

Pengembangan Media “PANDAPAN” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B

Rildwiani Putri Utama¹, Ira Rengganis², dan Faisal Sadam Murr³

^{1,2,3}*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*
e-mail: rputriutama@upi.edu

ABSTRAK. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B Sekolah Dasar yang disebabkan oleh minimnya media pembelajaran inovatif yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media PANDAPAN berbasis android untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan pengisian angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari pengembangan media PANDAPAN berbasis android pada saat validasi dengan ketiga ahli yang meliputi ahli materi, media, dan pembelajaran mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak dengan beberapa masukan pada saat validasi pertama, dan mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak tanpa masukan pada saat validasi kedua. Maka dapat disimpulkan bahwasannya media PANDAPAN berbasis android yang dibuat layak untuk diimplementasikan. Pada saat melakukan implementasi, ditemukan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada saat menggunakan media PANDAPAN. Peningkatan minat belajar ini dilihat berdasarkan indikator minat belajar yaitu perasaan senang 56,94%, ketertarikan 43,06%, perhatian siswa 44,45%, dan keaktifan siswa 31,94%.

Kata kunci: Media Pandapan, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Permendikbudristek 16 tahun 2022). Ada banyak pelajaran yang diampu oleh siswa pada jenjang sekolah dasar, salah satunya yaitu pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila memfokuskan pada pembentukan karakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Ulomo, 2021). Materi makna dan penerapan Sila Pancasila merupakan materi yang sangat penting untuk diajarkan karena memuat muatan praktis yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Maka, mengajarkan mengenai makna dan contoh penerapan Sila Pancasila sangat penting agar siswa dapat memahami bagaimana aplikasinya dalam keseharian (Fitriyani et al., 2023). Maka dari itu guru memiliki kewajiban dan tanggung jawab agar pembelajaran Pendidikan Pancasila berhasil dengan baik sehingga memunculkan generasi yang baik sesuai dengan Pancasila.

Namun, saat ini mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kurang diminati siswa. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Fase B di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kabupaten Bandung, peneliti menemukan bahwa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa memiliki minat belajar yang kurang. Masalah ini, dapat terlihat dari tindakan siswa

yang kurang antusias dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu mereka juga kurang fokus dalam pelajaran, sibuk bermain sendiri, dan bahkan ada yang mengganggu temannya pada saat pembelajaran.

Minat belajar merupakan perasaan suka yang muncul dari dalam diri seseorang terhadap suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan mendatangkan kepuasan bagi dirinya (Warsito, 2019). Jika siswa memiliki minat dalam suatu kegiatan pembelajaran, mereka akan lebih semangat dan merasa senang saat melakukannya. Tetapi, jika siswa tidak berminat terhadap suatu pelajaran maka dia tidak akan memperhatikan dan tidak bisa belajar dengan sebaik mungkin. Hal ini dikarenakan tidak ada daya tarik yang diperoleh siswa tersebut. Oleh sebab itu, untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar, siswa harus mempunyai minat terhadap suatu pembelajaran, serta guru diharapkan dapat merancang dan mengelola pembelajaran agar materi pembelajaran, metode, situasi belajar, dan fasilitas sesuai dengan minat yang dimiliki siswa. Dalam kegiatan proses pembelajaran, minat merupakan aspek yang sangat penting, hal ini dikarenakan (a) minat memberi semangat terhadap seorang peserta didik dalam kegiatan-kegiatan belajarnya, (b) minat perbuatan merupakan pemilih dari tipe kegiatan-kegiatan tempat seseorang berkeinginan untuk melakukannya, dan (c) minat juga memberi petunjuk pada tingkah laku (Ulomo, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, rendahnya minat belajar siswa nyatanya disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang inovatif digunakan oleh para guru. Beliau sering menghadapi kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Guru merasa terbatas oleh kurangnya media inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Guru tersebut mengakui bahwa metode pengajaran yang beliau terapkan saat ini cenderung konvensional dan kurang bervariasi, sehingga tidak mampu menarik perhatian dan minat siswa secara maksimal. Guru cenderung memaparkan materi hanya bermodalkan buku, papan tulis dan spidol tanpa adanya bantuan lain. Seperti alat-alat lain yang lebih interaktif dan menggunakan pemanfaatan teknologi yang akan meningkatkan minat dari para siswa. Beliau menyadari pentingnya penggunaan teknologi dan alat bantu visual, namun seringkali tidak memiliki akses atau sumber daya yang memadai untuk mengimplementasikannya.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mendorong setiap manusia untuk merespon semua perkembangan tersebut secara tepat. Dengan adanya perkembangan teknologi, setiap lembaga pendidikan terutama sekolah dasar terus melakukan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Karena idealnya proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Maka dari itu, guru harus menguasai teknologi dan memahami materi yang akan diajarkan. Sehingga saat kegiatan belajar mengajar, guru dapat menyesuaikan materi pelajaran dengan perangkat pembelajaran yang akan digunakan (Hidayati et al., 2018).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat para peserta didik sehingga proses belajar dan hasil pembelajaran akan optimal (Mustikawati, 2019). Salah satu faktor penunjang tercapainya hasil pembelajaran yang optimal yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipergunakan sebagai alat dalam memperagakan fakta maupun konsep belajar kepada peserta didik, membangun minat dan memaksimalkan daya tangkap peserta didik dalam proses belajar (Aulia et al., 2021). Sehingga media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena guru dapat lebih mudah menjelaskan materi kepada peserta didik dan peserta didik juga lebih mudah menerima materi dan meningkatkan minat belajar.

