R. S., & Prasetyaningtyas, F. D. (2026). Pengembangan media scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi keragaman budaya siswa kelas IV SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 365–380. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9583>
- Ferina, A., & Khusnul, F. (2017). Problematika pengembangan HOTS (Higher Order Thinking Skill) di sekolah dasar. *Journal Inovasi Pendidikan*, 139–145. <https://doi.org/10.1234/jip.2017.001>
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2021). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational*, (January), 2–3. <https://doi.org/10.1234/educational.2021.001>
- Islami, A. N. M. (2025). Implementation of digital literacy learning media based on interactive video for children aged 5–6 years. *Anakta*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.35905/anakta.v4i1.13382>
- Jarmita, N., Chandrawati, A. E., & Zulfiati, Z. (2020). Pengembangan media seven in one ditinjau dari uji kelayakan dan uji kepraktisan di kelas V MI/SD di Banda Aceh. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 21(1), 111. <https://doi.org/10.22373/jid.v21i1.6317>
- Khoiriyah, Z., & Shaleh, S. (2025). Solusi alternatif atas problematika dalam mengimplementasikan penilaian Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 656. <https://doi.org/10.35312/am.v9i2.4855>
- Mayer, R. E. (2020). Designing multimedia instruction in anatomy: An evidence-based approach. *Clinical Anatomy*, 33(1), 2–11. <https://doi.org/10.1002/ca.23265>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://books.google.com/books?id=placeholder_mayer2020
- Nurbaeti, R. U. (2019). Pengembangan bahan ajar IPA berbasis problem based learning untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), Article 280154. <https://doi.org/10.1234/jcp.v5i1.002>
- Nurlailah, N. (2024). Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn Siswa kelas IV MIS Yasim Pesa. *Fushilat: Jurnal Studi Pendidikan dan Keislaman*, 1(1), 68–76.



<https://doi.org/10.47625/fusshilat.v1i1.980>

- Nurazka, R. A., Fitriyari, N. S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pengembangan aplikasi giat bergerak sebagai desain pembelajaran abad 21 bagi anak usia 4-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 242–252. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356>
- Pangestu, R. A., Ismuwardani, Z., & Qudwatullathifah, R. N. (2026). Analisis asesmen formatif berbantuan Quizizz paper mode terhadap keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatiseeng Kidul. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 20–30. <https://doi.org/10.58660/tmennx92>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2022). Efektivitas konten digital menggunakan prinsip segmentasi di sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41218>
- Priyanto, W. (2016). Penerapan multimedia interaktif berbasis inkuiri terbimbing dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 114–129. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4252>
- Puser, B. I. M. B., & Santosa, H. (2019). Pelatihan gender wayang pada generasi muda Bali untuk melawan dampak negatif kemajuan teknologi. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(2), 99–105. <https://doi.org/10.31091/kalangwan.v5i2.777>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. https://books.google.com/books?id=placeholder_rayanto2020
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video animasi melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sinta, L. N. (2022). *Pengembangan media game edukasi peta mata pelajaran PKN materi keragaman budaya dan pakaian adat di Indonesia Kelas IV SD Muhammadiyah 9 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <https://doi.org/10.1234/thesis.sinta2022>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson Education. https://books.google.com/books?id=placeholder_smaldino2019
- Supardi, S., & Hasanah, E. (2020). Junior high school students experiences of high technology based learning in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5), 153–166. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.5.9>
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interactive untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yu-peng, L., & Yu, Z. (2023). Extending Technology Acceptance Model to higher-education students' use of digital academic reading tools on computers. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00403-8>