

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“SIKARJI” MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DAERAH
JAWA TIMUR SISWA KELAS V SDN MRICAN 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh :

KHOIRUN NISA'

NPM : 2214060028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

KHOIRUN NISA'
NPM: 2214060028

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "SIKARJI"
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DAERAH JAWA TIMUR SISWA
KELAS V SDN MRICAN 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing I,



Frans Aditia Wiguna, M.Pd

NIDN. 0719048206

Pembimbing II,



Dr. Karimatus Saidah, M.Pd

NIDN. 0710039103

Skripsi oleh:

KHOIRUN NISA'
NPM: 2214060028

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "SIKARJI"
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DAERAH JAWA TIMUR SISWA
KELAS V SDN MRICAN 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

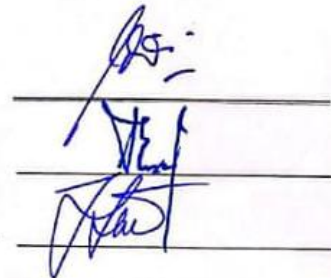
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP,



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Khoirun Nisa'
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 02 Mei 2004
NPM : 2214060028
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juni 2026

Yang menyatakan

A yellow revenue stamp with a red Garuda emblem and the text '10000', 'METERAN TEMPEL', and '20AOX089907291'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

KHOIRUN NISA'

NPM 2214060028

MOTTO

“Kawula mung saderma, mobah mosik kersaning hyang sukmo”

- Lakukan yang menjadi tugas manusia, selebihnya serahkan kepada Tuhan.

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”

(Baskara Putra - Hindia)

Setiap perjuanganku hari ini adalah bentuk terima kasih kepada seseorang yang sudah bertaruh antara hidup dan mati, hanya agar aku bisa lahir dan melihat dunia.

(Penulis)

Kupersembahkan karya ini untuk kedua orang tua penulis yang telah menjadi penawar ketika semesta terasa terlalu berat untuk dijalani sendirian, senantiasa memberikan kasih sayang, semangat serta mendoakan penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Khoirun Nisa' : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ‘Sikarji’ Materi Keberagaman Budaya Daerah Jawa Timur Siswa Kelas V SDN Mrican 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci : Media pembelajaran interaktif, Aplikasi, Keberagaman budaya.

Penelitian ini didasarkan pada hasil observasi dikelas V dan wawancara guru kelas V SDN Mrican 1 yang menunjukkan penggunaan media terbatas pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Selain itu, capaian pembelajaran siswa pada materi keberagaman budaya daerah masih belum optimal, terlihat dari kesulitan siswa mengingat nama dan ciri khas budaya hingga berdampak pada nilai siswa yang masih belum memuaskan. Materi tersebut dianggap cukup sulit dipahami karena proses pembelajaran cenderung monoton dan masih bergantung pada buku paket, LKS dan media gambar yang kurang menarik. Padahal, sekolah juga telah memiliki berbagai fasilitas pendukung, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif Sikarji pada materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif “Sikarji” materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur siswa kelas V SDN Mrican 1.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk, berupa media pembelajaran interaktif Sikarji dengan menggunakan metode R&D dan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri dengan instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, angket, dan tes (pre-test dan post-test). Untuk analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan media interaktif Sikarji menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kevalidan 91,3 % sangat valid, diperoleh persentase 86,6% dari ahli media dan 96% dari ahli materi. Hasil kepraktisan diperoleh dari angket guru 96%, kategori sangat praktis dan hasil angket dari siswa menunjukkan rata-rata 95%, dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pre-test dan post-test sebesar $0,000 < 0,05$ pada uji paired sample t-test. Kelebihan media Sikarji ini dapat digunakan kapan saja, diakses secara offline, memberikan umpan balik langsung, serta tidak memerlukan pembaruan data selama penelitian. Namun, kekurangan media ini hanya dapat diakses pada perangkat sistem android, membutuhkan emulator jika diakses pada laptop atau komputer, penyebarannya masih terbatas melalui WhatsApp dan Google Drive.

