

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PANCASILA TERINTEGRASI AJARAN TRI NGA

Elfridha Joise Wahyuningtyas¹, Sutrisna Wibawa²

^{1,2})Magister Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia
eleridhawahyuningtyas10@guru.sd.belajar.id*

Article History

Submitted :
21 Juni 2025

Revised :
05 Agustus 2025

Accepted :
07 Agustus 2025

Published :
23 Agustus 2025

Kata Kunci:

Media interaktif, Pancasila,
Ajaran Tri Nga

Keywords:

*Interaktif media, Pancasila, The
teaching of Tri Nga*

Abstrak: Perkembangan teknologi 5.0 memberikan tantangan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran guna mendukung pembelajaran yang efektif dan inovatif. Keterbatasan media pembelajaran mengakibatkan pembelajaran kurang interaktif dan minat belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif Pancasila terintegrasi ajaran Tri Nga. Media interaktif ini merupakan media pembelajaran daring dengan kombinasi platform *canva* dan *wordwall*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kempong di kelas IV dengan jumlah siswa 16 orang. Model penelitian ADDIE yang dilakukan meliputi Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Pada tahap analyze peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap beberapa guru mengenai pengembangan media pada pelajaran Pancasila. Tahap Design merupakan tahap perancangan media interaktif mode daring sesuai kebutuhan guru. Pada tahap development dilakukan perancangan media menjadi suatu media interaktif. Selanjutnya tahap implementation dilakukan validasi ahli materi dan media serta uji kepraktisan media. Pada tahap evaluasi dilakukan uji coba skala kecil dengan menggunakan media interaktif Pancasila. Hasil uji validitas terhadap ahli materi menggunakan angket validasi diperoleh hasil presentase 97,3% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media menggunakan angket validasi ahli diperoleh hasil presentase 86,6 dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan menggunakan angket respon guru diperoleh hasil 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil angket respon siswa diperoleh rerata 91% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, produk media interaktif Pancasila terintegrasi ajaran Tri Nga signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai sila Pancasila.

Abstract: The development of 5.0 technology poses challenges for teachers to develop learning media to support effective and innovative learning. The limitations of learning media result in less interactive learning and low student interest in Pancasila Education lessons. This study aims to develop an interactive Pancasila learning media product integrated with the Tri Nga teachings. This interactive media is an online learning tool combining the Canva and Wordwall platforms. The research type is a development study (R&D) using the ADDIE model. The study was conducted at SD Negeri Kempong in the fourth grade with 16 students. The ADDIE research model includes Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In the Analyze stage, the researcher conducted a needs analysis with several teachers regarding the development of media for Pancasila lessons. The Design stage involves designing interactive online media according to teachers' needs. In the Development stage, the media is designed into an interactive medium. The Implementation stage involves validating the content and media experts and testing the practicality of the media. In the evaluation stage, a small-scale trial was conducted using the interactive Pancasila media. The validity test results for subject matter experts using a validation questionnaire yielded a percentage of 97.3% with a category of highly valid. The media expert validation results using an expert validation questionnaire yielded a percentage of 86.6 with a category of highly valid. The practicality test using a teacher response questionnaire yielded a result of 95% with a category of highly practical. The results of the student response questionnaire yielded an average of 91%, categorized as highly practical. The paired t-test results showed a significance level of $0.000 < 0.05$. Therefore, the integrated interactive media product on the Pancasila principles significantly enhances students' understanding of the Pancasila principles.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi 5.0 memberikan dampak yang sangat luas. Dampak tersebut juga memasuki dunia pendidikan. Anak usia sekolah saat ini merupakan generasi yang tidak bisa lepas dari teknologi digital. Gadget merupakan media komunikasi dan informasi generasi modern saat ini. Teknologi digital merupakan kebutuhan mendesak bagi pendidikan yang perlu diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar dan pengembangan life skill peserta didik (Arikarani & Amirudin, 2021). Urgensi pemanfaatan teknologi pada pendidikan era digital terletak pada kemampuan untuk menyediakan akses yang semakin luas, pembelajaran yang mandiri serta pengembangan keterampilan abad 21 (Fitri Barokah et al., 2024). Tantangan tersebut mendorong dunia pendidikan supaya lebih adaptif terhadap perubahan jaman. Inovasi dalam suatu pembelajaran perlu disesuaikan dengan gaya belajar generasi Z supaya generasi tersebut memperoleh pengalaman belajar yang relevan dan efektif dengan perkembangan teknologi saat ini (Yani & Rahmadani, 2024). Penerapan teknologi pendidikan merupakan salah satu upaya sekolah untuk mengikuti perkembangan jaman. Teknologi pendidikan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami (Hakim & Yulia, 2024).

