

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID BERMUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI
SEKOLAH DASAR**

TESIS

**Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Magister Pendidikan**



**HADI PURWANTO
2209087079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID BERMUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI
SEKOLAH DASAR**

TESIS

Diajukan kepada

**Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam menyelesaikan program Magister Pendidikan**

**HADI PURWANTO
2209087079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BERMUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR

TESIS

Oleh

HADI PURWANTO
NIM 2209087079

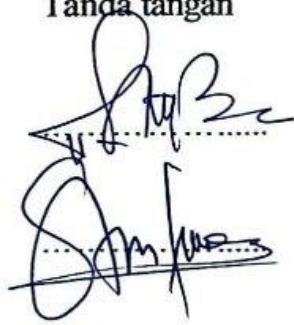
Disetujui untuk disidangkan

Pembimbing

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M. Pd
Pembimbing I

Dr. Somariah Fitriani, S.Sos., S.S., M.Pd
Pembimbing II

Tanda tangan



Tanggal

22-10-2024

22-10-2024

Jakarta, 22 October 2024

Ketua Program Studi Pendidikan Dasar
Program Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA



Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M. Pd.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BERMUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR

TESIS

Oleh

Hadi Purwanto
NIM. 2209087079

Dipertahankan di Depan Komisi Penguji Tesis Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA pada

Tanggal 5 November 2024

Komisi Penguji Tesis

1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd
(Ketua Penguji)
2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M. Pd
(Sekretaris penguji/Pembimbing 1)
3. Dr. Somariah Fitriani, S.Sos., S.S., M.Pd
(anggota Penguji, Pembimbing 2)
4. Prof. Dr. Prima Gusti Yanti, M.Hum
(anggota Penguji 1)
5. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd
(anggota Penguji 2)

Tanda tangan

Tanggal

28/11/2024

28/11/2024

28/11/2024

13-11-2024

13-11-2024

Jakarta, ... 28 - 11 - 2024

Direktur Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hadi Purwanto

NIM : 2209087079

Program Studi : Pendidikan Dasar

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
BERMUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM IMPLEMENTASI
KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tesis/Disertasi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/Lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam Daftar Pustaka.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsum plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Tesis ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sansi hukum yang berlaku.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan

Jakarta, 28 November 2024



ABSTRAK

Hadi Purwanto. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar. Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Pembimbing (I) Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M. Pd, (II) Dr. Somariah Fitriani, S.Sos., S.S., M.Pd.

Kata Kunci: Media pembelajaran; Android; Profil Pelajar Pancasila; Kurikulum Merdeka; Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang memuat Profil Pelajar Pancasila dalam implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar dan menguji kelayakan dan efektivitasnya terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan model pengembangan *four-D* yang terdiri dari tahap (1) *Define (pendefinisan)*, (2) *Design (perancangan)*, (3) *Develop (pengembangan)*, dan (4) *Disseminate (penyebaran)*. Penelitian dilakukan di SDN Cibubur 10 pada bulan Maret hingga September 2024 untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran ini. Data dikumpulkan dan dianalisis dengan pendekatan campuran (*mixed methods*), yang mengintegrasikan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah: (1) Produk media pembelajaran berbasis android bermuatan Profil Pelajar Pancasila bernama PancaKidz dikembangkan dengan mengintegrasikan dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila melalui fitur materi pembelajaran, video animasi, komik strip, soal evaluasi, games, dan refleksi. (2) Validasi ahli dilakukan oleh dua ahli media dan materi. Validasi ahli materi mencakup aspek relevansi, penyajian, bahasa, efektivitas, dan soal evaluasi, dengan rata-rata skor 4,47 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Validasi ahli media menilai aspek kemudahan penggunaan, navigasi, komunikasi visual, dan integrasi media, dengan rata-rata skor 4,75 juga termasuk kategori "Sangat Layak". (3) Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa, sementara uji coba lebih luas dilakukan pada 30 peserta didik kelas 4. Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest adalah 49,67 dan posttest 86,50, dengan N-Gain sebesar 0,73 (kategori tinggi). Sebaliknya, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest adalah 50,67 dan posttest 63,83, dengan N-Gain sebesar 0,28 (kategori rendah). Analisis kualitatif menggunakan metode tematik dari enam siswa menunjukkan tiga tema utama, yaitu Pengalaman Belajar Menyenangkan karena visual dan animasi yang menarik, Kemudahan Penggunaan yang membuat siswa bisa belajar secara mandiri, dan Peningkatan Pemahaman Profil Pelajar Pancasila yang didukung contoh nyata dan animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi PancaKidz efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional, serta mendapat tanggapan positif dari peserta didik dengan skor rata-rata 4,58 dari skala

ABSTRACT

Hadi Purwanto. 2024. Enhancing Pancasila Student Profiles: Android-Based Learning Media in The Merdeka Curriculum for Elementary Schools. Thesis. Master of Basic Education Program, Postgraduate School, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Supervisors: (I) Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd., (II) Dr. Somariah Fitriani, S.Sos., S.S., M.Pd.

Keywords: Learning media; Android; Pancasila Student Profile; Merdeka Curriculum; Elementary School

This study aims to develop Android-based learning media that incorporates the Pancasila Student Profile within the implementation of the Merdeka Curriculum in elementary schools and to assess its feasibility and effectiveness in supporting the curriculum. The research employs a Research and Development (R&D) design using the four-D development model, which consists of four stages: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, and (4) Disseminate. The study was conducted at SDN Cibubur 10 from March to September 2024 to evaluate the feasibility of this learning media. Data were collected and analyzed using a mixed-methods approach, integrating both quantitative and qualitative analyses. The results of the study are as follows: (1) The Android-based learning media product, named PancaKidz, was developed by integrating the dimensions of the Pancasila Student Profile through features such as learning materials, animated videos, comic strips, evaluation questions, games, and reflections. (2) Expert validation was conducted by two media and content experts. The content experts evaluated aspects of relevance, presentation, language, effectiveness, and evaluation questions, with an average score of 4.47, categorized as "Highly Appropriate." Media experts assessed aspects of ease of use, navigation, visual communication, and media integration, resulting in an average score of 4.75, also categorized as "Highly Appropriate." (3) A limited trial was conducted with 10 students, while a broader trial was conducted with 30 fourth-grade students. Pretest and posttest data were analyzed using N-Gain to measure the improvement in students' understanding. In the experimental class, the average pretest score was 49.67 and the posttest score was 86.50, with an N-Gain of 0.73 (high category). Conversely, in the control class, the average pretest score was 50.67 and the posttest score was 63.83, with an N-Gain of 0.28 (low category). Qualitative analysis using thematic methods from six students revealed three main themes: Enjoyable Learning Experiences due to engaging visuals and animations, Ease of Use which allows students to learn independently, and Improved Understanding of the Pancasila Student Profile supported by real-life examples and animations. The results show that the PancaKidz application is effective in enhancing students' learning outcomes compared to conventional methods, receiving positive feedback from students with an average score of 4.58 out of 5.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas berkat Rahmat dan Karunia-nya peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.

Tesis ini disusun untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program S2 Pendidikan Dasar dalam mata kuliah Tesis yang dilaksanakan di Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa pembuatan Tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M. Pd., selaku dosen pembimbing I dan selaku Kaprodi Pendidikan Dasar yang senantiasa bersabar dalam memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan nasihat kepada peneliti, sehingga peneliti berhasil menyusun Tesis ini.
2. Ibu Dr. Somariah Fitriani, S.Sos., S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa bersabar dalam memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan nasihat kepada peneliti, sehingga peneliti berhasil menyusun Tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
4. Bapak Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd, selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA.
5. Ibu Tini Satriatin, S. Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Cibubur 10 yang telah

banyak memberikan fasilitas dan waktu serta izin dalam penelitian.

6. Rekan-rekan Guru dan Tendik SDN Cibubur 10, yang telah memberikan banyak fasilitas, waktu, dan izin dalam pelaksanaan penelitian.
7. Karisma Noer Fitriani Hanifah, Marzia Noordika Shabira dan Baasima Noordika Shatara selaku istri dan anak-anakku yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, baik secara moral maupun material, serta doa yang selalu mendampingi peneliti dalam setiap langkahnya.
8. Bapak Sukarji dan Ibu Karti selaku orangtuaku yang telah memberikan semangat dan doa untuk diriku sedari dulu. Dan Bapak Roni dan Ibu Nurhabibah selaku mertua yang selalu penuh kasih.
9. Rekan-rekan seperjuangan kelas A Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA yang turut memotivasi dan menyemangati peneliti dalam menyusun Tesis
10. Semua pihak yang turut membantu dan ikut serta dalam pembuatan Tesis ini peneliti ucapan terimakasih.

Peneliti menyadari bahwa Tesis ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari penguji akan peneliti terima. Semoga tesis ini dapat dipertahankan dan bermuara di tahap tesis.