Dengan demikian, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran interaktif Sikarji dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. Peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan aplikasi yang dapat diakses diseluruh platform atau perangkat digital.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa;
4. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
5. Dr. Karimatus Saidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Deny Kurniawati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Mrican 1 yang telah memberikan izin untuk dapat dilakukan penelitian di SDN Mrican 1;
7. Guru dan siswa kelas V SDN Mrican 1, yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian;
8. seluruh Dosen, Karyawan dan Staf atas segala bantuan moril kepada penulis selama belajar di PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
9. kedua orang tua dan seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan dan motivasi;

10. Elbian Adel Giza Putra Wicaksana, S.T., sebagai pasangan yang selalu mendampingi setiap hari serta memberi semangat, dan support lebih dari awal perkuliahan hingga penulisan skripsi ini;
11. Dwi Rahmawati Fatimah, yang telah mendengarkan keluh kesah penulis selama pengerjaan skripsi. Terima kasih telah memberikan semangat serta dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini;
12. Teman-teman seperjuangan yang sudah membantu dan memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini; dan
13. semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu pembenahan. Oleh karena itu, tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak yang membangun senantiasa diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 18 juni 2026

Khoirun Nisa'

NPM. 2214060028

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Definisi Media Pembelajaran	8
b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	8
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	9
d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	10
e. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	11
b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif.....	12

c. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif	13
3. Media Sikarji	14
4. Karakteristik Siswa Kelas V	16
a. Perkembangan Sosial Emosional	16
b. Perkembangan Kognitif	17
5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	17
6. Materi Keberagaman Budaya	19
a. Pengertian Keberagaman Budaya	19
b. Jenis Keberagaman Budaya	19
c. Keberagaman Budaya Daerah Jawa Timur	20
d. Sikap Menjaga, Menghormati dan Melestarikan Keberagaman Budaya Daerah	28
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	29
C. Kerangka Berfikir	35
BAB III : METODE PENELITIAN	37
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan	38
C. Tempat dan Waktu Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Instrumen Penelitian	46
F. Validasi Produk	52
G. Uji Coba Produk	53
H. Teknik Analisis Data	54
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Data Produk Hasil Pengembangan	59
B. Data Uji Coba	66
C. Analisis Data	71
D. Revisi Produk	77
E. Kajian Produk Akhir	80

BAB V : PENUTUP	88
A. Simpulan	88
B. Saran.....	89
 DAFTAR PUSTAKA	 90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : CP-TP.....	18
2.2 : Perbandingan Penelitian Terdahulu	31
3.1 : Sketsa Media Pembelajaran Interaktif “Sikarji”	39
3.2 : Waktu Penelitian.....	43
3.3 : Sebaran Instrument Penelitian	46
3.4 : Lembar Observasi	46
3.5 : Lembar wawancara	47
3.6 : Angket validasi materi	48
3.7 : Angket Validasi Media	49
3.8 : Angket Kepraktisan Respon Guru	50
3.9 : Angket Respon Siswa	51
3.10 : Kisi-kisi Soal Tes.....	52
3.11 : Penilaian Skala Likert	54
3.12 : Kriteria Kevalidan.....	55
3.13 : Penilaian Angket Respon Siswa	56
3.14 : Kriteria Kepraktisan.....	56
4.1 : Desain Awal Media Pembelajaran Interaktif Sikarji	61
4.2 : Hasil Validasi Materi	64
4.3 : Hasil Validasi Media.....	65
4.4 : Hasil Angket Respon Guru	67