Berbagai perubahan terjadi di sekolah guna menjawab tantangan teknologi 5.0. Pada abad ke 20 sumber ajar bertumpu pada buku yang digunakan oleh guru dan siswa. Namun, saat ini pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai sumber antara lain buku, internet, platform informasi dan berbagai sumber lain yang mudah diakses (Muslimin & Fatimah, 2024). Perubahan ini menjadi tantangan bagi guru sebagai fasilitator, tutor dan motivator dalam pembelajaran. Kondisi ini menuntut guru cakap teknologi dan senantiasa berinovasi dalam pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara di kelas IV SD Negeri Kempong menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik minat siswa dan kurang memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mudah bosan dengan media yang disiapkan guru dalam pembelajaran. Akibatnya pemahaman siswa terhadap materi Pembelajaran Pancasila kurang optimal.

Gagasan pemecahan masalah kurangnya keaktifan siswa dalam belajar dan keterbatasan sumber belajar Pancasila ialah dengan pengembangan media pembelajaran Pancasila. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi (Sahid et al., 2016). Pemanfaatan media pembelajaran membantu siswa dapat memperoleh pengalaman belajar dan pemahaman konsep lebih baik (Wardani et al., 2024). Selain itu, pemanfaatan media memberikan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media akan mendorong proses pembelajaran lebih interaktif dan mengubah peran siswa menjadi lebih aktif dalam memperoleh pengetahuannya (Sakti et al., 2024). Pemilihan media pembelajaran yang tepat memang menentukan keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan segala perangkat berbasis teknologi untuk menyampaikan materi secara efektif dan mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik (Ali et al., 2025). Berbagai platform digital memberikan akses pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, antara lain wordwall, canva dan articulate storyline. Penelitian (Ichsani et al, 2023) penerapan media interaktif wordwall dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa, minat belajar dan memberikan dampak terhadap hasil belajar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Dan et al., 2024) media GAMSUYA (game keberagaman suku budaya di Indonesia) yang memadukan media canva dan wordwall mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, kemudahan dalam menyampaikan materi dan mengatasi kebosanan.

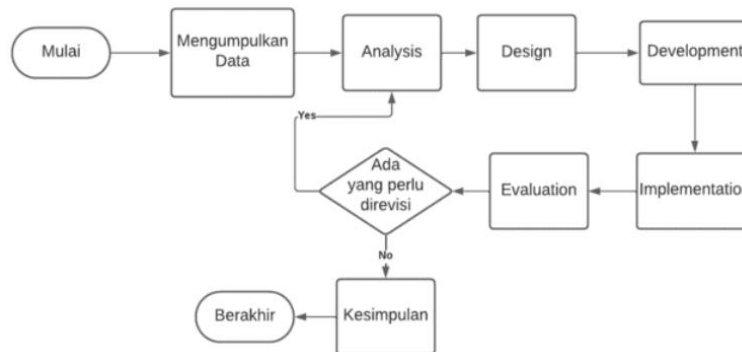
Penelitian ini mengembangkan produk berupa media interaktif Pancasila untuk kelas 4 Fase B kurikulum Merdeka. Media interaktif ini merupakan media platform canva yang dikombinasikan dengan wordwall. Media Pancasila ini merupakan media daring yang membutuhkan akses internet. Pemanfaatan media interaktif Pancasila diharapkan meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena dirancang secara khusus seperti mode permainan (game) dengan membutuhkan perangkat gawai, laptop atau chromebook. Kebaharuan dari media ini merupakan wujud pendekatan deep learning melalui pengintegrasian ajaran luhur Tamansiswa Tri Naga (*Ngerti*, *Ngrasa* dan *Nglakoni*). (Suwardi, 2024) Tri Naga merupakan ajaran Ki Hajar Dewantara dalam dunia pendidikan dimana siswa membangun pengetahuannya sendiri dengan memanfaatkan kemampuan kognitif (*ngerti*), kemampuan afektif (*Ngrasa*) dan kemampuan psikomotor (*Nglakoni*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengembangan media pembelajaran interaktif Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Kempong, 2) Kevalidan media interaktif Pancasila serta 3) keefektifan penggunaan media