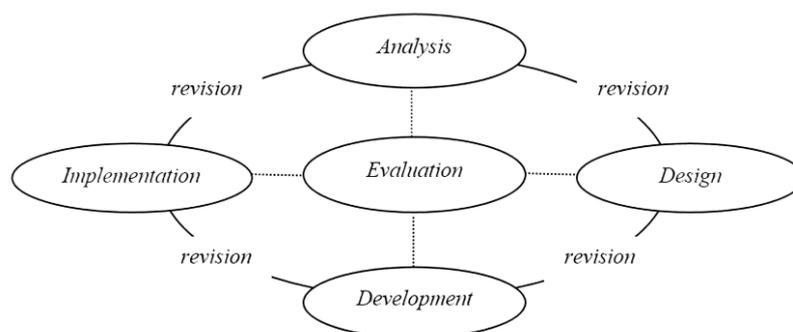
Media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Annisa (2020) media pembelajaran berbasis android merupakan media ajar yang digunakan guru berbantuan smartphone untuk menunjang pembelajaran. Pada saat ini Android merupakan sistem operasi yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat, bahkan anak-anak sekolah dasar (Wardani, 2023). Sejalan dengan yang dikatakan Heswari & Patri (2022) bahwa pada saat ini rata-rata siswa lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan android daripada membaca buku yang menyebabkan siswa kurang terlibat dalam

proses pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan media pembelajaran berbasis android yang mampu memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media “PANDAPAN” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B S”. Dengan pembuatan media “PANDAPAN” berbasis android ini, diharapkan pembelajaran yang dilakukan akan lebih praktis serta siswa dapat mengakses materi di mana saja dan kapan saja, Hal ini tentunya akan membuat siswa lebih mudah dalam belajar. Media “PANDAPAN” ini memuat materi tentang Makna dan Penerapan Sila Pancasila.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau Desain dan Pengembangan, yang dicetuskan oleh Richey and Klein. Penelitian ini juga mengaplikasikan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada model ADDIE memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan produk (*development*), tahap implementasi produk (*implementation*), tahap evaluasi produk (*evaluation*). Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model dari Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2019). Berikut alur penelitian dengan model ADDIE :



Gambar 1. Langkah Model ADDIE

(Sumber : Sugiyono, 2019)

Dalam mengembangkan model ADDIE ada beberapa tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut. (1) Tahap *Analysis* : Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan kebutuhan yang diperoleh dari sekolah. Analisis dalam perancangan media pembelajaran ini meliputi analisis masalah, analisis materi pembelajaran, dan analisis kebutuhan pengembang. (2) Tahap *Design* : Tahap ini berisi rancangan (*design*) untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam membuat design media pembelajaran ini menggunakan *Canva* dan juga *Articulate Storyline 3*. (3) Tahap *Development* : Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan media dan validasi ahli. Rancangan produk yang telah dibuat pada tahap *design*. Dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. (4) Tahap *Implementation* : Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui respon pengguna yang diberikan kepada siswa terkait pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dengan cara uji coba produk media PANDAPAN berbasis android di salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Bandung. Media akan di uji coba pada kepada siswa Fase B tepatnya kelas IV. (5) Tahap *Evaluation* : Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dan kelayakan media pembelajaran berbasis android yang telah dibuat. Media PANDAPAN yang telah divalidasi oleh para ahli media, materi, dan guru kemudian dievaluasi sesuai saran dan masukan. Sehingga didapatkan kesimpulan mengenai produk yang telah dibuat sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak. Selain itu, pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan selama proses implementasi berlangsung. Melalui penyebaran

angket kepada siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran. Sehingga pada proses ini akan mengetahui dan mengukur peningkatan minat belajar siswa.