4.5 : Hasil Angket Respon Siswa.....	68
4.6 : Hasil Nilai Keefektifan Siswa.....	69
4.7 : Rekapitulasi Data Kevalidan.....	72
4.8 : Hasil Uji Normalitas	74
4.9 : Data Statistik Deskriptif.....	75
4.10 : Hasil Uji Paired Sample T-Test	76
4.11 : Hasil Revisi Saran Ahli Materi	77
4.12 : Hasil Revisi Saran Ahli Media.....	78
4.13 : Desain Akhir Produk.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Tahapan Model ADDIE	36
2.2 : Alur Kerangka Berpikir	36
3.1 : Model ADDIE.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. : Lembar Pengajuan Judul.....	96
2. : Berita Acara Bimbingan.....	98
3. : Surat Izin Penelitian.....	100
4 . : Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	101
5. : Surat Pemanfaatan Produk.....	102
6. : Surat Bebas Plagiasi.....	104
7. : Hasil Cek Plagiasi	105
8. : Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	106
9. : Angket Validasi Materi.....	107
10. : Surat Permohonan Validasi Ahli Media	111
11. : Angket Validasi Media	112
12. : Angket Respon Guru.....	115
13. : Angket Respon Siswa	118
14. : Lembar Observasi	120
15. : Lembar Wawancara	121
16. : Perangkat Pembelajaran.....	122
17. : Lembar Hasil Pretest.....	163
18. : Lembar Hasil Posttest	169
19. : Dokumentasi	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting untuk meningkatkan potensi dalam diri setiap manusia. Menurut Sutianah, (2021) pendidikan merupakan upaya yang disengaja dilakukan untuk memaksimalkan dan mengembangkan kemampuan dari peserta didik secara menyeluruh. Untuk mengembangkan potensi peserta didik, kualitas pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan dan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mampu menghasilkan perubahan positif pada diri peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut, Pratama et al., (2025) Guru harus mampu merancang proses pembelajaran yang aktif, menarik dan bermakna, sehingga dapat mendorong siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian, efektivitas pendidikan bergantung pada keahlian guru dalam merangsang belajar siswa secara optimal agar kualitas pendidikan meningkatkan.

Pendidikan memiliki keterkaitan yang erat dengan kegiatan belajar karena keduanya saling mendukung dalam proses pengembangan peserta didik. Melalui pendidikan, peserta didik dibekali dengan nilai-nilai moral dan etika yang berlandaskan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Menurut Atulhasanah, (2023) pada kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka, ada enam mata pelajaran wajib diajarkan. Salah satunya pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk kepribadian individu berdasarkan nilai Pancasila dan diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan mengenai nilai baik dan buruk suatu tindakan. Menurut Zulva, (2025) pembelajaran Pancasila memuat materi mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang diharapkan peserta didik mampu memahami sekaligus mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam berbagai aspek kehidupan.

Tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter Pancasila. Selaras dengan pernyataan

Ninawati et al., (2025) pendidikan pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar dengan pembelajaran yang aktif yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai utama pancasila. Menurut Romanti, (2025) nilai-nilai pancasila perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik memahami dan menerapkan sikap yang sesuai dengan karakter bangsa. Maka, mata pelajaran tersebut penting untuk dipelajari. Sehingga, guru harus dapat merancang pembelajaran yang aktif dan menarik bagi peserta didik agar tidak hanya memperoleh pemahaman secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari

Proses pembelajaran tersebut tidak terlepas dari penggunaan media. Menurut Nuryanti et al., (2022) penggunaan media dalam pembelajaran, siswa dapat merasakan manfaat dan kelebihan, sedangkan pembelajaran tanpa menggunakan media dapat menimbulkan kendala dalam proses pembelajaran. Sehingga, guru perlu merencanakan pembelajaran yang matang, khususnya dalam pemilihan dan menyajikan media yang tepat. Menurut Purwaningtiyas, (2023) dalam pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar partisipasi aktif mereka selama proses belajar meningkat sehingga memberikan dampak positif kedua pihak, baik pendidik maupun peserta didik. Selain itu, menurut Syamsiah et al., (2025) penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan pancasila membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keaktifan selama pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, Sari et al., (2025) menyatakan bahwa untuk penerapan pembelajaran pendidikan pancasila yang efektif di sekolah dasar memerlukan media yang mampu menarik perhatian. Diperkuat oleh Zulva, (2025) idealnya pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan diajarkan dengan menggunakan media inovatif yang mampu membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan termotivasi. Selain itu, menurut Dewi et al., (2025) penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran pancasila yang fungsinya untuk alat, cukup efektif dalam menyalurkan materi dan menggugah perhatian peserta didik. Diperkuat oleh Aka, (2017) kehadiran TIK dalam pendidikan memungkinkan

