



Pengembangan Media Interaktif berbasis *Mobile* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMKS Veteran 1 Tulungagung

Mokhammad Nur Kafi^{1*}, Nurna Listya Purnamasari²

kafinur08@gmail.com^{1*}, nurna@stkipgrita.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : This study aims to evaluate the feasibility of developing mobile-based interactive media in Pancasila Education subjects. The procedure used is research and development with the ADDIE method. The product produced in this study is a mobile-based learning media that includes Bhinneka Tunggal Ika material with local wisdom. The feasibility test obtained a score of 94% from media experts and 95% from material experts, while the evaluation stage involved small group trials with a score of 86% and large group trials with a score of 93%. Based on these results, it can be concluded that the developed mobile-based interactive learning media is very feasible to use in the learning process, showing great potential in increasing the effectiveness of education and the relevance of the application of mobile technology in the educational environment.

Keywords : Interactive Media, Mobile, Pancasila Education.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan pengembangan media interaktif berbasis mobile pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Prosedur yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan metode ADDIE. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis mobile yang mencakup materi Bhinneka Tunggal Ika dengan kearifan lokal. Uji kelayakan memperoleh skor sebesar 94% dari ahli media dan 95% dari ahli materi, sedangkan tahap evaluasi melibatkan uji coba kelompok kecil dengan skor 86% dan uji coba kelompok besar dengan skor 93%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis mobile yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pendidikan dan relevansi penerapan teknologi *mobile* dalam lingkungan pendidikan.

Kata Kunci : Media Interaktif, *Mobile*, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa-siswi mengembangkan potensinya secara aktif. Dengan demikian, mereka dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Makkawaru, 2019). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berperan dalam meningkatkan

kapasitas individu, tetapi juga dalam membentuk karakter yang kuat dan tangguh. Pendidikan Pancasila, dalam hal ini, menjadi fondasi utama bagi perkembangan etika dan moral dalam masyarakat, dengan tujuan membentuk individu yang bertanggung jawab dan memperhatikan kepentingan bersama. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran integral dalam sistem pendidikan yang wajib dipelajari dan dipahami oleh setiap siswa dan mahasiswa untuk menciptakan generasi yang terdidik dan cinta tanah air (Novita & Widodo, 2023).

Sebelum adanya Pendidikan Pancasila di Indonesia, kurikulum pendidikan sering mengalami perubahan. Menurut Raharjo (2020), terdapat ungkapan yang sering muncul bersamaan dengan pergantian pemimpin di negeri ini, yaitu "ganti menteri, ganti kurikulum". Sejak kemerdekaan Indonesia tahun 1945, kurikulum pendidikan nasional telah mengalami perubahan beberapa kali, yaitu pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, serta yang terbaru adalah kurikulum 2013. Saat ini, muncul perspektif baru mengenai kurikulum Merdeka Belajar. Dalam kurikulum Merdeka, guru tetap diharapkan mampu berinovasi dalam menciptakan dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif selama kegiatan belajar mengajar di kelas (Manik et al., 2022).

Hasil observasi di SMKS Veteran 1 Tulungagung pada kelas XI TKJ dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran tersebut. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran yang masih terfokus pada ceramah mengurangi interaktivitas di kelas dan membatasi partisipasi siswa dalam proses belajar. Meskipun siswa diperbolehkan membawa gawai atau *smartphone*, penggunaannya tidak teroptimalkan sehingga teknologi ini belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Kurangnya daya tarik dalam penyampaian materi oleh guru, yang sebagian besar masih menggunakan media sederhana seperti papan tulis dan buku, menjadi kendala. Secara umum, diperlukan peningkatan metode pembelajaran dengan pendekatan yang lebih variatif dan inovatif serta integrasi teknologi secara lebih efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan meningkatkan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran. Namun, terdapat tantangan ketika guru melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, dimana para siswa sering merasa bosan karena penggunaan media yang bersifat tradisional dan kurang interaktif.