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	11
a. Manfaat Teoritis	11
b. Manfaat Praktis	12
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Teori	13
1. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran	13
b. Landasan Teori Media Pembelajaran	14
c. Fungsi Media Pembelajaran	17
d. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	19
e. Jenis-jenis Media Pembelajaran	21
f. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	22
g. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran.....	23

2. Aplikasi Android.....	24
a. Pengertian Aplikasi Android.....	24
b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Android.....	25
c. Media Pembelajaran Berbasis Android Studio	27
3. Profil Pelajar Pancasila	29
a. Konsep Profil Pelajar Pancasila	29
b. Urgensi Profil Pelajar Pancasila.....	30
c. Dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila.....	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka berpikir.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	47
A. Desain Penelitian.....	47
B. Prosedur Pengembangan dalam Penelitian.....	48
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	48
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	50
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	53
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	54
C. Sumber Data Penelitian	54
1. Partisipan Penelitian.....	54
2. Objek Penelitian	55
3. Tempat Penelitian.....	55
4. Waktu Penelitian	55
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	56
1. Metode Pengumpulan Data	56
a. Pengamatan (<i>observation</i>)	56
b. Wawancara (<i>Interview</i>).....	56
c. Analisis Dokumen.....	56
d. Focus Group Discussion	57
E. Teknis Analisis Data	57
1. Analisis Kuantitatif	58
2. Analisis Kualitatif	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Hasil Penelitian	65
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	65
a. Analisis Awal (<i>Front-end Analysis</i>).....	71
b. Analisis Peserta Didik (<i>Learner Analysis</i>).....	72
c. Analisis Konsep (<i>Concept Analysis</i>).....	73
d. Analisis Tugas (<i>Task Analysis</i>).....	74
e. Menetapkan Tujuan Instruksional (<i>Specifying Instructional Objective</i>).....	74
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	75
a. Penyusunan Tes Acuan Kriteria	75
b. Pemilihan Format	76
c. Pemilihan Media	77
d. Rancangan Awal	78
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	102
a. Validasi Instrumen	102
b. Validasi Ahli	103
c. Efektivitas Aplikasi.....	118
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	123
B. Kajian Produk	124
C. Pembahasan Hasil Penelitian	126
1. Pengembangan Aplikasi PancaKidz	126
2. Kelayakan Aplikasi PancaKidz	128
3. Analisis Data Kuantitatif dengan Pendekatan Tematik	130
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	136
A. Kesimpulan	136
B. Keterbatasan Produk	139
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	140
D. Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN	147

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kajian Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 2 Jadwal Kegiatan Penelitian	55
Tabel 3 Skala Penilaian	59
Tabel 4 Tabel Klasifikasi.....	60
Tabel 5 Tabel Klasifikasi Skala 5.....	61
Tabel 6 Skala Likert Respon Peserta Didik	61
Tabel 7 Tabel Klasifikasi.....	62
Tabel 8 Klasifikasi Sikap Responden terhadap Aplikasi.....	63
Tabel 9 Rancangan Test Awal dan Test Akhir	64
Tabel 10 <i>Observasi Pelaksanaan Pembelajaran</i>	66
Tabel 11 <i>Storyboard</i> Aplikasi	79
Tabel 12 Uji Aplikasi	90
Tabel 13 Spesifikasi <i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	91
Tabel 14 Data Hasil Penilaian Ahli Materi	105
Tabel 15 Saran dan Perbaikan Ahli Materi	107
Tabel 16 Data Hasil Penilaian Ahli Media.....	110
Tabel 17 Saran dan Perbaikan Ahli Media.....	112
Tabel 18 Rekapitulasi respon peserta didik pada uji coba lapangan terbatas	115
Tabel 19 Rekapitulasi Uji Coba Lapangan Lebih Luas	117
Tabel 20 Hasil Pretest Posttest Kelas Kontrol	120
Tabel 21 Hasil Pretest Posttest Kelas Eksperimen.....	121
Tabel 22 Pengkodean dan Identifikasi Tema	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerucut Pengalaman Belajar	16
Gambar 2 Fungsi Media Pembelajaran	17
Gambar 3 Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran.....	23
Gambar 4 Dimensi Profil Pelajar Pancasila	32
Gambar 5 Kerangka Berfikir Penelitian.....	46
Gambar 6 Diagram Prosedur Penelitian.....	48
Gambar 7 Diagram Alir Keseluruhan	78
Gambar 8 Diagram Alir Materi	79
Gambar 9 <i>Main.dart</i>	84
Gambar 10 Halaman Intro.....	85
Gambar 11 Halaman Input Pengguna	86
Gambar 12 Halaman Menu Utama.....	87
Gambar 13 Halaman List Aktivitas.....	88
Gambar 14 Diagram Alir Pengujian.....	89
Gambar 15 Tampilan Halaman Pembuka.....	93
Gambar 16 Tampilan Halaman Pengisian Identitas	94
Gambar 17 Tampilan Halaman Menu Utama.....	94
Gambar 18 Tampilan Halaman Menu Pendahuluan	95
Gambar 19 Tampilan Halaman Menu Mulai Belajar	96
Gambar 20 Tampilan Halaman Menu Dimensi Profil Pelajar Pancasila	97
Gambar 21 Tampilan Menu Materi teks Profil Pelajar Pancasila	98
Gambar 22 Tampilan Menu Video Dimensi Profil Pelajar Pancasila	98
Gambar 23 Tampilan Menu Komik Strip.....	99
Gambar 24 Tampilan Soal Evaluasi Profil Pelajar Pancasila.....	100
Gambar 25 Tampilan Soal Evaluasi Keseluruhan Materi	101
Gambar 26 Tampilan Menu Refleksi	102
Gambar 27 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi.....	106
Gambar 28 Diagram Hasil Penilaian Ahli Media	111
Gambar 29 Grafik Rekapitulasi Uji Coba Terbatas PancaKidz	116

Gambar 30 Tampilan Halaman Menu Dimensi Profil Pelajar Pancasila	119
Gambar 31 Grafik Skor Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi.....	147
Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Guru.....	149
Lampiran 3 Analisis Dokumen	152
Lampiran 4 Flowchart Aplikasi.....	154
Lampiran 5 Storyboard Aplikasi	155
Lampiran 6 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Android	149
Lampiran 7 Hasil Wawancara Siswa.....	167
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Reabilitas Instrumen Angket	169
Lampiran 9 Uji Validitas Reabilitas Instrumen Ahli Materi dengan Index Aiken's V ...	171
Lampiran 10 Uji Validitas Reabilitas Instrumen Ahli Media dengan Index Aiken's V..	173
Lampiran 11 Uji Validitas Soal Pretest Posttest.....	175
Lampiran 12 Instrumen Ahli Materi.....	178
Lampiran 13 Instrumen Ahli Media	183
Lampiran 14 Lembar Validasi Instrumen.....	187
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Materi	188
Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Media	198
Lampiran 17 Lembar Soal Sumatif Pretest-Postest	206
Lampiran 18 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	211
Lampiran 19 Hasil Uji Coba Terbatas	216
Lampiran 20 Hasil Uji Coba Lapangan Kelas Besar	217
Lampiran 21 Tabel Hasil Efektivitas.....	219
Lampiran 22 Surat Izin Ujicoba Instrumen.....	222
Lampiran 23 Surat Keterangan Melakukan Ujicoba Instrumen.....	223
Lampiran 24 Surat Izin Penelitian	224
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan.....	225

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan masa kini, terutama di era digital, menuntut suatu integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sebagai suatu kebutuhan yang tidak dapat dielakkan lagi. Dalam lanskap pendidikan kontemporer, dimana tantangan global dan lokal bertemu dalam ruang kelas, terdapat sebuah urgensi yang mendalam untuk mendidik generasi penerus yang tidak hanya unggul dalam aspek kognitif, tetapi juga kuat dalam karakter dan nilai. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia dihadapkan pada tugas ganda: pertama, mengasah kecerdasan intelektual peserta didik memastikan bahwa mereka mampu berfikir kritis dan kreatif. Kedua adalah pembentukan karakter mereka agar sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

Pendidikan karakter merupakan elemen penting yang berkontribusi pada pencapaian akademis peserta didik (Sari et al., 2020). Menurut Lickona (2016) Kualitas karakter yang baik tidak muncul secara spontan di ruang kelas, melainkan berkembang seiring waktu melalui serangkaian proses yang berlangsung secara berkelanjutan, meliputi pengajaran, contoh, pembelajaran, dan latihan. Bahkan Presiden Joko Widodo secara khusus mengeluarkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (Indonesia, 2017). Berdasarkan raport pendidikan sekolah peneliti tahun 2024, skor karakter berada di angka 69,85 yang artinya masih perlu berbagai peningkatan dalam proses pembentukan karakter di sekolah. Oleh karena itu pengembangan karakter memerlukan upaya terus menerus dan berkelanjutan dan menempatkan pendidik

sebagai model dan fasilitator (Muzakkir et al., 2022).

Pendidikan tidak hanya tentang pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk karakter yang baik dan sikap yang benar dalam menghadapi berbagai tantangan yang mungkin mereka hadapi di masa depan. Namun, tantangan dalam implementasinya terletak pada bagaimana merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dalam mengintegrasikan kedua aspek tersebut. Hal ini menjadi semakin relevan di era digital, di mana peserta didik dihadapkan pada sumber informasi yang tak terbatas dan beragam pengaruh budaya melalui teknologi.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan pendidikan sebagai sarana pengembangan kemampuan dan pembentukan karakter, yang mencerminkan pengakuan terhadap pentingnya aspek non-kognitif dalam pendidikan. Dalam konsep Kurikulum Merdeka, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, menegaskan bahwa penguatan pendidikan karakter peserta didik akan dilaksanakan oleh Kemendikbudristek melalui sejumlah strategi yang berfokus pada upaya mewujudkan Pelajar Pancasila (Faturrahman et al., 2022). Profil pelajar Pancasila adalah gambaran lulusan yang diharapkan untuk menunjukkan karakter dan kompetensi yang diharapkan bisa dicapai oleh peserta didik. Tujuan lain dari Profil Pelajar Pancasila adalah untuk memperkuat peserta didik dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Hal ini sejalan dengan visi Pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkeprabadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila. Profil Pelajar

Pancasila mencakup enam dimensi kunci, yaitu beriman, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbud, 2020). Kompetensi dan karakter yang dijelaskan dalam Profil Pelajar Pancasila akan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai kegiatan.