Partisipan dalam penelitian ini meliputi (1) Ahli materi sebagai validator kelayakan isi materi media pembelajaran. (2) Ahli media sebagai validator kelayakan produk media yang dikembangkan. (3) Ahli Pembelajaran validator kelayakan isi materi beserta produk media yang dikembangkan. (4) Siswa Fase B di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung sebanyak 18 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui kegiatan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan data yang mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan produk media aplikasi PANDAPAN. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Hasil observasi dan wawancara tersebut dianalisis dengan empat tahap menurut Miles & Huberman yang meliputi : (1) *Data collection*. (2) *Data reduction*. (3) *Data display*. (4) *Conclusions: drawing/verifying*. Analisis Kuantitatif digunakan peneliti untuk mengolah data yang didapatkan berdasarkan lembar angket validasi ahli materi dan ahli desain. Adapun analisis data kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media PANDAPAN yang dikembangkan berdasarkan pendapat para ahli serta melihat sejauh mana tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media "PANDAPAN" berbasis android. Analisis kelayakan produk ini memiliki skor maksimum 4 pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi angket. Kategori penilaian media "PANDAPAN" berbasis android dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Kurang Baik
4	1	Tidak Baik

Setelah mendapat data validasi, maka skor akan dihitung menggunakan rumus Arikunto dalam (Puti et al., 2023) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi Kelayakan
 Skor Ideal : Jumlah skor maksimal

Hasil dari presentase tersebut dapat diklasifikasikan dalam tabel berikut berdasarkan Arikunto dalam (Puti et al, 2023)

Tabel 2. Kategori Kelayakan Validasi Produk dari Ahli

Rentang Presentasi	Kategori
< 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Analisis minat belajar siswa yang dilakukan peneliti diperoleh dari pengolahan data instrumen angket minat belajar siswa menggunakan skala guttman dengan 2 alternatif pilihan jawaban yaitu "YA" dan "TIDAK". Adapun skoring perhitungan responden dalam skala Guttman adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Skoring Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
--------------------	-------------------------

	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Setelah mendapat data angket minat belajar siswa, maka skor akan dihitung menggunakan rumus Arikunto dalam (Puti et al., 2023) sebagai berikut:

$$= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi minat belajar siswa

Skor Ideal : Jumlah skor maksimal

Hasil dari presentase tersebut dapat diklasifikasikan dalam tabel berikut berdasarkan Arikunto dalam (Septiani et al., 2020)

Tabel 4. Kriteria presentase minat belajar siswa

Presentase skor minat (%)	Kriteria
76 – 100	Tinggi
56 – 75,9	Sedang
0 – 55,9	Rendah

TEMUAN DAN DISKUSI

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa media PANDAPAN (Pancasila dalam Kehidupan) berbasis android pada materi makna dan penerapan sila Pancasila yang telah divalidasi oleh para ahli. Media PANDAPAN ini dikembangkan berlandaskan tujuan pembelajaran serta materi yang terdapat pada capaian pembelajaran. Dalam pengembangan media PANDAPAN berbasis android melalui lima tahapan yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Adapun penjabarannya sebagai berikut:

Analisis (analisis)

Pada proses pengembangan media PANDAPAN peneliti mengategorikan analisis ke dalam beberapa tahapan meliputi analisis masalah, analisis materi, serta analisis kebutuhan pengembang yang meliputi analisis perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Analisis masalah ini peneliti lakukan pada saat melakukan observasi dan wawancara di salah satu Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Bandung.

Analisis masalah membantu memahami masalah dengan lebih jelas dan spesifik, sehingga dapat diidentifikasi dan diatasi dengan lebih efektif. Dalam penelitian ini, didapatkan permasalahan bahwa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa memiliki minat belajar yang kurang. Masalah ini, dapat terlihat dari tindakan siswa yang kurang antusias dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu mereka juga kurang fokus dalam pelajaran, sibuk bermain sendiri, dan bahkan ada yang mengganggu temannya pada saat pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, bahwa hadirnya masalah ini nyatanya disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang inovatif digunakan oleh para guru. Sehingga peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran android untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Analisis materi bertujuan untuk menentukan isi dari media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan. Sehingga media pembelajaran yang peneliti kembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi disesuaikan dengan masalah yang ditemukan yaitu minimnya media pembelajaran terkhususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi makna dan penerapan sila Pancasila yang mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Materi yang termuat dalam media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila element Pancasila.