Keadaan ini mempengaruhi efektivitas siswa dalam memahami dan mengasimilasi materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perubahan yang signifikan dalam pendekatan pembelajaran, dengan mengadopsi media yang lebih inovatif dan interaktif. Langkah ini diambil untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar sambil tetap menjadikan proses

pembelajaran lebih menarik. Penulis berinisiatif menciptakan sebuah media interaktif berbasis mobile yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting karena memiliki sejumlah keunggulan yang dapat menyediakan interaksi yang lebih luas dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memungkinkan pengalaman belajar menjadi lebih personal dan dapat disesuaikan dengan berbagai strategi pembelajaran yang beragam. Selain itu, media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Rozie, 2018). Menurut Widiyanto (2021), media pembelajaran adalah alat atau perangkat, baik *hardware* maupun *software*, yang berfungsi sebagai penunjang untuk mempermudah dan meningkatkan keberhasilan proses belajar peserta didik. Sedangkan menurut Darmini dalam Purnamasari (2019), media pembelajaran adalah kumpulan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sebagai sumber belajar.

Salah satu media interaktif yang dapat dipertimbangkan adalah penggunaan *PowerPoint* interaktif, yang akan menjadi fondasi utama dalam pengembangan media pembelajaran. Namun, diperlukan beberapa tahapan agar dapat diintegrasikan dan dioperasikan secara optimal melalui perangkat gawai atau *smartphone*. Proses tersebut melibatkan penggunaan sejumlah *software* tertentu, termasuk Microsoft *PowerPoint*, *iSpring Suite*, dan website APK Builder. Ketiga *software* ini berperan penting dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif, di mana masing-masing memiliki fungsi untuk menyempurnakan hasil akhir dari media pembelajaran tersebut. Integrasi antara *PowerPoint* dan kedua *software* tersebut menjadi krusial untuk mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan dalam media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan tidak hanya dalam konteks jam pembelajaran tetapi juga di luar waktu tersebut. Karena sifatnya yang berupa perangkat lunak, media ini dapat diakses dengan fleksibilitas kapan pun dan di mana pun. Keunggulan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendalami pemahaman terhadap materi pembelajaran secara mandiri dengan pendekatan interaktif yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Salah satu media yang menetapkan tahapan-tahapan mendasar dalam rancangan pengembangan media yang simpel dan mudah dipahami adalah model ADDIE. Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan metode sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Robert Marie Brach dalam Sugiyono (2022) mengembangkan *Instructional*

Design dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan ekstensi dari *Analysis* (Analisis), *Desaign* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluational* (Evaluasi). *Analysis*, terkait dengan proses analisis terhadap kondisi kerja dan lingkungan untuk mengidentifikasi produk yang perlu dikembangkan. *Desaign*, melibatkan pembuatan desain produk sesuai dengan kebutuhan yang ada. *Development*, adalah proses pembuatan dan pengujian produk tersebut. *Implementation* adalah penerapan produk tersebut, sedangkan *Evaluational* adalah evaluasi terhadap kesesuaian setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat dengan spesifikasinya (Sugiyono, 2022).

Metode pengumpulan data adalah strategi yang digunakan peneliti untuk menghimpun informasi yang mendukung proses pengembangan aplikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data secara langsung dari lingkungan belajar, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam dari subjek penelitian, dan angket digunakan untuk mengumpulkan data dari sampel yang lebih besar. Penyusunan instrumen penilaian dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan peran dan posisi subjek dalam penelitian ini, yaitu: (1) instrumen untuk ahli media, (2) instrumen untuk ahli materi, dan (3) instrumen evaluasi respon siswa. Setelah data diperoleh, data tersebut kemudian diolah untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian dalam bentuk persentase. Untuk mengetahui kelayakan dalam produk, peneliti menggunakan referensi rumus sebagai berikut. $Hasil = \frac{Skor\ yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$. Menurut Ernawati dalam Nuryanah dkk., 2021 bahwa presentase kalayakan media sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Skor

No	Skor presentase	Kategori
1.	< 21%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 90%	Layak
5.	91% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan di kelas XI TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) SMKS Veteran 1 Tulungagung menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis mobile untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Produk ini dirancang untuk belajar mandiri atau di kelas melalui *smartphone*. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) Robert Marie Brach dalam Sugiyono (2022) mengembangkan *Instructional Design* dengan

pendekatan ADDIE, yang merupakan ekstensi dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluational* (Evaluasi).