Pendidikan membutuhkan terobosan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif, khususnya dalam era Kurikulum Merdeka. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh bagaimana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data raport pendidikan sekolah peneliti pada tahun 2024 angka kualitas pembelajaran masih di angka 67,09 meskipun naik 5,29 poin dari tahun sebelumnya, artinya kualitas pembelajaran masih perlu di tingkatkan. Selanjutnya berdasarkan hasil observasi peneliti mayoritas guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Pada zaman digital ini, para pendidik perlu menguasai tidak hanya penggunaan media pembelajaran konvensional tetapi juga media pembelajaran modern. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi mudah, efektif dan menarik. Pentingnya media pembelajaran juga sudah dijelaskan dalam ayat suci Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (Q.S. An-Nahl: 125)

Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan dalam proses pembelajaran di kelas maupun sebagai metode utama pembelajaran langsung. Media digital dapat menghidupkan suasana kelas, mendorong diskusi antara peserta didik, mempermudah penyampaian materi, membantu peserta didik dalam memahami materi, serta membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (Aini et al., 2023). Media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik melalui pemanfaatan elemen visual, audio, dan interaktivitas (Lin, Chen, & Liu, 2017). Penerapan teknologi digital menjadi suatu keharusan karena membantu meningkatkan suasana kelas dan membuat proses pembelajaran lebih menarik (González-Betancor et al., 2021). Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif, memungkinkan peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda untuk merespons materi pelajaran secara lebih efektif. Integrasi teknologi ke dalam media pembelajaran memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas tanpa batasan geografis, memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk memanfaatkan sumber daya pendidikan yang berkualitas (Xing, 2022).

Berdasarkan survei yang dilakukan KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) tahun 2020, sebanyak 71,3% pelajar sudah memiliki gawai sendiri (KPAI, 2020). Berdasarkan statistik yang dikeluarkan oleh *Statcounter GlobalStats* pangsa pasar pengguna sistem operasi android di Indonesia pada Februari 2024 mencapai 89,04% (Gs.statcounter.com, 2024). Sementara itu dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tingkat

penetrasi internet di Indonesia menyentuh angka 79,5% pada tahun 2024 dimana tingkat penetrasi usia 5-12 berada pada angka 62,34% (Muhammad, 2024). Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis android yang mengusung muatan Pancasila menjadi relevan mengingat peran nilai-nilai kebangsaan tersebut dalam membentuk karakter generasi muda.

Teknologi android merupakan salah satu media yang menarik bagi peserta didik. Teknologi android menawarkan potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik zaman sekarang. Aplikasi berbasis android memungkinkan integrasi berbagai fitur multimedia, seperti gambar, audio, dan video, yang dapat menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman konsep Pancasila secara lebih dinamis. Selain itu, interaktivitas yang disediakan oleh teknologi android memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mengaktifkan pola pikir kritis secara fleksibel dan interaktif (Irfana et al., 2022). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

Melihat permasalahan tersebut, penting untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android bermuatan materi Profil Pelajar Pancasila. Kemajuan teknologi dan semakin dinamisnya proses pembelajaran menuntut pendidik memiliki kemampuan mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Berdasarkan penelusuran dalam lima tahun terakhir setidaknya ada lima penelitian yang telah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android yang memiliki muatan nilai-nilai karakter dan pelajaran Pancasila yang menunjukkan progres yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Qoidah dan Paksi (2021) berhasil mengembangkan dan menguji media pembelajaran interaktif Si Panca pada peserta didik kelas IV SD. Dengan validasi materi dan media yang tinggi serta presentase uji coba yang memuaskan, media tersebut dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman materi Pancasila. Sementara itu, penelitian oleh Asrofi (2020) dalam pengembangan multimedia pembelajaran karakter disiplin juga menunjukkan hasil positif dengan kategori yang sangat baik dari penilaian ahli dan peserta didik.

Penelitian lainnya juga menyoroti pendekatan inovatif dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila melalui teknologi. Rosana, Setyawarno, dan Setyaningsih (2019) berhasil meningkatkan pemahaman nilai karakter Pancasila melalui strategi Innert-depend menggunakan film praktik berbasis Android. Begitu juga dengan penelitian Lubis dan Lubis (2020) yang mengintegrasikan unsur budaya ulos dalam media pembelajaran berbasis Android, menunjukkan kesinambungan antara pembelajaran dengan nilai-nilai luhur Pancasila dan budaya lokal. Sementara itu, model pembelajaran berbasis aktivitas dengan aplikasi mobile yang dikembangkan oleh Sasitorn Lijanporn & Jintavee Khlaisang (2019) memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan disiplin peserta didik sekolah dasar melalui pendekatan yang lebih interaktif dan aktif.

Berdasarkan isu-isu yang ada, kajian literatur, dan hasil-hasil penelitian

sebelumnya terkait topik ini, pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang memuat Profil Pelajar Pancasila menjadi hal penting untuk diteliti. Pengembangan ini bertujuan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta memberikan kontribusi pedagogis dan empiris dalam meningkatkan pendidikan karakter di sekolah dasar. Meski saat ini telah tersedia beberapa aplikasi pembelajaran berbasis digital, sebagian besar belum sepenuhnya mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila atau masih terbatas dalam memperkuat pendidikan karakter yang diperlukan untuk kesuksesan Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang khusus memuat dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila. Melalui media ini, peserta didik diharapkan dapat lebih efektif memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, menjadikannya relevan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini juga memberikan fleksibilitas bagi sekolah untuk merancang kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan lingkungan belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan, meningkatkan kualitas pembelajaran karakter, dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif di kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti mendapatkan

beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tantangan era digital dan kebutuhan pendidikan holistik menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk mengasah kecerdasan intelektual dan membina karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
2. Materi bermuatan Profil Pelajar Pancasila saat ini masih disampaikan melalui metode ceramah. Pendekatan ini terbatas dalam menarik minat peserta didik karena guru kurang interaktif dalam penyampaian materi.
3. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan belum bervariasi khususnya pada materi bermuatan Profil Pelajar Pancasila.
4. Tingginya kepemilikan gawai dan penetrasi internet di kalangan pelajar sekolah dasar menunjukkan potensi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis android bermuatan Profil Pelajar Pancasila.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini terletak pada fokus pada sekolah dasar sebagai lingkungan utama implementasi media pembelajaran berbasis android yang mengusung nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam konteks Kurikulum Merdeka. Fokus penelitian dapat dibatasi pada jenis-jenis media pembelajaran berbasis android tertentu, seperti media interaktif, video pembelajaran, quiz, soal evaluasi dan modul pembelajaran. Dengan menetapkan batasan-batasan ini, penelitian akan lebih terfokus dan mendalam dalam mengidentifikasi manfaat, tantangan, dan implikasi penggunaan media pembelajaran berbasis android yang mengusung nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang diungkapkan diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat diintegrasikan dengan Profil Pelajar Pancasila?
2. Bagaimana cara merancang media pembelajaran berbasis Android yang efektif dan sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Android untuk digunakan di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana cara menyebarluaskan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Android yang mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila untuk mendukung pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android bermuatan Profil Pelajar Pancasila dalam implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar
3. Mengukur dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Android yang

mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila terhadap efektivitas implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.

4. Menyebarluaskan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Android yang mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bermuatan Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan memuat materi enam profil pelajar pancasila untuk peserta didik di Sekolah Dasar seperti aktivitas yang mendorong pemahaman mendalam
2. Media pembelajaran bermuatan Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada *platform* android sehingga dapat diakses secara *mobile* oleh guru maupun peserta didik dimanapun dan kapanpun.
3. Antarmuka/*Interface* yang ramah pengguna, dan menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran Profil Pelajar Pancasila menggunakan teks, gambar, audio, video dan animasi sebagai bahan penyampaian materi belajar peserta didik. Penggunaan berbagai jenis media tersebut membuat penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami.
5. Media pembelajaran Profil Pelajar pancasila dilengkapi dengan soal evaluasi bagi peserta didik, sehingga melalui multimedia ini dapat diketahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang

dipelajari.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian media pembelajaran interaktif ini diharapkan memberi manfaat, yang secara umum diklasifikasikan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap teori pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berbasis Android. Temuan ini dapat memperluas literatur terkait metodologi pengembangan media interaktif yang tidak hanya fokus pada penguasaan materi akademis, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter (Profil Pelajar Pancasila).
- b. Penelitian ini mendukung dan memperluas teori pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika disesuaikan dengan pengalaman nyata dan relevansi kehidupan siswa. Dalam hal ini, media berbasis Android yang mengusung Profil Pelajar Pancasila menjadi aplikasi praktis dari teori tersebut, memberikan contoh implementasi nyata dalam lingkungan digital.
- c. Memberikan dasar untuk pengembangan kurikulum yang lebih inklusif dan relevan dengan konteks budaya dan nilai-nilai lokal dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam pengalaman belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis android.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

- Media pembelajaran berbasis android dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan akses ke materi yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.
- Dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis android, sekolah dapat membantu peserta didik dan guru untuk terbiasa dengan teknologi dan meningkatkan literasi digital mereka.

b. Bagi Peneliti

- Memberikan kontribusi terhadap pengetahuan tentang efektivitas media pembelajaran berbasis android yang mengusung nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan dasar.
- Memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan penelitian dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian di bidang pendidikan.

c. Bagi Peserta Didik

- Dengan adanya multimedia pembelajaran ini, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias dan aktif.
- Dapat meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seluler mereka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Sebuah penelitian ilmiah memerlukan landasan teoritis yang kuat. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh dapat diperjelas secara baik, terutama dalam menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Teori-teori yang dipergunakan sebagai landasan teoritis akan membantu menggambarkan alur pemikiran dari proses penelitian yang sedang dilakukan.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. Menurut Briggs (1992) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada karakteristik materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta faktor-faktor lain yang relevan. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang efektif dan menarik bagi peserta didik, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi pembelajaran.