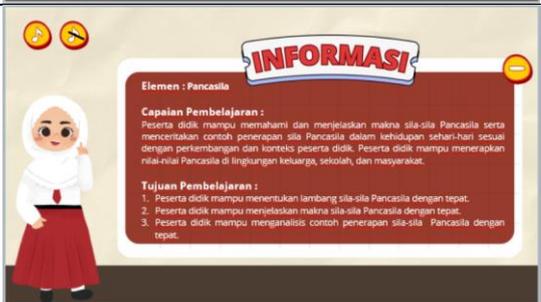
Analisis kebutuhan pengembangan ini bertujuan untuk menentukan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang akan digunakan dalam pengembangan media. Perangkat Lunak (*software*) yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah *Google Chrome, Canva, Pixton, Ibis Paint, Articulate Storyline, dan Website 2 Apk Builder*. Selain itu Perangkat Keras (*hardware*) yang digunakan yaitu *Laptop, Mouse, dan Smartphone Android*.

Design (desain)

Penyusunan desain diawali dengan membuat rancangan media pembelajaran (*flowchart*). *Flowchart* membantu dalam menggambarkan atau mempresentasikan alur proses atau alur kerja dari suatu aktivitas. Hal ini memudahkan dalam menganalisis proses produksi agar mudah dipahami dan dilihat berdasarkan urutan langkahnya (Malabay, 2016). *Flowchart* yang tersusun kemudian dituangkan kedalam desain dengan berbantuan perangkat lunak seperti *canva* dan *articulate storyline*. Output yang dihasilkan dari *Articulate Storyline* ini berupa media html. Untuk merubah media yang awalnya berbasis html ke media yang berbasis android peneliti menggunakan aplikasi *Website 2 Apk Builder*. Media yang dibuat ini merupakan pengembangan desain awal sebelum dilakukan validasi kepada para ahli. Dalam penyusunan desain mengadopsi komponen yang digunakan oleh Fahrur Rozi meliputi home screen, menu, petunjuk penggunaan, informasi, quiz interaktif dan profil (Rozi, 2024). Home screen merupakan tampilan awal aplikasi PANDAPAN yang berisi deskripsi singkat aplikasi dan tombol untuk memulai aplikasi. Home screen dilengkapi dengan ilustrasi anak perempuan dan gambar lambang Garuda Pancasila. Penggunaan lambang Garuda Pancasila mewakili materi yang akan dibahas yakni makna dan penerapan sila Pancasila. Pada halaman menu, berisikan fitur-fitur yang termuat dalam aplikasi meliputi petunjuk, informasi, materi, games dan profil. Halaman petunjuk berisikan fungsi tombol yang termuat dalam aplikasi PANDAPAN. Halaman informasi berisikan informasi terkait capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan termuat dalam aplikasi. Halaman materi berisikan uraian materi yang disusun secara sistematis serta disajikan ke dalam bentuk teks, video dan audio. Halaman games berisi kegiatan siswa setelah mempelajari materi, serta halaman profil berisikan informasi pembuat aplikasi. Berikut hasil design media PANDAPAN berbasis android dituangkan dalam bentuk tabel :

Tabel 5. Desain Pengembangan Media PANDAPAN berbasis Android

Sistematika	Hasil Pengembangan
Home Screen	
Menu	

<p>Petunjuk</p>	
<p>Informasi</p>	
<p>Materi</p>	
<p>Games</p>	
<p>Profil Pengembang</p>	

Development (pengembangan)

Media PANDAPAN yang telah dikembangkan di validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Hasil validasi tercantum dalam tabel dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Sebelum Revisi

Ahli	Skor Maksimal	Skor	Presentase	Kategori
Materi	52	48	92,3%	Sangat layak
Media	44	39	88,6%	Sangat layak
Pembelajaran	48	48	100%	Sangat layak
Rata-Rata			93,6 %	Sangat layak