Tahap Pertama Analisis Data (*Analysis*) dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis mobile adalah menganalisis data. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis kebutuhan. Dalam analisis peserta didik, wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila dan pengamatan di kelas XI TKJ mengungkapkan bahwa siswa lebih tertarik berinteraksi dengan teman sekelas atau menggunakan *smartphone* dibandingkan memperhatikan materi yang diajarkan. Analisis materi menunjukkan bahwa materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas XI TKJ adalah Bhinneka Tunggal Ika dengan kearifan lokal. Guru-guru Pendidikan Pancasila lebih fokus pada pemahaman materi daripada praktik langsung. Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa guru-guru tidak memiliki akses ke media pembelajaran selain buku paket dan LKS, yang dapat menghambat proses belajar mengajar. Media yang dikembangkan bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi Bhinneka Tunggal Ika dengan memperhatikan kearifan lokal dan dikembangkan berbasis mobile dengan persyaratan sistem operasi Android minimal versi 5 atau yang lebih baru.

Tahap Kedua Desain (*Design*) Untuk mendukung pengembangan produk yang lebih terarah dan efisien, dilakukan analisis kebutuhan yang mencakup kebutuhan materi dan kebutuhan *hardware* dan *software*. Kebutuhan materi mencakup pemahaman tentang Bhinneka Tunggal Ika dengan kearifan lokal. Materi diperoleh dari perpustakaan sekolah dan internet, kemudian disusun, dipilah, dimodifikasi, dan dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna media. Kebutuhan *hardware* mencakup komputer dan *smartphone*. Kebutuhan perangkat lunak mencakup *PowerPoint* 2019, *ISpring Suite* 9, dan *Website 2 APK Builder*. Semua perangkat keras dan perangkat lunak harus tersedia dan siap digunakan sesuai dengan *storyboard* dan *flowchart* yang telah dibuat.



Gambar 1. Media Interaktif berbasis *mobile*

Tahap ketiga pengembangan produk (*Development*) pada tahap ini, media pembelajaran dibuat menggunakan perangkat lunak *PowerPoint* serta *ISpring Suite* untuk mengonversi file *PowerPoint* menjadi web dasar. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi pembuatan media dan pengumpulan materi. Media pembelajaran dibuat menggunakan *PowerPoint* dan *ISpring Suite*. File *PowerPoint* yang telah diubah menjadi file web diekstraksi dan diubah menjadi aplikasi menggunakan *Website 2 APK Builder*. Hasilnya adalah file .APK yang bisa diinstal dan dibuka menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Android. Peneliti mengumpulkan semua bahan dari buku paket Pendidikan Pancasila dan beberapa jurnal. Fitur dan template pada *PowerPoint* digunakan untuk mengolahnya menjadi satu media pembelajaran yang interaktif.

Tahap keempat implementasi (*Implementation*) setelah media pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kepada ahli media dan ahli materi. kemudian setelah dilakukan uji validitas maka produk diimplementasikan ke peserta didik. Tahap Kelima Evaluasi (*Evaluation*) Pada fase ini, dilakukan evaluasi kelayakan penggunaan media pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan penggunaan kuesioner yang diisi oleh siswa. Uji coba dilaksanakan dalam dua fase, pertama dengan uji coba pada kelompok kecil dan selanjutnya dengan uji coba pada kelompok besar yang terdiri dari siswa kelas XI TKJ semester dua di SMKS Veteran 1 Tulungagung. Uji coba pada kelompok kecil memerlukan partisipasi lima siswa, sedangkan uji coba pada kelompok besar memerlukan partisipasi dua belas siswa. Evaluasi ahli media serta ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan media serta memberikan saran perbaikan produk. Penilaian dari peserta didik dan pendidik menggunakan angket untuk menilai produk yang telah dikembangkan.