terciptanya proses pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara aktif serta perannya diakui memiliki pengaruh yang sangat besar. Selaras dengan pernyataan Yaumi, (2017) bahwa teknologi dalam suatu pembelajaran merupakan langkah konkret mempermudah proses pembelajaran sekaligus mengoptimalkan kinerja dengan cara mengembangkan, memanfaatkan, dan mengelola proses serta sumber daya teknologi. Maka dari itu, diperlukan penggunaan media oleh guru dengan memanfaatkan teknologi terutama pada pembelajaran pendidikan pancasila untuk membantu kelancaran belajar mengajar dan mencapai keberhasilan belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 5 SDN Mrican 1, ketika pembelajaran pendidikan pancasila interaksi guru dan siswa masih minim, guru pada proses pembelajarannya hanya menggunakan media gambar, buku paket dan LKS. Padahal dikelas tersedia LCD dan *Smart Tv* tetapi belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal untuk membantu melibatkan siswa menggali konsep secara langsung. Media gambar yang digunakan juga berukuran relatif kecil sehingga kurang menarik perhatian seluruh siswa. Dampak masalah tersebut, terlihat masih ada siswa yang melakukan aktivitas di luar pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, bosan, mengantuk, serta kurang aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran tersebut belum efektif membangun suasana pembelajaran yang aktif, sehingga perhatian serta keterlibatan siswa kurang maksimal.

Diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas 5 bahwa siswa terkadang merasa jenuh jika pembelajaran dikelas monoton. Kondisi tersebut terjadi karena mata pelajaran pendidikan pancasila dinilai cukup sulit dan membutuhkan gambaran yang jelas. Salah satunya tercermin pada pembelajaran keberagaman budaya, karena cakupan materinya yang luas dan beragam. Guru juga mengungkapkan, ketika mengajarkan materi keberagaman budaya sekitar Jawa Timur ruang lingkup pakaian adat dan rumah adat dengan menggunakan media cetak gambar, masih terdapat siswa yang kesulitan mengingat nama budaya dan ciri khasnya ketika diberi pertanyaan guru. Kesulitan tersebut menunjukkan penggunaan media gambar saja belum mampu memberikan pengalaman belajar

yang optimal. Dampak negatif ini pun tercermin pada hasil belajar siswa, sebanyak 14 atau 48,2% nilai siswa masih di bawah KKTP atau belum memuaskan. Sehingga menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur masih rendah.

Di sisi lain, siswa kelas 5 menyukai media yang memiliki unsur visual/gambar, mengeluarkan suara, dan bergerak yang diketahui dari wawancara guru ketika menggunakan multimedia *Youtube* dan web *kahoot* tetapi pada pembelajaran lain bukan pendidikan pancasila. Sekolah tersebut telah menyediakan fasilitas berupa LCD, *Chromebook*, *Smart Tv*, dan juga jaringan wifi yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang dalam pembelajaran di kelas. Akan tetapi, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru karena masih adanya kendala terbenturnya waktu dalam membuat dan mempersiapkan media. Pada akhirnya, keterbatasan ini menjadikan siswa tidak memperoleh cukup peluang untuk terlibat langsung dalam menggali konsep yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan sebelumnya, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran pendidikan pancasila dengan materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur. Sebagai alternatif solusi, dipilihlah media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan telah disesuaikan permasalahan yang ditemukan. Menurut Herawati, (2024) media pembelajaran interaktif merupakan media komunikasi yang memuat gambar, video, animasi, dan game yang cocok digunakan di SD karena kelebihanannya dalam memperjelas materi, menarik, melatih kemampuan melalui kegiatan mencoba, serta memotivasi siswa melalui penghargaan. Menurut Kusumawati et al., (2025) dalam konteks pendidikan pancasila, media interaktif sangat relevan karena dapat membantu siswa membangun pemahaman terhadap isu kebangsaan yang kompleks, melatih keterampilan berpikir kritis dan pengambil keputusan demokratis melalui pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat dinilai cocok mendukung pembelajaran pendidikan pancasila karena mampu memfasilitasi eksplorasi materi melalui berbagai bentuk penyajian yang menarik.