interaktif Pancasila. Penelitian ini memiliki kebaharuan daripada penelitian terdahulu yakni mengintegrasikan ajaran Luhur Tamansiswa Tri Nga guna memberikan pemahaman materi yang holistik dan menyenangkan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (RnD). Model yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model ADDIE. Tahapan penelitian pengembangan ini adalah *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Kempong. Berikut alur penelitian model ADDIE:



Bagan 1. Tahapan pengembangan dengan model ADDIE (Wicaksono et al., n.d.)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kempong tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 16 orang sebagai kelas eksperimen dan 16 orang siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Wawancara dilakukan terhadap siswa kelas IV dan guru kelas IV untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi di kelas tersebut dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dengan penggunaan media dan sumber belajar serta keaktifan siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Angket digunakan untuk mengukur kevalidan media yang dikembangkan. Angket digunakan untuk validator ahli materi dan ahli media. Data kepraktisan media interaktif Pancasila diukur menggunakan angket respon guru dan siswa. Keefektifan media interaktif diukur melalui hasil analisis *pretes* dan *posttest* antara kelas *eksperimen* dan kelas *control*.

Teknik analisis data pada penelitian ini didasarkan pada validitas data kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif Pancasila yang terintegrasi ajaran Tri Nga. Data kevalidan media diperoleh melalui hasil validasi satu ahli materi dan satu ahli media. Data kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik, respon guru dan wawancara guru. Skala pengukuran yang digunakan untuk menganalisis hasil angket adalah skala likert dengan interval 1-5. Aturan pemberian skor sebagai berikut:

Rumus persentase uji kevalidan :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai kevalidan

$\sum X$ = jumlah nilai jawaban responden

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal/maksimal

Hasil presentase nilai kevalidan dianalisis menggunakan kriteria nilai (Aulia & Mintohari, 2023).

Analisis data kepraktisan bersumber dari hasil penilaian angket. Lembar tersebut diisi oleh guru kelas IV dan 16 orang siswa kelas IV. Analisis ini bertujuan mengetahui tingkat kepraktisan produk media interaktif

Pancasila yang dikembangkan oleh peneliti. Data dianalisis dengan menggunakan skala likert interval 1-5. Hasil data dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus persentase uji kepraktisan :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai kepraktisan

$\sum X$ = jumlah nilai jawaban responden

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal/maksimal

Hasil presentase kepraktisan dapat dianalisis dengan menggunakan kriteria nilai kepraktisan.

Keefektifan data diukur dengan membandingkan nilai postes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dianalisis untuk mengetahui normalitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila data memenuhi asumsi normalitas, maka dilakukan analisis uji t-berpasangan (*paired sample t-test*).

Apabila nilai sig. < 0,05 = perbedaan secara signifikan (H_0 ditolak)

nilai sig > 0, 05 = tidak ada perbedaan secara signifikan (H_0 diterima)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media interaktif Pancasila dikembangkan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*)

Tahap Analyze

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang didasarkan pada analisis kebutuhan dalam pengembangan media. Guna mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Pancasila dilakukan analisis kurikulum, materi kebutuhan peserta didik dan media pembelajaran.

Analisis kurikulum dilaksanakan untuk mengetahui kurikulum yang dikembangkan oleh sekolah dan capaian pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. SD Negeri Kempong menerapkan kurikulum merdeka di kelas IV Fase B. Capaian pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dengan elemen Pancasila yakni peserta didik menunjukkan makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada rumusan capaian pembelajaran di atas. Adapun tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV dengan elemen Pancasila sebagai berikut: 1) Peserta didik mampu menganalisis makna sila-sila Pancasila, 2) Peserta didik mampu menerapkan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Analisis materi dilakukan berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Materi yang akan dimuat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah bunyi sila Pancasila, simbol sila Pancasila, makna setiap sila Pancasila dan contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Analisis kebutuhan peserta didik didasarkan pada gaya dan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Kempong. Sebagian besar peserta didik kelas IV SD Negeri Kempong memiliki gaya belajar kinestetik dan visual-auditori, dimana pembelajaran dapat efektif dengan adanya melibatkan gerak tubuh serta pemanfaatan indera penglihatan dan pendengaran. Minat yang dimiliki peserta didik kelas IV SD Negeri Kempong adalah gamifikasi. Peserta didik kelas IV memiliki kecenderungan yang tinggi dalam memanfaatkan teknologi terutama berbasis game.