Menurut Bruner (1960) media pembelajaran merujuk pada alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami konsep dan materi pembelajaran. Bruner

menekankan pentingnya penggunaan media yang memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan oleh peserta didik. Media pembelajaran harus dirancang untuk mendukung proses pembelajaran aktif, memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang konsep dan materi pembelajaran.

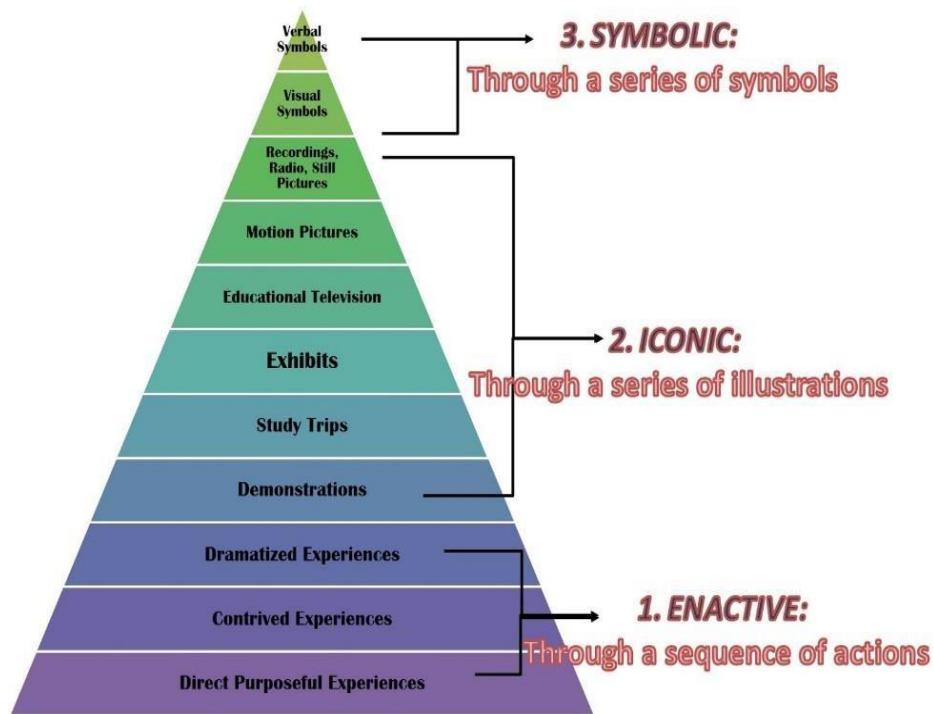
Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) (1977), media pembelajaran adalah "segala bentuk dan cara manusia menggunakan sumber daya untuk mengkomunikasikan dan menyebarluaskan informasi, termasuk simbol-simbol yang menciptakan lingkungan pembelajaran." Ini mencakup berbagai bentuk media, termasuk media cetak, media audio, media visual, media audiovisual, dan media komputer. AECT mengakui bahwa media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai sumber daya untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang didesain secara khusus untuk menghantarkan pesan dari pendidik kepada peserta didik, serta untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Landasan Teori Media Pembelajaran

Pencapaian pemahaman dan keterampilan, serta perubahan sikap

dan perilaku, sering kali dipengaruhi oleh interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1960), terdapat tiga tingkat utama dalam proses pembelajaran, yakni melalui pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman visual/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Dalam pembelajaran di kelas, konsep yang disebutkan merujuk pada beragam cara individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pengalaman langsung (*enactive*) terjadi ketika peserta didik melakukan tindakan fisik atau eksperimen, sementara pengalaman piktorial/gambar (*iconic*) terjadi melalui representasi visual seperti gambar atau diagram. Pengalaman abstrak (*symbolic*) melibatkan penggunaan simbol atau representasi abstrak seperti teks atau simbol matematika. Memahami ketiga tingkat ini memungkinkan seorang pendidik memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran secara efektif (Arsyad, 2017).

Salah satu gambaran yang sering digunakan sebagai dasar teori penggunaan media dalam pembelajaran adalah Konsep Kerucut Pengalaman Dale adalah (*Dale's Cone of Experience*) sebagai berikut:



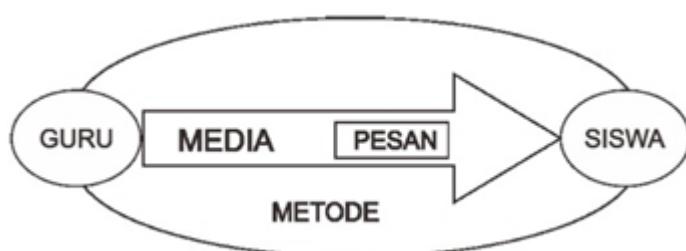
Gambar 1. Kerucut pengalaman belajar

Sumber: Dale (1946)

Dasar dari pengembangan konsep di atas bukanlah tentang tingkat kesulitan, melainkan tentang seberapa abstrak jumlah jenis indera yang terlibat selama penerimaan materi pembelajaran atau pesan. Pengalaman langsung memberikan pemahaman yang lebih utuh dan bermakna tentang informasi dan gagasan yang disampaikan karena melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang akan dikembangkan dikategorikan sebagai pengalaman piktorial/gambar (*iconic*) (Dale, 1946). Dimana peserta didik diperkenalkan dengan gambar-gambar, grafik, atau tampilan visual lainnya yang mendukung pemahaman mereka terhadap konsep Profil Pelajar Pancasila.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam konteks pembelajaran modern. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran tidak hanya dilihat sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan menarik bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai pengantar informasi dari sumber pembelajaran, baik itu guru atau pendidik, ke penerima informasi, yaitu peserta didik atau peserta didik. Peran media dalam proses pembelajaran tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut.



Gambar 2. Fungsi media pembelajaran
Sumber: Susilana & Riyana (2011)

Susilana dan Riyana (2011) menyoroti pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Mereka menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran mampu menyajikan informasi secara visual dan audiovisual, yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Kemp dan Dayton (1985) juga mengidentifikasi beberapa fungsi penting

dari media pembelajaran diantaranya sebagai berikut: 1) Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memotivasi minat atau tindakan peserta didik. 2) Menyajikan informasi kepada peserta didik. 3) Memberikan instruksi kepada peserta didik.

Petterson (1997) menyoroti keunggulan media visual dalam konteks pembelajaran. Terdapat beberapa keunggulan media visual dalam konteks pembelajaran, antara lain:

1. Memperkuat Pemahaman: Media visual dapat membantu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan menyajikan informasi secara visual, yang dapat memperjelas konsep yang kompleks.
2. Memori yang Lebih Baik: Informasi yang diterima secara visual cenderung lebih mudah diingat daripada informasi verbal, karena visual dapat membentuk asosiasi yang lebih kuat dalam memori.
3. Menarik Perhatian: Media visual dapat menarik perhatian peserta didik dengan cara yang lebih efektif daripada teks atau pendekatan verbal lainnya, sehingga membantu menjaga konsentrasi dan fokus selama pembelajaran.
4. Memfasilitasi Pemahaman: Visual dapat membantu memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
5. Menjangkau Berbagai Gaya Pembelajaran: Media visual dapat menjangkau berbagai gaya pembelajaran, sehingga dapat membantu

peserta didik dengan preferensi belajar yang berbeda untuk memahami materi pembelajaran

Petterson (1997) juga menjabarkan fungsi media pembelajaran dalam konteks proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menyediakan pedoman bagi peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan menjadi terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, termasuk kompetensi dasar yang ingin dicapai.
2. Menjadi pedoman bagi guru atau pendidik, memungkinkan mereka untuk memberikan pengajaran yang sesuai dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
3. Berperan sebagai daya tarik bagi peserta didik agar tetap tertarik dan tidak merasa bosan dalam proses belajar.

Dari berbagai fungsi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan, memfasilitasi pemahaman, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat relevan dalam konteks pendidikan modern yang menekankan pengalaman belajar yang beragam dan interaktif.

d. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Sumantri (1999) mengemukakan beberapa tujuan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memudahkan pemahaman konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu bagi peserta didik. Dengan media pembelajaran, guru dapat mengkonkretkan dan memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak, serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada peserta didik.
2. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan menarik bagi peserta didik, sehingga merangsang minat mereka untuk belajar. Media pembelajaran memungkinkan guru untuk tidak hanya menjelaskan secara verbal, tetapi juga melalui gambar, video, teks, dan suara. Selain itu, peserta didik dapat menggunakan media tersebut untuk pembelajaran mandiri, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.
3. Mendorong pengembangan sikap dan keterampilan dalam teknologi. Media pembelajaran dapat menyajikan contoh konkret dari sikap atau keterampilan yang ingin ditanamkan kepada peserta didik. Selain itu, peserta didik menjadi tertarik untuk menggunakan dan mengoperasikan media tersebut, yang secara tidak langsung juga membantu mereka menjadi terampil dalam menggunakan teknologi.
4. Menciptakan situasi belajar yang tak terlupakan bagi peserta didik. Dengan memberikan pengalaman belajar yang mengaktifkan beberapa indra sekaligus, media pembelajaran dapat membuat hasil belajar lebih tahan lama daripada hanya menggunakan satu atau beberapa indra. Terlebih lagi, dalam multimedia interaktif, peserta

didik memiliki kesempatan untuk mengoperasikan media sendiri dan belajar sendiri dari media yang mereka operasikan. Hal ini juga meningkatkan resistensi peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Fikri dan Madona (2018) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis. Pertama, media auditif adalah media yang hanya menggunakan kemampuan suara, seperti radio, kaset rekaman, dan piringan hitam. Kedua, media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan, seperti film bisu, foto, gambar, dan poster. Ketiga, media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).