Selain dengan memanfaatkan keunggulan media pembelajaran interaktif, dalam penelitian ini, media diintegrasikan dengan memanfaatkan teknologi dalam bentuk aplikasi. Menurut Safitri & Wicaksono, (2023) penggunaan media interaktif aplikasi dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila mampu meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mulia, (2025) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi energy fun materi energi dan perubahannya untuk siswa kelas IV, terbukti media mempermudah memahami materi, meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Dilihat dari hasil validasi 93% memperoleh kriteria sangat valid, hasil angket 94%, dan nilai rata-rata pretest 50,2 meningkat 85,8. Dapat disimpulkan berdasarkan penelitian terdahulu, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi memiliki dampak positif pada proses pembelajaran salah satunya meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Dengan demikian, masih diperlukannya pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi pada pembelajaran pendidikan pancasila yang disesuaikan dengan materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur untuk siswa kelas 5. Penelitian terdahulu juga menjadi solusi yang valid, praktis dan efektif.

Dari hasil analisis permasalahan yang telah diketahui di SDN Mrican 1 dan hasil analisis penelitian terdahulu yang relevan, maka peneliti menawarkan pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi keberagaman budaya daerah Jawa Timur yang disingkat menjadi “Sikarji” materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur untuk siswa kelas V SDN Mrican 1. Media pembelajaran interaktif Sikarji ini dirancang dalam bentuk aplikasi untuk membantu siswa memahami materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur secara lebih mudah dan menarik untuk siswa kelas 5 dengan penyajiannya yang memadukan unsur visual, audio, dan fitur interaktif *drag & drop* serta inovasi fitur game *memory match card*. Dengan merumuskan pernyataan di atas maka, peneliti mengambil sebuah judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif Sikarji materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur siswa kelas V SDN Mrican 1”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, agar pembahasan lebih terarah dan tidak melebar, maka ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media pembelajaran interaktif “Sikarji” untuk memfasilitasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur untuk siswa kelas V SDN Mrican 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, peneliti merumuskan masalah penelitian untuk memperjelas arah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif “Sikarji” materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur siswa kelas V SDN Mrican 1?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif “Sikarji” materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur siswa kelas V SDN Mrican 1?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif “Sikarji” materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur siswa kelas V SDN Mrican 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan

1. untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif “Sikarji” materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur siswa kelas V SDN Mrican 1;
2. untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif “Sikarji” materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur siswa kelas V SDN Mrican 1; dan
3. untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran interaktif “Sikarji” materi keberagaman budaya daerah Jawa Timur siswa kelas V SDN Mrican 1.

E. Manfaat Penelitian

Terdapat 2 manfaat penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan diharapkan bermanfaat menambah keilmuan terutama penerapan media pembelajaran interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan pencapaian belajar dari siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