Analisis media pembelajaran dilakukan guna menentukan media pembelajaran yang efektif sesuai kebutuhan peserta didik. Media yang biasa dimanfaatkan guru kelas IV adalah LCD-proyektor untuk menampilkan video dari youtube. Selain itu, chromebook untuk melakukan quis berbasis online seperti quizizz dan kahoot. Media video dari youtube kurang optimal karena kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan media quizizz dan kahoot kurang menarik siswa karena sering digunakan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan memadukan gamifikasi dalam pembelajaran diharapkan lebih efektif dan menunjang pembelajaran yang interaktif.

Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti mulai merancang desain awal tampilan produk media interaktif dengan memanfaatkan aplikasi canva for education dan wordwall. Canva for education merupakan aplikasi online yang memberikan fasilitas kepada pendidik dalam mendesain video pembelajaran dan merancang materi pembelajaran melalui templete-templete, poster, infografis dan media presentasi (Yuliana et al., 2023). Wordwall diintegrasikan dalam media guna mendukung evaluasi pembelajaran berbasis game. Wordwall merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi guru, alat penilaian bagi guru dan media permainan bagi siswa dengan beragam kuis yang menarik (Yasa & Trimurtini, 2024). Media interaktif Pancasila yang dikembangkan peneliti menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan memperhatikan kejelasan penyajian media dari segi materi maupun tampilan media yang akan digunakan langsung oleh peserta didik. Berikut ini merupakan format dalam penyusunan media interaktif Pancasila :

1. Penyusunan materi ajar interaktif

Penyusunan materi ajar interaktif menggunakan canva dengan desain presentasi. Format font yang digunakan adalah advent pro, open sans dan marycate ukuran font yang digunakan adalah 33, 35 dan 43. Media interaktif yang disusun terintegrasi dengan ajaran Tamansiswa Tri Nga (*ngerti, ngrasa dan nglakoni*).

2. Penyusunan game interaktif

Penyusunan game interaktif dengan aplikasi wordwall. Pemilihan permainan yang digunakan dalam wordwall adalah permainan mencocokkan dan kuis.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahapan dalam pembuatan rancangan media hingga menjadi sebuah produk pembelajaran, menguji validitas produk serta menguji coba produk yang dikembangkan. Berikut ini merupakan produk yang dikembangkan peneliti:



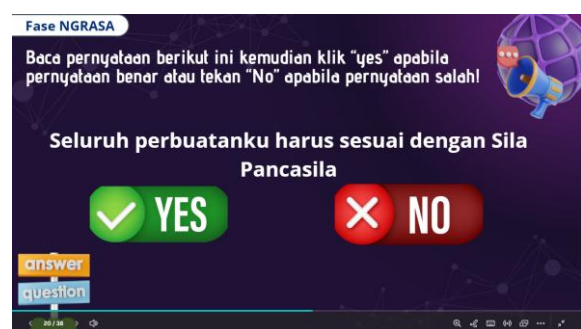
Gambar 1. Tampilan awal media



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan materi



Gambar 4. Tampilan refleksi materi



Gambar 5. Permainan mencocokkan dengan wordwall



Gambar 6. Tampilan proyek kelompok



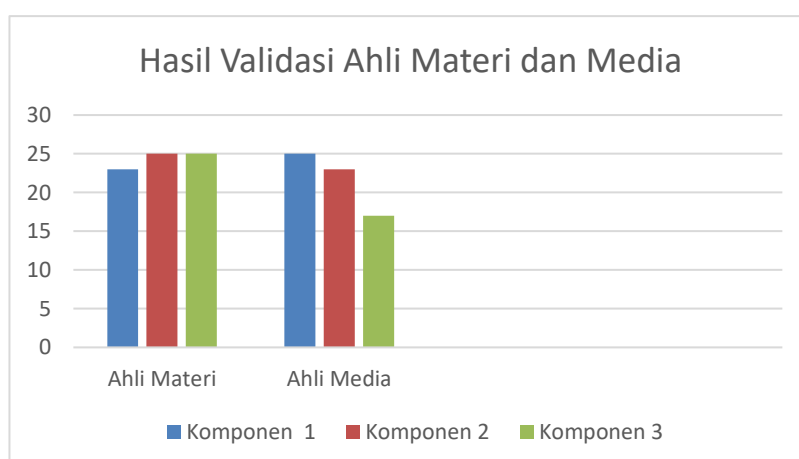
Gambar 7. Tampilan kuis evaluasi

Setelah produk berupa media interaktif Pancasila dibuat, peneliti melakukan validasi media dan uji kepraktisan media interaktif Pancasila. Validasi dilakukan oleh para ahli untuk menilai validitas media dan materi yang disajikan dalam media.

Validator materi dilakukan oleh ibu Hayati, M.Pd selaku kepala sekolah di Kapanewon Kalibawang. Aspek validasi terhadap materi meliputi komponen kelayakan isi (1), komponen kelayakan penyajian (2) dan komponen kelayakan bahasa (3). Validator media dilakukan oleh Ibu Yohana Rina Kurniawati, M.Pd. selaku guru terinovatif se-Kapanewon Kalibawang. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi komponen penyajian/desain/tampilan (1), komponen kelayakan konten (gambar dan suara) (2), serta komponen kebaharuan teknologi (3).

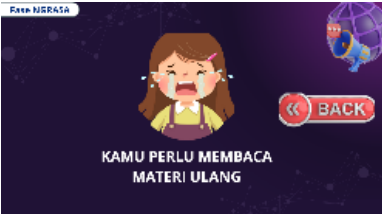
Berikut skor yang diperoleh dari hasil validasi materi dan media pada media interaktif Pancasila:

Tabel 1. Hasil validasi ahli media dan materi



Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 97,3% dan ahli media sebesar 86,6% dengan kualifikasi sangat valid. Setelah produk divalidasi dari ahli materi dan ahli media produk direvisi berdasarkan beberapa masukan dari para ahli supaya media interaktif berfungsi lebih baik. Berikut tampilan revisi media interaktif Pancasila:

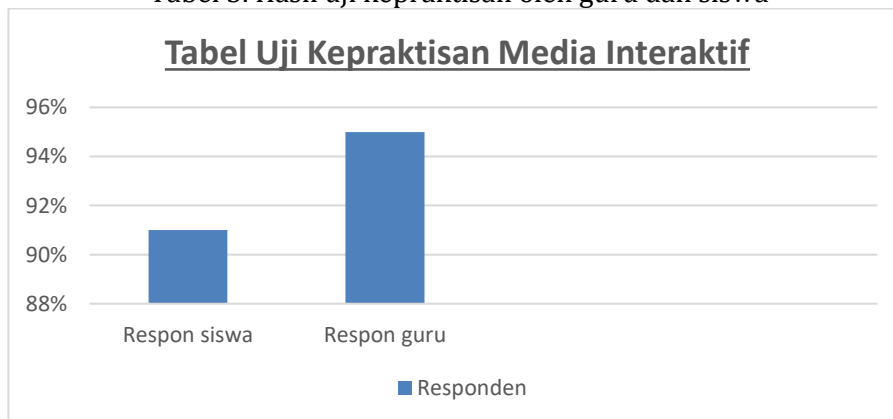
Tabel 2. Hasil revisi media interaktif Pancasila