Menurut hasil penilaian tersebut didapatkan nilai rata-rata sebesar 93,6% dengan kategori sangat layak dengan beberapa catatan dan masukan dari validator ahli dan media. Setelah melakukan revisi berdasarkan komentar yang diberikan validator, peneliti melakukan penilaian kembali serta didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Sesudah Revisi

Ahli	Skor Maksimal	Skor	Presentase	Kategori
Materi	52	52	100%	Sangat layak
Media	44	43	97,7%	Sangat layak
Pembelajaran	48	48	100%	Sangat layak
Rata-Rata			99,2%	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli sesudah dilakukannya revisi, didapatkan hasil rata-rata sebesar 99,2% dengan kategori sangat layak tanpa catatan dan masukan. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa media PANDAPAN berbasis android sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

Berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh validator, peneliti melakukan perbaikan guna mendapatkan produk yang lebih baik dan layak digunakan. Adapun hasil akhir media PANDAPAN berdasarkan komentar dan saran dari validadator yakni sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator



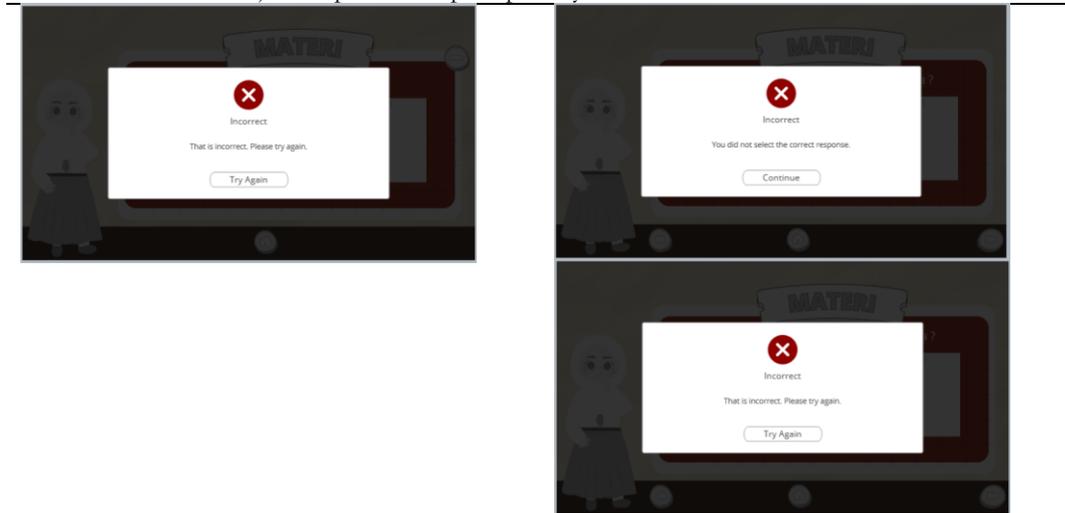
Gambar di atas menunjukkan perubahan pada tujuan pembelajaran



Gambar di atas menunjukkan perubahan pada materi contoh penerapan sila Pancasila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran



Gambar di atas menunjukkan perubahan pada pertanyaan materi makna sila Pancasila



Gambar di atas menunjukkan perubahan perintah jika jawaban siswa salah



Gambar di atas menunjukkan perubahan pada tombol minimize menjadi back



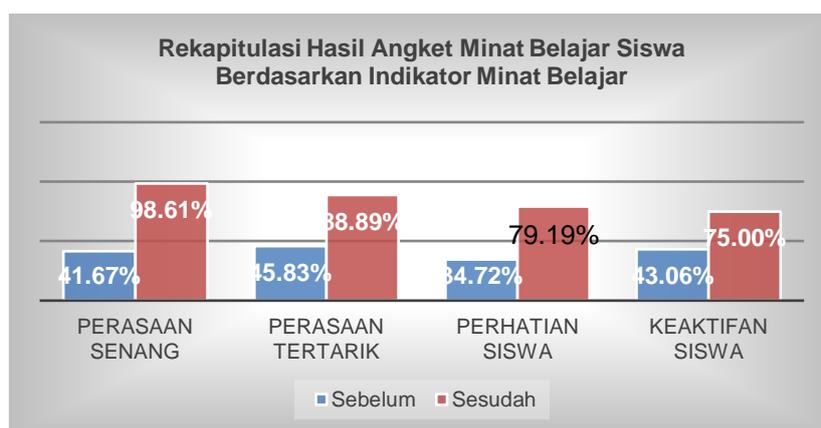
Gambar di atas menunjukkan perubahan pada fitur tombol berubah ketika di klik