Kevalidan produk dalam hasil uji coba produk oleh ahli media dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, produk mendapatkan skor persentase 84%. Saran yang diberikan pada tahap ini adalah untuk memperbaiki indikator pernyataan yang digunakan dalam evaluasi oleh ahli media. Selain itu, ahli media menyarankan revisi aplikasi dengan ketentuan bahwa warna harus disesuaikan dengan jenjang sekolah, serta ukuran dan warna font harus disesuaikan untuk meningkatkan keterbacaan dan estetika. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran tersebut, produk kembali dinilai oleh ahli media dan mendapatkan skor persentase 94%, yang menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Komunikasi	Program mudah digunakan	5	Sangat Setuju
	Urutan informasi dalam program mengikuti logika/alur pembelajaran jelas	4	Setuju

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Desain Teknis	Program ini berinteraksi dengan baik bagi pengguna	4	Setuju
	Sudah jelas petunjuk penggunaan media ini	5	Sangat Setuju
	Kualitas Bahasa dalam program sudah baik	5	Sangat Setuju
	Tata letak dan format teks dalam program sudah baik	5	Sangat Setuju
	Penggunaan warna dalam media ini sudah bagus	5	Sangat Setuju
	Kualitas gambar dalam media ini sudah bagus	4	Setuju
	Ilustrasi yang digunakan mendukung nilai edukatif	4	Setuju
	Penggunaan animasi membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks secara visual dan menarik perhatian dengan baik	5	Sangat Setuju
	Tombol Interaktif digunakan dengan baik	5	Sangat Setuju
	Urutan penyajian informasi atau langkah-langkah dalam program berjalan secara runtut	5	Sangat Setuju
Format Tampilan	Penggunaan background dalam media sudah bagus	5	Sangat Setuju
	Keseluruhan tampilan dalam media sudah bagus	5	Sangat Setuju
Jumlah Skor		66	

$$Presentase = \frac{Skor\ yang\ diobservasi}{Skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

Hasil Perhitungan :

$$= \frac{66}{70} \times 100\%$$

$$= 94 \%$$

Hasil uji materi oleh ahli materi menunjukkan persentase nilai sebesar 95%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Uji materi ini dilakukan satu kali dengan tambahan beberapa masukan. Salah satu saran utama adalah untuk menambahkan materi tentang Bhinneka Tunggal Ika yang dilengkapi dengan kearifan lokal, khususnya yang berkaitan dengan daerah Kabupaten Tulungagung. Masukan ini bertujuan untuk meningkatkan relevansi dan kontekstualisasi materi pembelajaran agar lebih sesuai dengan lingkungan lokal siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Isi Materi	Relevansi dengan kemampuan peserta didik	5	Sangat Setuju
	Kejelasan Topik	5	Sangat Setuju
	Keruntutan materi	4	Setuju
	Cakupan materi	5	Sangat Setuju
	Kesesuaian dengan evaluasi	5	Sangat Setuju
	Relevansi gambar dan ilustrasi dengan materi	5	Sangat Setuju
Desain Teknis	Kemudahan Penggunaan	5	Sangat Setuju
	Kemudahan memahami materi	4	Setuju
Jumlah Skor		38	

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil Perhitungan :

$$= \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95 \%$$

Setelah dilakukan uji oleh ahli media dan ahli materi, produk tersebut diimplementasikan terlebih dahulu pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 peserta didik yang dipilih secara acak tanpa mempertimbangkan tingkat kepintaran mereka guna mendapatkan sampel yang representatif. Pada implementasi kelompok kecil, peserta didik dibagikan instrumen untuk menilai persentase kelayakan dan memberikan masukan untuk media tersebut. Hasil uji coba pada kelompok kecil menunjukkan persentase nilai 86% (layak).

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Hasil Analisis	Persentase (%)	Keterangan
1.	Apa pendapatmu tentang penggunaan media pembelajaran ini.	20	80%	Layak
2.	Bagaimana pengalaman anda dalam memilih menu program pada media ini.	20	80%	Layak
3.	Mudah untuk keluar dan masuk dari programi ni.	21	84%	Layak
4.	Bahasa yang digunakan dalam program ini jelas dan mudah dipahami.	20	80%	Layak
5.	Tidak ada kalimat yang menyimpang	21	84%	Layak
6.	Melalui media ini mudah memahami materi pembelajaran.	21	84%	Layak
7.	Urutan isi materi sesuai Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.	19	76%	Layak
8.	Contoh dalam program sudah jelas.	17	68%	Layak
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif.	23	92%	Sangat Layak
10.	Tata letak teks dan gambar sangat bagus.	19	76%	Layak
11.	Background yang dipilih sesuai dengan konten pembelajaran	21	84%	Layak
12.	Kesesuaian warna sesuai dengan konten pembelajaran	21	84%	Layak
13.	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah sesuai	22	88%	Layak
14.	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan sudah sesuai	22	88%	Layak
15.	Kemenarikan gambar animasi yang digunakan sudah bagus.	20	80%	Layak
Jumlah Skor		324		

$$Presentase = \frac{Skor\ yang\ diobservasi}{Skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