Hasil skripsi ini secara praktis bermanfaat untuk perpustakaan PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan dalam menambah referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, C. U., Ningrum, E. P., & Ramdani, S. O. (2023). Pentingnya melestarikan budaya bangsa Indonesia. *International Waqaf Ilmu Nusantara Library*.
- Aisyah, R. N. (2023). *Pengembangan multimedia interaktif “abbd : aku bisa belajar disiplin” untuk meningkatkan perilaku disiplin*. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai wujud inovasi sumber belajar di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1, 28–37. <https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1041>
- Alfiaturrohmaniah. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi lectora inspire dalam pembelajaran tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an hadits kelas IV di madrasah ibtidaiyah negeri*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII smp al-azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi budaya nasional dan interaksi global pendidikan geografi. *Jurnal Petik*, 1(5), 77–84. <https://doi.org/10.31980/petik.v5i1.1539>
- Atulhasanah, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran melalui video animasi materi makna dan karakteristik wilayah NKRI pada siswa kelas 4 SDN Kampung Dalem 4 Kota Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Cahyani, R., Imro, I. F., & Nurfahrudianto, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran pancanimasi materi simbol, sila pancasila dan lambang garuda pancasila kelas 1 SD laboratorium. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33303>
- Damayanti, A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli materi perubahan wujud benda pada siswa kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Damayanti, R. (2025). *Pengembangan media lembar balik rumah budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman keberagaman budaya siswa kelas IV SDN Betet 1*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Dewi, K. A., Rahayuni, K. K., Apriani, N. L., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Strategi pembelajaran guru dalam mengajarkan pendidikan pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 71–81. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9110>

- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Malang, Indonesia: UB press.
- Farihat, K. S. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif ipa pop up book berbasis digital pada materi ekosistem kelas V SDN Karangtengah*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Fauziah, I. (2021). Desain pembelajaran pendidikan dasar berbasis perkembangan intelektual. *Premiere : Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.113>
- Ginanjari, R. P. A. (2025). *Makanan khas Jawa Timur yang tak boleh dilewatkan*. Retrieved from Tempo.co
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Herawati, Y. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif “norma” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 materi “ norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari” di SDN Gayam 3 Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Istiqomah, R. D. (2025). *Pengembangan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV sekolah dasar negeri 2 kudu kecamatan kertosono kabupaten nganjuk*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Jannah, A. F. H. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan kemampuan mendeskripsikan keragaman budaya kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kayunan*. Universitas Nusantara PGRI.
- Karomah, N. H., & Suwarno, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif animasi berbasis construct 2 pada materi operasi bilangan bulat terhadap pemecahan masalah siswa kelas VII. *Notasi : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 56–64. <https://doi.org/10.70115/notasi.v3i2.298>
- Kurniawan, E. Y. (2019). *Seni musik dasar* (W. Publish (ed.)). Ponorogo, Indonesia: WADE Publish.
- Kusumawati, I., Mardianti, D., & Paiman. (2025). *Media pembelajaran dalam pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn)*. 16(2), 252–263. <https://doi.org/10.47200/aoej.v16i2.3091>
- Lubis, R., Mardiana, A., Syahputri, S., & Wardani, S. R. (2026). Karakteristik perkembangan anak usia 10 tahun kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10, 568–576. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.35933>
- Maharani, A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi ekosistem di SDN 1 Ngadimulyo*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Majid, A. F., Azisah, N., & Sultan, M. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis android pada materi peluang untuk peserta didik jenjang SMA. *AL-IRSYAD Journal Pf Mathematics Education*, 4, 85–100. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.212>
- Mardiah. (2023). *Penggunaan media gambar dalam pembelajaran ipa pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 162 aek marian Kabupaten Mandailing natal*. Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpulan.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Mulia, P. M. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android Energy Fun pada materi energi dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN 2 Surenlor*. Universitas Nusantara PGRI.
- Muryanto. (2020). *Mengenal seni tari Indonesia* (Susilo (ed.)). Semarang, Indonesia: ALPRIN.
- Nasution, M. A. A. H., Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan media pembelajaran berupa aplikasi augmented reality berbasis android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>
- Ninawati, M., Saputri, A. D., Rani, J. P., Amelia, R., Shalma, A., & Putri, S. M. (2025). Peran pendidikan pancasila sebagai pembentuk karakter pada peserta didik sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Nisa', I. K. (2025). *pengembangan media papan kadobudi (kartu domino budaya jawa timur) materi keragaman budaya siswa kelas IV SDN 2 Picisan*. Universitas Nusantara PGRI.
- Nugrahanti, M. D. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri*. Universitas Nusantara PGRI.
- Nurkhotimah, R. (2023). *Pengembangan E-modul menggunakan canva apps pada pembelajaran ipa materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Nuryanti, N., Santi, N. N., & Wiguna, F. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran game puzzle Sipena materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 674–680. <https://doi.org/10.29407/zqytk789>
- Pratama, K. W., Sasmita, G. G., & Sasmita, W. (2025). Peran guru kelas dalam memotivasi belajar siswa sekolah dasar di era generasi alpha. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 2132–2143. <https://doi.org/10.29407/8rnc5y80>