Fikri dan Madona (2018) Dalam perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) saat ini, terjadi penambahan jenis media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media audio, yang menggunakan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
- 2) Media visual, yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
- 3) Media audiovisual, yang memadukan unsur suara dan gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).
- 4) Media animasi, yang berupa gambar atau grafik bergerak yang disusun secara berurutan sehingga menghasilkan ilusi pergerakan

yang tidak terputus. Animasi dapat berupa gambar dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D), yang menampilkan objek yang seolah-olah hidup.

- 5) Multimedia, yang menggabungkan berbagai unsur seperti audio, visual, audiovisual, dan animasi dalam bentuk teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terpadu.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran telah berkembang menjadi berbagai jenis, mulai dari media auditif, visual, hingga audiovisual, dan bahkan multimedia dengan berbagai fitur yang menggabungkan unsur-unsur tersebut.

f. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Karakteristik utama dari media pembelajaran interaktif, menurut Watri (2023), mencakup beberapa aspek:

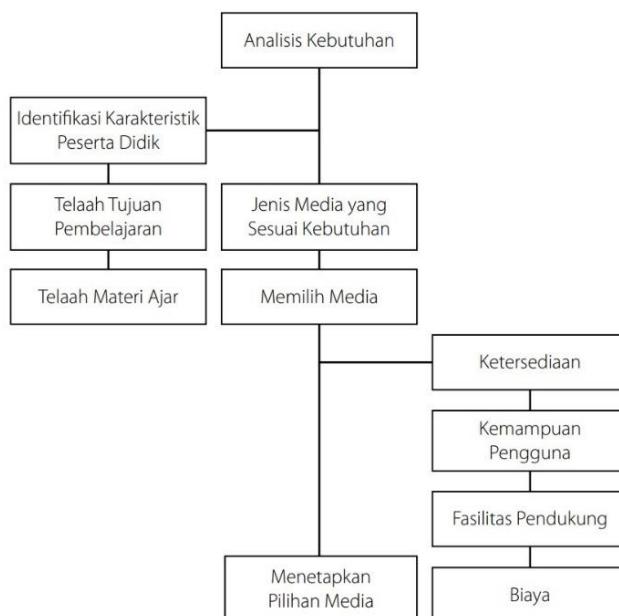
- 1) Peserta didik terlibat dalam program yang terstruktur, seperti mengisi celah-celah dalam teks yang telah diprogram.
- 2) Peserta didik melakukan interaksi dengan perangkat atau mesin, seperti media pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal komputer.
- 3) Adanya regulasi atau pengaturan interaksi antar peserta didik secara teratur, meskipun tidak terprogram secara kaku.
- 4) Pemilihan media pembelajaran dipertimbangkan oleh guru.

Jadi, media pembelajaran interaktif ditandai oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas yang diprogram atau terstruktur, interaksi

dengan perangkat atau mesin, pengaturan interaksi antar peserta didik, dan peran guru dalam pemilihan media pembelajaran.

g. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dkk (2018), pada dasarnya, pemilihan suatu media dalam pembelajaran dapat disederhanakan sebagai kemampuan media tersebut untuk memenuhi atau mencapai kebutuhan yang diinginkan. Sebagai contoh, seorang guru menggunakan media dengan tujuan untuk mendemonstrasikan materi, memberikan penjelasan yang lebih konkret, menarik minat dan motivasi belajar peserta didik, atau karena kebiasaan penggunaan media yang telah terbentuk. Namun, penilaian terhadap kecocokan media ini memerlukan standar dan kriteria yang spesifik. Secara umum, langkah-langkah prosedur pemilihan media untuk pembelajaran dapat diilustrasikan dengan Gambar berikut ini:



Gambar 3. Prosedur pemilihan media pembelajaran
Sumber: Sukiman (2012)

Menurut Sukiman (2012) Prosedur pemilihan media pembelajaran dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan (*need assessment*). Analisis ini mengacu pada faktor-faktor yang menjadi dasar dalam memilih media, termasuk evaluasi terhadap karakteristik peserta didik, kompetensi yang diharapkan, serta sifat materi pelajaran. Selain itu, pertimbangan terhadap ketersediaan media, keterbatasan sumber daya, fasilitas sekolah, biaya, waktu, dan faktor lainnya juga penting. Penilaian terhadap kondisi sekolah digunakan untuk memastikan kesesuaian jenis dan bentuk media yang akan dipilih. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, akan terungkap jenis media yang diperlukan. Langkah selanjutnya adalah menetapkan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Aplikasi Android

a. Pengertian Aplikasi Android

Menurut Nazaruddin (2015) android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di Apple dan BlackBerry OS.

Menurut Ableson, Sen, & King (2011), android adalah sebuah aplikasi platform mobile yang open source. android utamanya adalah produk Google, tetapi lebih tepatnya bagian dari *Open Handset Alliance*. *Open Handset Alliance* merupakan aliansi dari 30 organisasi yang

berkomitmen untuk membawa sebuah perangkat seluler yang lebih baik dan terbuka untuk pasar. Android adalah platform terbuka pertama untuk perangkat mobile, android adalah sebuah lingkungan perangkat lunak yang dibangun untuk perangkat-perangkat berbasis mobile. Android termasuk kernel berbasis Linux, aplikasi end-user, dan framework aplikasi. User application dibangun berbasiskan bahasa pemrograman Java. Bahkan aplikasi yang dibangun juga berbasiskan Java. Beberapa komponen yang ada dalam android : Kapabilitas konektivitas seperti Wi-Fi yang tersedia. Kode-kode libraries yang meliputi : teknologi browser contohnya WebKit. Dukungan database SQLite.

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Android

Android memiliki sifat terbuka (*open source*) Sifat terbuka dari sistem android memungkinkan pihak ketiga untuk membuat atau mengembangkan aplikasi baru, yang telah menyebabkan banyaknya pengembang aplikasi yang menggunakan android sebagai platform dasar dalam pembuatan aplikasi (Salbino, 2013). Meskipun memiliki popularitas yang tinggi, android juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan android yaitu:

- 1) Lengkap (*Complete Platform*): android menyediakan platform yang lengkap sehingga pengembang dapat melakukan pendekatan menyeluruh dalam pengembangan aplikasi. Selain itu juga mencakup alat-alat (tools) yang berguna dalam mengembangkan software, serta memberikan kesempatan bagi pengembang aplikasi

untuk membuat aplikasi dengan beragam fitur dan fungsi.

- 2) Terbuka (*Open Source Platform*): android adalah sistem operasi yang tersedia secara terbuka, memungkinkan siapa saja untuk mengakses kode sumbernya dan melakukan pengembangan dengan mudah. Keterbukaan ini memperluas peluang pengembangan dan inovasi oleh berbagai pihak, serta mendorong pertumbuhan ekosistem aplikasi yang beragam dan berkembang pesat.
- 3) Gratis (*Free Platform*): android merupakan platform yang tidak memerlukan biaya royalti atau keanggotaan bagi pengembang. Tidak ada biaya keanggotaan atau biaya pengujian yang dikenakan, sehingga memungkinkan pengembang untuk membuat dan mendistribusikan aplikasi mereka tanpa hambatan finansial.

Dari segala kelebihan diatas, android juga memiliki Kekurangan, seperti:

- 1) Ketergantungan pada Koneksi Internet: Smartphone Android cenderung bergantung pada koneksi internet yang aktif untuk berbagai fungsi, seperti mengunduh aplikasi, sinkronisasi data, dan akses ke layanan online.
- 2) Kemunculan Iklan Pop-up yang Mengganggu: android seringkali menampilkan iklan pop-up yang muncul di atas atau di bawah aplikasi, meskipun tidak berhubungan langsung dengan aplikasi yang sedang digunakan.
- 3) Konsumsi Daya yang Tidak Hemat: Beberapa perangkat android memiliki kecenderungan untuk mengkonsumsi daya baterai dengan

cepat, terutama saat digunakan untuk aplikasi yang memerlukan sumber daya tinggi atau dalam kondisi koneksi internet yang terus-menerus (Zuliana & Nasution, 2013).

c. Media Pembelajaran Berbasis Android Studio

Dalam penyelesaian perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif membangun android application for beginners berbasis multimedia ini penulis menggunakan perangkat lunak android studio yang dalam pengembangannya juga menggunakan database MySQL. Menurut Yudhanto dan Wijayanto (2018), android studio adalah sebuah *Integrated Development Environment* (IDE) yang merupakan alat perangkat lunak untuk pengembangan aplikasi android. Perkembangan android studio dimulai dari versi 0.1 pada bulan Mei 2013 dan telah mencapai versi beta 0.8 pada bulan Juni 2014. Hingga akhir tahun 2021, android studio telah mencapai versi 2021.2.1. Android studio dianggap sebagai *Integrated Development Environment* (IDE) yang direkomendasikan untuk pengembangan aplikasi android dan tersedia secara gratis bagi siapa pun yang ingin mengembangkan aplikasi android secara profesional. Selain itu, android studio didasarkan pada perangkat lunak bernama IDEA *JetBrains IntelliJ*.