Hasil Perhitungan :

$$= \frac{324}{375} \times 100\%$$

$$= 86 \%$$

Berdasarkan masukan dari kelompok kecil, peneliti merevisi media pembelajaran tersebut sesuai dengan instrumen yang telah dibagikan. Setelah revisi, dilakukan uji coba pada kelompok besar yang terdiri dari satu kelas penuh. Hasil uji coba pada kelompok besar menunjukkan persentase nilai 93% (sangat layak).

Tabel 5. Hasil Uji Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Hasil Analisis	Persentase (%)	Keterangan
1.	Apa pendapatmu tentang penggunaan media pembelajaran ini.	57	95%	Sangat Layak
2.	Bagaimana pengalaman anda dalam memilih menu program pada media ini.	52	86%	Layak
3.	Mudah untuk keluar dan masuk dari program ini.	53	88%	Layak
4.	Bahasa yang digunakan dalam program ini jelas dan mudah dipahami.	55	92%	Sangat Layak
5.	Tidak ada kalimat yang menyimpang	54	90%	Layak
6.	Melalui media ini mudah memahami materi pembelajaran.	55	92%	Sangat Layak
7.	Urutan isi materi sesuai Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.	55	92%	Sangat Layak
8.	Contoh dalam program sudah jelas.	54	90%	Layak
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif.	56	93%	Sangat Layak
10.	Tata letak teks dan gambar sangat bagus.	59	98%	Sangat Layak
11.	Background yang dipilih sesuai dengan konten pembelajaran	59	98%	Sangat Layak
12.	Kesesuaian warna sesuai dengan konten pembelajaran	56	93%	Sangat Layak
13.	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah sesuai	58	97%	Sangat Layak
14.	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan sudah sesuai	57	95%	Sangat Layak
15.	Kemenarikan gambar animasi yang digunakan sudah bagus.	59	98%	Sangat Layak
Jumlah Skor		839		

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil Perhitungan :

$$\begin{aligned} &= \frac{839}{900} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Masukan dari kedua tahap implementasi ini sangat berharga untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya memenuhi standar kelayakan, tetapi juga relevan dan efektif dalam konteks pendidikan di SMKS Veteran 1 Tulungagung.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI TKJ SMKS Veteran 1 Tulungagung menunjukkan bahwa media ini sangat layak dan efektif untuk digunakan. Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap Analisis, kebutuhan dan situasi subjek penelitian dipahami secara mendalam. Tahap Desain melibatkan penyusunan storyboard dan perancangan media. Tahap Pengembangan mewujudkan desain menjadi produk konkret. Tahap Implementasi melibatkan penggunaan media dalam kelas, dan tahap Evaluasi mencakup uji coba skala kecil dan besar serta perbaikan berdasarkan umpan balik dari ahli. Hasil validasi menunjukkan tingkat kecocokan materi sebesar 95% dan media sebesar 94%, dengan hasil uji coba peserta didik menunjukkan tingkat kelayakan 93%. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman peserta didik, tetapi juga bermanfaat bagi guru dalam penyajian materi, khususnya yang berkaitan dengan Bhinneka Tunggal Ika dan kearifan lokal Tulungagung. Oleh karena itu, media ini dinyatakan sangat layak dan berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116–119. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/87>
- Manik, H., C B Sihite, A., Sianturi, F., Panjaitan, S., & Hutauruk, A. J. B. (2022). Tantangan Menjadi Guru Matematika dengan Kurikulum Merdeka Belajar di Masa Pandemi

- Omicron Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 328–332.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3048>
- Novita, R., & Widodo, S. (2023). Sistematika Implementasi Inovatif Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 87–94.
<http://dx.doi.org/10.31258/jp.14.1.87-94>
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5 (1), 23–29. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>
- Rozie. F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
<https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Penerbit Alfabeta.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>