Implementation and Evaluation (Implementasi dan Evaluasi)

Selepas validator mengatakan bahwa media PANDAPAN layak untuk digunakan, peneliti melakukan uji coba aplikasi kepada 18 siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Bandung. Tahap implementasi dilakukan bertujuan untuk melihat keefektifan media PANDAPAN dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila Siswa. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan angket. Peneliti melakukan olah data dari angket penggunaan media PANDAPAN berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan aktif dalam belajar. Dari keempat indikator tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi hasil angket minat belajar siswa berdasarkan indikator minat belajar

No	Indikator Minat	Minat %		Peningkatan %
		Sebelum	Sesudah	
1.	Perasaan Senang	41,67	98,61	56,94
2.	Perasaan Tertarik	45,83	88,89	43,06
3.	Perhatian Siswa	34,72	79,17	44,45
4.	Keaktifan Siswa	43,06	75	31,94
Jumlah		165,28	341,67	176,39
Rata-rata		41,32	85,41	44,09



Gambar 2. Diagram rekapitulasi hasil angket minat belajar siswa berdasarkan indikator minat belajar

Berdasarkan tabel dan diagram diatas diatas, diketahui bahwa terjadi peningkatan terhadap masing-masing indikator minat belajar. Hal ini membuktikan bahwa media PANDAPAN yang dikembangkan dapat menarik minat siswa. Peningkatan minat belajar siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, yakni *pertama* penggunaan games dalam media pembelajaran, hal ini selaras dengan pernyataan Herta yang mengatakan bahwa game edukatif menjadi salah satu alat yang paling penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Herta et al., 2023). *Kedua* materi pembelajaran yang dilengkapi dengan audio visual bukan hanya teks, hal ini selaras dengan pernyataan Nurluthfiana yang mengatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat membantu guru menyampaikan pelajaran kepada siswa, membuat mereka tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Dengan demikian, keterlibatan dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan (Nurluthfiana et al., 2023). *Ketiga* media pembelajaran yang digunakan bersifat interaktif sehingga adanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran yang digunakan, hal ini selaras dengan pernyataan Prior dalam (Yanto, 2019) yang mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan

reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif dapat membantu menumbuhkan minat siswa dalam belajar (Paseleng & Arfiyani, 2015).

KESIMPULAN

Media PANDAPAN berbasis Android sangat layak digunakan berdasarkan hasil dari validasi para ahli serta dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B. Hal ini berdasarkan indikator minat yang meliputi : perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa. Peningkatan yang paling tinggi terdapat pada indikator Perasaan Senang, sedangkan peningkatan paling rendah terdapat pada indikator keaktifan Siswa.

REFERENSI

- Annisa, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3018-3025.
- Aulia, S., Zetriuslita, Z., Amelia, S., & Qudsi, R. (2021). Analisis minat belajar matematika siswa dalam menggunakan aplikasi scratch pada materi trigonometri. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3), 205-214.
- Fitriyani., Aeni, N.A., & Syahid, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANILA Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 150-163.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023, August). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria (Vol. 3, pp. 527-532)*.
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715-2722.
- Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Kompetensi technological pedagogical content knowledge (TPACK) guru SOSHUM setingkat SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291-298.
- Malabay, M. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *J. Ilmu Komput*, 12(1), 21-26.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 99-104.
- Nurluthfiana, F., Masytoh, E. U., Berliana, S., Ulya, W. J., Hariyadi, A., Rondli, W. S., ... & Purbasari, I. (2023, July). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa SD Kelas Rendah Di SD Negeri Kunir 1 Dempet Demak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya (Vol. 2, No. 1, pp. 375-384)*.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131-149.
- Permendikbudristek 16 tahun 2022)
- Puti, S., Latief, M., & Rohandi, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMKN 1 Gorontalo. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 80-93.

- Rozi, F., & Rohman, A. (2024). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android (SAC) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Berpikir Komputasional. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 15-31.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan model problem based learning dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Ulomo, C. (2021). Upaya peningkatan minat dan hasil belajar mata pelajaran PKN siswa kelas V SD I Kuwukan menggunakan metode role playing. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 161-166.
- Wardani, J. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Kewargaan Siswa Fase B (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Warsito, W. (2019). Peningkatan Minat Belajar Matematika Kelas Iv Melalui Alat Peraga Layang-Layang. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 242-248.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.