Zuliana & Nasution (2013) menjelaskan bahwa android studio adalah *Integrated Development Environment* (IDE) yang digunakan untuk pengembangan aplikasi android, berdasarkan IntelliJ IDEA.

Android studio juga berfungsi sebagai editor kode *IntelliJ* yang efisien, menyediakan berbagai fitur yang meningkatkan produktivitas dalam pengembangan aplikasi Android. Berikut adalah beberapa fitur android studio:

- 1) Sistem versi berbasis *Gradle* yang fleksibel.
- 2) Emulator yang memiliki banyak fitur dan beroperasi dengan cepat.
- 3) Lingkungan pengembangan yang cocok untuk pengembangan semua perangkat android.
- 4) *Instant Run* yang memungkinkan perubahan diterapkan langsung pada aplikasi yang sedang berjalan tanpa perlu membuat APK baru.
- 5) Template kode dan integrasi dengan *GitHub* digunakan untuk membuat fitur aplikasi yang sama dan mengimpor kode contoh.
- 6) Alat pengujian dan kerangka kerja yang luas.
- 7) Alat *Lint* digunakan untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan menangani masalah lainnya.
- 8) Dukungan untuk bahasa pemrograman C++ dan NDK.
- 9) Dukungan bawaan untuk *Google Cloud Platform* memudahkan integrasi dengan *Google Cloud Messaging* dan *App Engine*.

Android studio akan digunakan untuk merancang media

pembelajaran berbasis android yang sedang dalam tahap pengembangan. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan layout multimedia pembelajaran yang berfokus pada Profil Pelajar Pancasila. Konten media pembelajaran ini akan mencakup dimensi Profil Pelajar Pancasila, elemen Profil Pelajar Pancasila, materi pembelajaran, contoh soal, latihan soal, dan petunjuk. Android studio menjadi pilihan yang tepat untuk pengembangan aplikasi ini karena fitur-fiturnya yang mendukung proses desain dan pengembangan.

3. Profil Pelajar Pancasila

a. Konsep Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional. Profil Pelajar Pancasila berperan sebagai referensi utama yang mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan termasuk menjadi acuan untuk para pendidik dalam membangun karakter serta kompetensi peserta didik. Profil Pelajar Pancasila harus dapat dipahami oleh seluruh pemangku kepentingan karena perannya yang penting. Profil ini perlu sederhana dan mudah diingat dan dijalankan baik oleh pendidik maupun oleh pelajar agar dapat dihidupkan dalam kegiatan sehari-hari (Kemendikbud, 2020).

Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pengertian ini merupakan manifestasi

dari hakikat pendidikan yang selaras dengan fitrah manusia sebagai makhluk pembelajar. Sepanjang hayatnya pelajar Indonesia memiliki kemampuan untuk memaknai hidupnya yang fana untuk mencapai kedudukannya secara paripurna. Bahwa hakikat manusia dilihat dari bagaimana dia terus menerus belajar dan melakukan perbaikan dari pembelajarannya. Pengertian ini merupakan manifesto abadi. Sehingga pendidikan dasar meresponnya dengan memperkuat manifesto pendidikan ini melalui internalisasi nilai Pancasila sebagai falsafah bangsa Indonesia (Kemendikbud, 2021).

b. Urgensi Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila menandai sebuah pandangan holistik terhadap pendidikan di Indonesia, memperkuat visi pembangunan manusia yang berkualitas sesuai dengan cita-cita Visi Indonesia 2045. Dalam arahannya, Visi Indonesia 2045 menetapkan tujuan untuk menjadikan negara ini sebagai entitas yang berdaulat, maju, adil, dan sejahtera. Untuk mewujudkan visi tersebut, diperlukan pembangunan sumber daya manusia yang unggul, memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memiliki kemampuan untuk mandiri dan meningkatkan martabat bangsa (BSKAP, 2022).

Dalam rangka mencapai tujuan nasional, sistem pendidikan tidak hanya mempersiapkan peserta didik Indonesia agar dapat mengatasi tantangan baik di tingkat nasional maupun global yang sedang dihadapi saat ini, tetapi juga harus dapat merespons dengan baik berbagai peluang

dan tantangan yang akan muncul di masa depan. Hal ini bertujuan untuk menjadikan Indonesia sebagai negara yang percaya diri dan memiliki posisi yang kuat dalam persaingan global (Latif, 2020). Profil Pelajar Pancasila dibentuk dengan kesadaran akan pentingnya generasi muda yang tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual yang kuat, tetapi juga didukung oleh kecerdasan emosional yang baik, nilai moral yang kokoh, dan kebijaksanaan dalam menghadapi berbagai tantangan. Hal ini diungkapkan sebagai langkah-langkah dan keputusan yang membawa kebahagiaan dan keselamatan bagi dirinya sendiri, masa depannya, serta orang-orang di sekitarnya (Kemendikbud, 2021).

c. Dimensi-Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Di dalam ranah pendidikan, persiapan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dilakukan melalui proses pembelajaran yang terintegrasi dan menyeluruh, dengan mempercepat pembentukan budaya sekolah yang mendukung ekosistem pendidikan. Keterpaduan dan skema holistik dalam lingkungan pendidikan direalisasikan melalui penggabungan dimensi-dimensi intrakurikuler, kurikuler, dan ekstrakurikuler. (pembelajaran & Assesment)



Gambar 4. Dimensi Profil Pelajar Pancasila
Sumber: Kemendikbudristek (2022)

Setiap individu pelajar Indonesia perlu membangun keenam dimensi profil tersebut secara bersama-sama dan dilihat secara utuh agar mereka dapat menjadi pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi, karakter, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Berikut uraian terkait dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2020):

1. Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlaq Mulia.

Memiliki makna bahwa pelajar Indonesia yang memiliki keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlaq mulia adalah mereka yang menjalankan prinsip-prinsip moral dalam kaitannya dengan keyakinan agama atau kepercayaan yang mereka anut. Mereka memahami ajaran agama atau kepercayaannya dan

mencerminkan pemahaman tersebut dalam perilaku sehari-hari. Kelima elemen kunci dari keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia adalah akhlak beragama, akhlak pribadi, akhlak terhadap sesama manusia, akhlak terhadap alam, dan akhlak dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara(tunas pancasila). Berikut peneliti jabarkan kelima elemen dari dimensi diatas:

- a) Akhlak beragama memiliki makna pelajar Indonesia mengenal sifat-sifat Tuhan dan menginternalisasi bahwa inti dari sifat-sifat-Nya adalah kasih dan sayang. Mereka menyadari bahwa sebagai makhluk yang diberi amanah oleh Tuhan sebagai pemimpin di dunia ini, mereka memiliki tanggung jawab untuk mengasihi dan menyayangi diri sendiri, sesama manusia, dan alam, serta mematuhi perintah dan menjauhi larangan-Nya.
- b) Akhlak pribadi memiliki makna bahwa pelajar Indonesia menyadari pentingnya menjaga kesejahteraan dirinya sendiri sejalan dengan menjaga kesejahteraan orang lain dan lingkungan sekitarnya. Sikap sayang, peduli, hormat, dan penghargaan terhadap diri sendiri tercermin dalam integritasnya, di mana ia secara konsisten menunjukkan tindakan yang sesuai dengan apa yang dikatakan dan dipikirkannya. Pelajar Indonesia juga secara terus-menerus

memperhatikan kesehatan fisik, mental, dan spiritual mereka melalui berbagai kegiatan seperti olahraga, interaksi sosial, dan kegiatan ibadah yang sesuai dengan keyakinan agama dan kepercayaan pribadi mereka.

- c) Akhlak kepada manusia memiliki makna pelajar Pancasila adalah pelajar yang moderat. Pelajar Pancasila juga senantiasa berempati, peduli, murah hati dan welas asih kepada orang lain, terutama mereka yang lemah atau tertindas. Dengan demikian, ia selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencari solusi terbaik untuk mendukung keberlangsungan kehidupan mereka.
- d) Ahlak kepada alam memiliki makna bahwa pelajar Indonesia menunjukkan akhlak mulianya melalui tanggung jawab, rasa sayang, dan pedulinya terhadap lingkungan. Mereka sadar bahwa sebagai bagian dari ekosistem bumi, mereka memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.
- e) Akhlak bernegara memiliki makna bahwa pelajar Indonesia mengerti dan melaksanakan hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara yang baik, serta menyadari perannya dalam masyarakat. Mereka mengutamakan kepentingan bersama seperti kemanusiaan, persatuan, dan keselamatan bangsa di atas kepentingan individu.

2. Dimensi Berkebhinekaan Global

Dimensi berkebhinekaan global ini memiliki makna bahwa Pelajar Indonesia mempertahankan budaya, lokalitas, dan identitas mereka sambil tetap terbuka terhadap budaya lain, memupuk saling penghargaan, dan menghadirkan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif. Dimensi berkebhinekaan global memiliki empat elemen kunci, yaitu:

- a) Mengenal dan menghargai budaya bermakna pelajar Pancasila dapat memahami, mengidentifikasi, dan menjelaskan berbagai kelompok berdasarkan perilaku, jenis kelamin, komunikasi, dan budaya, serta menguraikan proses pembentukan identitas diri dan kelompok. Mereka juga menganalisis bagaimana berpartisipasi sebagai anggota dalam kelompok sosial di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
- b) Komunikasi dan interaksi antar budaya artinya Pelajar Pancasila berinteraksi dengan budaya yang berbeda dengan sikap yang setara, dengan memperhatikan, memahami, menerima, dan menghargai keunikan setiap budaya sebagai nilai tambah, sehingga tercipta saling pengertian dan empati antara sesama.
- c) Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan artinya pelajar Pancasila menggunakan refleksi dan tanggung jawab atas pengalaman kebhinekaannya untuk

menghindari prasangka dan stereotip terhadap budaya yang berbeda. Mereka mempelajari keragaman budaya dan mendapatkan pengalaman dalam kebinekaan untuk menciptakan kehidupan yang setara dan harmonis antar sesama.