Sebelum Revisi Fase NGERTI PENERAPAN SILA KEDUA PANCASILA Penerapan sila kedua Pancasila berkaitan dengan persatuan dan kesatuan bangsa dan wilayah serta upaya berkeadilan dalam membangun bangsa.  Saran Validator : pemilihan gambar menggunakan gambar warga negara Indonesia supaya menumbuhkan rasa cinta tanah air	Sesudah revisi Fase NGERTI PENERAPAN SILA KEDUA PANCASILA Penerapan sila kedua Pancasila berkaitan dengan persatuan dan kesatuan bangsa dan wilayah serta upaya berkeadilan dalam membangun bangsa.  Setelah revisi: Gambar diganti dengan menggunakan gambar orang Indonesia
Fase NGERASA  KAMU PERLU MEMBACA MATERI ULANG Saran validator: Apabila siswa salah memilih pernyataan pada saat mengisi refleksi, maka siswa wajib Kembali ke menu materi untuk mengulang membaca materi.	Fase NGERASA  KAMU PERLU MEMBACA MATERI ULANG Setelah revisi: Apabila siswa salah memilih pernyataan maka siswa akan Kembali ke menu materi dan belum bisa melanjutkan ke menu game selanjutnya.
Fase NGIKHTILAF Aku Siap Dilantang Pada permainan ini kamu diminta berdiskusi dengan teman kelompok atau melakukan permainan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tidak ada hadiah permainan sila Pancasila dalam permainan ini!  Saran validator: Siapkan link dari google document supaya siswa bisa mengisi lembar diskusi. Hal ini ntukmengantisipasi embed yang tidak berfungsi normal karena kendala jaringan.	Fase NGIKHTILAF Aku Siap Dilantang Pada permainan ini kamu diminta berdiskusi dengan teman kelompok atau melakukan permainan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tidak ada hadiah permainan sila Pancasila dalam permainan ini!  Setelah revisi: Penyematan link google document supaya mudah diakses siswa.

Tahap Implementation

Uji kepraktisan media interaktif Pancasila diperoleh dari nilai hasil angket yang diisi oleh guru kelas IV dan 10 siswa kelas IV SD Negeri Kempung sebagai subjek penelitian. Berikut tabel uji kepraktisan media :

Tabel 3. Hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa



Berdasarkan hasil angket respon uji kepraktisan oleh guru dan 10 orang siswa diperoleh rerata 91%. Hal ini membuktikan bahwa melalui uji coba kelompok kecil disimpulkan bahwa media interaktif Pancasila sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Maghfiroh et al, 2023) pengembangan media pembelajaran interaktif menunjukkan respon sangat positif dan mendukung siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan aktivitas yang interaktif. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu (Rizki et al., 2025) bahwa pengembangan media pembelajaran lectora inspire berbasis

ajaran Tri Nga memperoleh hasil uji kepraktisan sangat baik dan mampu menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah.

Tahap Evaluation

Media interaktif Pancasila digunakan oleh 16 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan 16 orang siswa sebagai kelas kontrol. Tes pretes dilaksanakan sebelum siswa memanfaatkan media interkatif Pancasila sedangkan tes postest dilakukan setelah siswa menggunakan media tersebut. Hasil nilai *pretes* dan *postest* dianalisis untuk mengukur normalitas data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pemahaman awal	.192	16	.118	.941	16	.359
Pemahaman akhir	.181	16	.170	.919	16	.162

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas terhadap pretes dan postes menunjukkan bahwa sig awal $0,359 > 0,05$ begitu pula sig terhadap pemahaman akhir $0,162 > 0,05$. Hal ini mengasumsikan bahwa asumsi normalitas terpenuhi untuk kedua data pemahaman. Oleh karena itu analisis uji t-berpasangan (*paired sample t-test*) data berpasangan dapat dilakukan untuk mengukur keefektifan media terhadap kemampuan pemahaman siswa. Berikut hasil uji t-berpasangan:

Tabel 5. Hasil *paired sample t-test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pemahaman awal	-15.6250	7.27438	1.81860	-19.50125	-11.74875	-8.592	16	.000
	Pemahaman akhir	0							

Berdasarkan tabel di atas, terdapat perbedaan yang bermakna atau signifikan karena nilai sig. $0,000 < 0,05$. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media interaktif Pancasila yang terintegrasi ajaran Tri Nga.

Media interaktif Pancasila yang dikembangkan memiliki aspek kebaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Media pembelajaran ini menerapkan ajaran Tamansiswa Tri Nga dengan tujuan memberikan pemahaman materi yang bermakna. Tahapan Ngerti terdapat dalam penyajian materi makna sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Tahapan Ngrasa terintegrasi dalam kegiatan Aku berefleksi. Permainan ini menyajikan pernyataan terkait makna sila Pancasila dan penerapannya. Siswa akan menganalisis kebenaran pernyataan tersebut melalui permainan benar dan salah. Tahapan nglakoni terintegrasi dalam proyek kelompok untuk menyusun kegiatan bermain drama terkait penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran ini tidak hanya sekedar memberikan permainan yang menarik namun juga memfasilitasi siswa belajar secara holistik dengan memperhatikan aspek pengetahuan, afeksi dan keterampilan (psikomotor). Media pembelajaran ini juga sesuai dengan hakekat pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan pembangunan karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila antara lain berintegritas, bertanggung jawab, memiliki kepedulian sosial serta menumbuhkan rasa cinta tanah air (Zai et al., 2022).