- Pudjowati, J., Maq, M. M., Asmara, A., Rahayu, Y. S., & Artino, A. (2025). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan RnD*. Yogyakarta, Indonesia: Yayasan Putra Adi Dharma.
- Purwaningtiyas, N. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis construct 2 untuk meningkatkan hasil belajar materi organ pencernaan manusia pada siswa Kelas V SDN Ngasem 1*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Putri, J. A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran digital scrapbook untuk menggali informasi dari dongeng binatang (Fabel) pada Kelas II Sekolah Dasar*. Universitas Nusantara PGRI.
- Putri, K. T., Kurnianti, E., & Winarni, S. (2025). Studi literatur: efektivitas dan hambatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11(02). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7330>
- Rahmawati, A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Retnosari, T. D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi construct 2 terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Robi'in, M. (2026). *Metodologi dan statistik dasar penelitian*. Pasuruan, Indonesia: CV. basya media utama.
- Romanti, B. C. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga materi keragaman budaya pada pembelajaran PPKn di Kelas V SD Negeri Mojo*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Safitri, E. A. N., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan media interaktif “ Rubi Brain ” berbasis aplikasi digital dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi keutuhan NKRI kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(07), 1515–1524.
- Sari, A. D. P., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Peningkatan hasil belajar menggunakan papan pintar pancasila materi penerapan nilai pancasila kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 1–9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1584>
- Sari, C. A., Basori, M., & Saidah, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPS peninggalan kerajaan islam di Indonesia berbasis website untuk siswa kelas IV SDN Maron. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 90–98. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.411>

- Sevteny, I. E., Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). Media ludo kekar dalam materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar pada kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 560–567. <https://doi.org/10.29407/w5vvha60>
- Sidik, N. A. H., Fauzi, F. K. U., & Annajmi, A. Z. (2023). *Media pembelajaran (suatu pengantar sarana pendidikan)*. Sumedang, Indonesia: CV. mega press nusantara.
- Siswanto, A. A. D. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif pada materi nilai-nilai pancasila kelas V SDN Sambirejo 1*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sugianto, T. (2023). Keberagaman budaya Indonesia. *Tanda: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 03(06), 13–16.
- Sugiharto, T. (2016). *Seni dan budaya 3: pakaian nusantara*. Bandung, Indonesia: Media Makalangan.
- Sutianah, C. (2021). *Landasan pendidikan*. Pasuruan, Indonesia: CV. penerbit qiara media.
- Syamsiah, A., Fajri, A. K., Nandi, S., & Firdaus, M. (2025). Peran pembelajaran ppkn dalam pembentukan karakter peserta didik seolah dasar di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38373>
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v12i1.311>
- Wahidin, F. A., & Sujatmiko, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis memory game (flip card) untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menerapkan pemrograman web di Smks Semen Gresik. *Jurnal IT-EDU*, 8, 198–205. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i2.56844>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yaumi, M. (2017). *Ragam media pembelajaran : dari pemanfaatan media sederhana ke penggunaan multi media*. UIN Alaudin Makasar.
- Zulva, I. E. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif monopoli pada materi penerapan sila-sila pancasila untuk siswa kelas IV SD Negeri Mojo*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.