- d) Berkeadilan sosial memiliki makna pelajar Pancasila aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial di tingkat lokal, regional, nasional, dan global. Mereka percaya akan kekuatan dan potensi diri mereka untuk memperkuat demokrasi, membangun masyarakat yang damai dan inklusif, serta berorientasi pada pembangunan yang berkelanjutan.

3. Dimensi gotong royong

Dimensi ini mengharapkan pelajar Indonesia memiliki keterampilan dalam bergotong-royong, yang mencakup kemampuan untuk bekerja secara bersama-sama dengan sukarela untuk memastikan kelancaran, kemudahan, dan ke ringanan dalam pelaksanaan kegiatan. Aspek-aspek utama dari bergotong-royong adalah kolaborasi, kepedulian, dan berbagi sebagaimana dijelaskan dalam elemen berikut:

- a) Kolaborasi, diharapkan pelajar Pancasila mampu bekerja sama dengan suka cita, berkoordinasi dalam keragaman, dan berkomunikasi efektif untuk mencapai tujuan bersama dengan memberikan kontribusi optimal.
- b) Kepedulian, berarti pelajar Pancasila responsif terhadap

kondisi lingkungan, memahami perspektif orang lain, dan memiliki persepsi sosial yang baik untuk menciptakan situasi yang menguntungkan semua pihak.

- c) Element berbagi memiliki makna pelajar Pancasila mampu menunjukkan kemampuan berbagi dengan memberikan dan menerima hal penting untuk kehidupan pribadi dan bersama, serta berpartisipasi dalam penggunaan sumber daya secara sehat dalam masyarakat. Mereka mau memberi dan menerima hal berharga kepada teman sebaya dan lingkungan sekitar, serta berupaya memberikan dukungan kepada yang membutuhkan baik di lingkungan lokal maupun lebih luas.

4. Dimensi Mandiri

Pelajar Indonesia mandiri bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya dengan kesadaran diri dan kemampuan untuk mengatur diri yang dijelaskan dalam kedua elemen berikut:

- a) Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi: Pelajar Pancasila yang mandiri selalu merenungkan kondisi dirinya dan situasi yang dihadapinya. Mereka mengenali kelebihan dan kekurangan diri serta menyadari kebutuhan pengembangan diri yang sesuai dengan perubahan yang terjadi. Kesadaran ini membantu mereka menetapkan tujuan pengembangan diri yang sesuai dan memilih strategi yang tepat untuk mencapainya.

b) Regulasi diri: Pelajar Pancasila yang mandiri mampu mengatur pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai tujuan belajar dan pengembangan diri. Mereka menetapkan tujuan pengembangan diri dan merencanakan strategi yang sesuai dengan kemampuan dan situasi yang dihadapi. Selain itu, mereka juga mampu memantau dan mengevaluasi upaya yang dilakukan serta gigih dalam menghadapi permasalahan dalam proses belajar.

5. Dimensi Bernalar Kritis

Pelajar yang memiliki kemampuan berpikir kritis mampu secara obyektif mengolah informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun hubungan antara informasi yang berbeda, serta menganalisis dan mengevaluasi informasi untuk menyimpulkan. Elemen-elemen dari berpikir kritis meliputi penerimaan dan pengolahan informasi serta gagasan, analisis dan evaluasi penalaran, serta refleksi terhadap proses berpikir dan pengambilan keputusan.

Dijelaskan dalam elemen berikut:

a) Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan bermakna pelajar Pancasila memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu mengajukan pertanyaan relevan, mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dari berbagai sumber. Mereka juga memiliki kemauan untuk mengumpulkan data yang mungkin menggugurkan opini

pribadi, sehingga dapat membuat keputusan berdasarkan informasi yang relevan dan akurat.

- b) Menganalisis dan mengevaluasi penalaran bermakna pelajar Pancasila menggunakan nalar sesuai kaidah sains dan logika dalam pengambilan keputusan. Mereka mampu menjelaskan alasan yang relevan dan akurat, serta membuktikan penalarannya dengan argumen yang kuat dalam menyelesaikan masalah.
- c) Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri bermakna Pelajar Pancasila melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pemikiran mereka sendiri, menyadari proses berpikir, perkembangan, dan keterbatasan daya pikirnya. Mereka gigih dalam mengembangkan kapasitas diri melalui proses refleksi, perbaikan strategi, dan kesiapan untuk mengubah opini atau keyakinan pribadi berdasarkan bukti yang ada.

6. Dimensi Kreatif

Pelajar yang kreatif mampu menghasilkan gagasan dan karya orisinal yang bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Mereka memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan. Adapun elemen dimensi kreatif adalah sebagai berikut:

- a) Menghasilkan gagasan orisinal: pelajar yang kreatif menghasilkan ide baru yang kompleks dengan

mempertanyakan, melihat dari perspektif berbeda, dan menerapkan ide-ide tersebut dalam konteks yang sesuai.

- b) Menghasilkan karya dan tindakan orisinal: Mereka menciptakan karya dan tindakan orisinal yang didorong oleh minat, emosi, dan pertimbangan dampak lingkungan, serta memiliki keberanian mengambil risiko.
- c) Keluwesan berpikir dalam mencari solusi: Mereka fleksibel dalam memilih alternatif solusi, mengidentifikasi gagasan kreatif, mencari solusi baru saat pendekatan awal tidak berhasil, dan bereksperimen kreatif saat menghadapi perubahan (Kemendikbud, 2020).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan memiliki relevansi dengan penelitian yang tengah dilaksanakan.

Tabel 1. Kajian Penelitian yang Relevan

No	Identitas artikel (nama lengkap, judul artikel, nama jurnal, volume, no, halaman, DOI)	Tujuan penelitian dan atau pertanyaan penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian
1)	Lailatul Qoidah dan Hendrik Pandu Paksi (2021). Judul artikel: Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android, JPGSD, Volume: 09,	Tujuan penelitiannya untuk: 1. Mengetahui proses dari pengembangan media pembelajaran Si Panca.	Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyse, Design,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Si Panca berbasis android efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran materi Pancasila pada peserta didik kelas IV. Validasi media dan materi

	Nomor: 07, Halaman: 2816-2826, DOI: Tidak disebutkan	2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Si Panca. 3. Mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran Si Panca.	Development, Implement, Evaluate) dalam proses pengembangan media pembelajaran Si Panca.	mencapai rata-rata 88,39%, dengan presentase kuisioner sebesar 75%. Uji coba pada peserta didik kelas IV juga menunjukkan tingkat keefektifan yang baik, dengan presentase kuisioner rata-rata 75%.
2)	Asrofi Abdul Muhammin (2020), Pengembangan Media Android untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Peserta Didik Sekolah Dasar, Vol 9 No 07 (2021)	Tujuan penelitian artikel adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat meningkatkan karakter disiplin peserta didik kelas V di SDN 1 Trirenggo, Bantul.	Metode penelitian yang digunakan dalam artikel tersebut adalah Research & Development (R&D) dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi dan angket	Hasil penelitian tersebut adalah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) berbasis android yang telah dinilai layak oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Penilaian kelayakan media dan materi mendapatkan kategori sangat baik, sedangkan penilaian oleh peserta didik mencapai kategori sangat baik dengan persentase 100%. Multimedia pembelajaran ini dirancang untuk membantu meningkatkan karakter disiplin peserta didik kelas V dengan memanfaatkan teknologi android
3)	Dadan Rosana, Didik Setyawarno, Wita Setyaningsih (2019).	Mengembangkan model strategi Inner-depend melalui pembuatan	Metode penelitian yang digunakan dalam artikel tersebut adalah	Penelitian ini mengembangkan model strategi ketergantungan batin mahapeserta didik

	<p><i>Development Model of Students' Innert-Depend Strategies to Face Disruption Era Through Best Practice Film of Android Based Learning of Pancasila Character.</i> Journal of Physics: Volume: 1233 Nomor: 012098 Halaman: 1-13 DOI: 10.1088/1742-6596/1233/1/012098</p>	<p>film praktik baik berbasis android tentang karakter Pancasila.</p>	<p>Research & Development (R&D) dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi dan angket</p>	<p>melalui pembuatan film praktik terbaik berbasis android tentang karakter Pancasila. Model tersebut diuji di institusi pendidikan dan mencakup berbagai alat pembelajaran, seperti film, rencana pelajaran, dan lembar kerja</p>
4)	<p>Umar kholil lubis, Januardi Rosyidi Lubis (2020). Pendidikan Pancasila Berbasis Ulos dengan Platform android dalam Membelajarkan Nilai-nilai Luhur Pancasila. Jurnal Education and Development. Vol 8. No 4. Nov 2020 Doi: 10.37081/ed.v8i4.227</p>	<p>Mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan budaya ulos di daerah Tapanuli Bagian Selatan dengan menggunakan platform android.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menekankan pada hasil analisis deskriptif.</p>	<p>Hasilnya menunjukkan bahwa unsur gambar pada ulos memiliki makna yang berkaitan dengan Pancasila, cocok untuk media pembelajaran berbasis android.</p>
5)	<p>Sasitorn Lijanporn, Jintavee Khlaissang (2019). <i>The development of an activity-based</i></p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan</p>	<p>Metode penelitian ini terdiri dari tiga fase utama: Fase Pengembangan</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor uji</p>