Pengembangan media pembelajaran interaktif Pancasila ini memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) Tampilan media menarik dan tersaji beragam aktivitas yang bermakna, 2) media pembelajaran lengkap dengan adanya bahan ajar dan lembar evaluasi interaktif, 3) menarik minat siswa dengan adanya teknologi kebaruan yang sebelumnya belum pernah dikembangkan, 4) memberikan wadah bagi siswa untuk mengembangkan

keterampilan abad 21 (kreatif, kolaborasi, komunikasi dan bernalar kritis), 5) penggunaan media dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan media interaktif Pancasila yang terintegrasi ajaran Tri Nga. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Media ini memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan. Validitas media mencapai rerata 85,3 % dari ahli materi dan ahlimedia dengan kualifikasi sangat valid. Kepraktisan dinilai dari angket respon guru dan siswa dengan skor rerata 91% dalam uji coba skala kecil. Efektivitas media dibuktikan melalui uji paired sample t-test dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dengan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman awal dan pemahaman akhir setelah menggunakan media interaktif Pancasila. Oleh karena itu, media interaktif Pancasila terintegrasi ajaran Tri Nga memenuhi kriteria media pembelajaran yang layak berdasarkan validitas, praktikalitas dan efektivitas. Penelitian ini memberikan kontribusi penelitian bahwa pemanfaatan media interaktif pada pembelajaran Pancasila meningkatkan partisipasi, keaktifan dan hasil belajar siswa. Pengintegrasian ajaran Tri Nga mendukung keefektifan pembelajaran Pancasila. Keterbatasan pada penelitian ini adalah pengujian keefektifan yang lebih luas dengan melibatkan beberapa sekolah lain dengan beragam kondisi dan karakter siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan siswa dengan jumlah yang banyak dari beberapa sekolah sehingga efektivitas produk dapat dibandingkan secara lebih objektif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat lebih fokus terhadap penyempurnaan produk sesuai kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Atika Yuliana Ichsani, Asriyani Adelia, Restriari, Aloysius Hardoko, H. (2023). Implementasi Mediwa Wordwall dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2023*, 6–12.
- Aulia, W., & MintoHari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 220–234.
- Dan, W., Mapel, C., & Di, I. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GAMSUYA BERBASIS*. 12(3), 381–388.
- Fitri Barokah, Sari, Z., & Chanifudin. (2024). Peluang Dan Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(3), 721–737. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i3.1209>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Muslimin, T., & Fatimah, A. (2024). Kompetensi dan Kesiapan Guru Sekolah Dasar Terhadap Tantangan Pendidikan di Era Society 5.0. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 7(1), 55–72. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Rizki, T., Arofah, N., & Listiyani, L. R. (2025). *Pengembangan Media Lectora Inspire Berbasis Tri-Nga untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. 1(1), 1–7.
- Sahid, O. :, Nurhamid, A., & Suryadi, D. (2016). *Jurnal Pendidikan Dasar*. Januari, 8(1), 1–11.
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Suwardi1, S. W. (2024). Implementasi Tpack Terintegrasi Tri Nga Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Ngasinan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 635–637.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wicaksono, H., Widiati, I. S., & Setiyawan, M. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses*

Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE.

- Yani, A., & Rahmadani, N. (2024). DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA SOCIETY 5.0 DI BIDANG PENDIDIKAN: Bahasa Indonesia. *Jurnal Mumtaz*, 4(1), 35–39.
- Yasa, P., & Trimurtini, T. (2024). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(May), 252–257. <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/328%0Ahttps://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/download/328/358>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Zai, E. P., Lase, I. W., Harefa, E., Gulo, S., Duha, M. M., Pgsd, P. S., & Nias, U. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar. *Education Journal of Indonesia*, 4, 6677–6691. <https://doi.org/10.30596/eji.v3i1.3193>