	<p><i>learning model using educational mobile application to enhance discipline of elementary school students.</i> Procedia - Social and Behavioral Volume 174, 12 February 2015, Pages 1707-1712. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.825</p>	<p>model pembelajaran berbasis aktivitas menggunakan aplikasi mobile pendidikan guna meningkatkan disiplin peserta didik sekolah dasar.</p>	<p>model pembelajaran. Uji coba model pembelajaran. Usulan model pembelajaran</p>	<p>pra dan pos pada tingkat signifikansi 0,05. Skor rata-rata uji disiplin peserta didik sekolah dasar setelah penerapan model lebih tinggi daripada sebelumnya. Model ini terdiri dari lima komponen utama, yaitu media instruksional untuk aplikasi mobile pendidikan, aktivitas pembelajaran, komunikasi, perangkat mobile, dan evaluasi. Dengan demikian, model ini efektif dalam meningkatkan disiplin peserta didik sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas menggunakan aplikasi mobile pendidikan.</p>
6)	<p>Opeyeolu Timothy Laseinde, Damilola Dada (2023). <i>Enhancing teaching and learning in STEM Labs: The development of an android-based virtual reality platform.</i> Procedia - Social and Behavioral Sciences 13-09-2023. https://doi.org/10.1016/j.matpr.2023.09.020</p>	<p>Tujuannya untuk memperkenalkan teknologi informasi dalam pendidikan, khususnya dalam bidang teknik, dan untuk mengeksplorasi potensi virtual reality dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep STEM berbasis android.</p>	<p>Metode Penelitian ini menggunakan metode ADDIE dalam merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis Android untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dalam laboratorium STEM.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform realitas virtual berbasis Android dalam laboratorium STEM dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memfasilitasi eksperimen laboratorium secara virtual, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.</p>

Berdasarkan analisis terhadap beberapa jurnal dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa meskipun telah banyak dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* android, namun masih belum ditemukan publikasi jurnal atau penelitian yang secara khusus berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran atau perancangan aplikasi android yang mengusung muatan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya celah atau kekosongan dalam literatur terkait, yang menuntut adanya upaya untuk mengisi kekurangan tersebut melalui penelitian pengembangan yang terfokus dan inovatif. Keterbaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian, keterbaharuan dari penelitian adalah kombinasi antara media pembelajaran (berbasis android) dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam implementasi Kurikulum Merdeka, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memperkaya proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

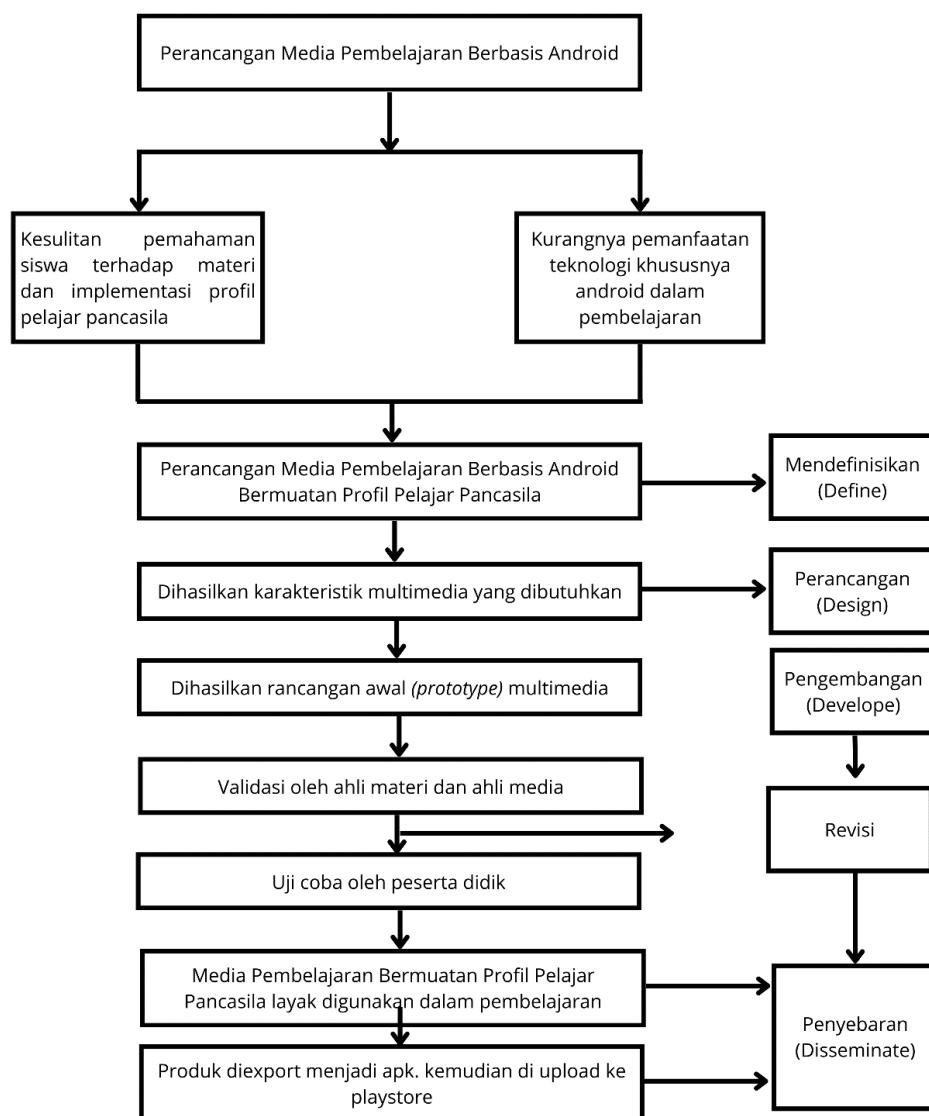
C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini mengaitkan antara integrasi teknologi dalam pembelajaran, pengembangan media pembelajaran berbasis Android bermuatan Profil Pelajar Pancasila, dan implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Pertama, penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan kebutuhan mendesak dalam menghadapi tantangan pendidikan kontemporer yang menekankan pentingnya pengembangan karakter dan nilai-nilai dalam pendidikan. Hal ini disokong oleh argumentasi Lickona (Lickona, 2016) yang menekankan bahwa pembentukan karakter memerlukan proses berkelanjutan melalui pengajaran, contoh, dan latihan.

Dukungan kebijakan ditemukan dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (Indonesia, 2017). Keterlibatan pendidik sebagai model karakter memberikan dampak positif yang signifikan. Kedua, konsep Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembentukan karakter melalui strategi seperti Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila mencakup dimensi beriman, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Namun, tantangan muncul dalam merancang proses pembelajaran yang efektif yang menggabungkan kedua aspek ini. Keberhasilan pendekatan ini relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Android, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian terdahulu. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis android bermuatan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar menjadi relevan dan penting. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi langkah-langkah pengembangan media pembelajaran tersebut, mengukur kelayakannya dalam implementasi Kurikulum Merdeka, serta memahami dampaknya terhadap kesuksesan pendidikan karakter dan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Multimedia pembelajaran yang akan dibangun berdasarkan analisis kebutuhan awal peneliti dan akan mengikuti langkah-langkah penelitian pengembangan menggunakan model 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Thiagarajan, 1976). Selanjutnya dilakukan tahap evaluasi menggunakan pendekatan campuran (mixed methods) untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran android

bermuatan Profil Pelajar Pancasila tersebut dan dampaknya terhadap pembentukan karakter peserta didik (Thiagarajan, 1976).



Gambar 5. Kerangka berfikir penelitian
Sumber: Pribadi

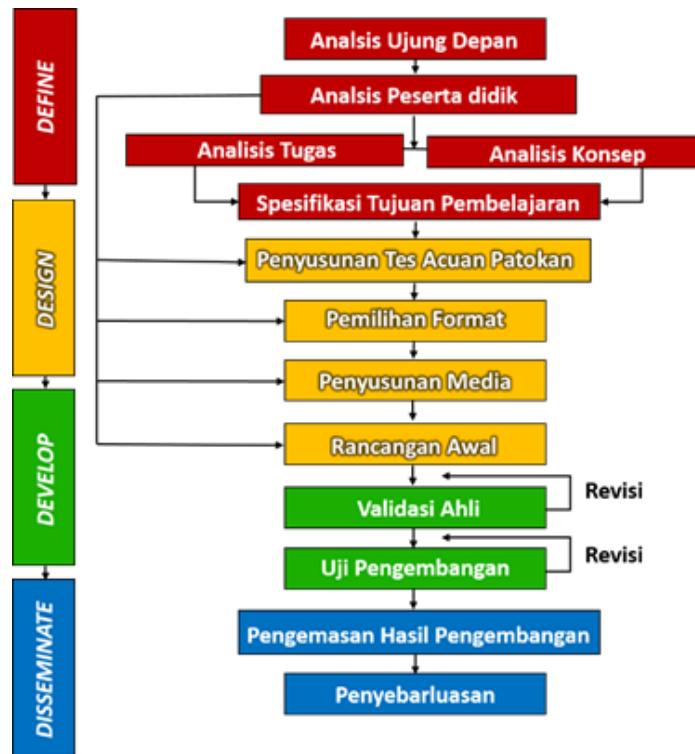
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). yang diadaptasi dari model pengembangan *Four-D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Model ini memiliki empat tahap penting: Tahap definisi (*Define*), Tahap perancangan (*Design*), Tahap pengembangan (*Develop*), dan Tahap penyebarluasan (*Disseminate*) (Thiagarajan, 1976). Selain menjadi pendekatan *Research and Development* (R&D) yang khas, penelitian ini juga mendorong pembelajaran interaktif dan partisipatif untuk memperkuat pemahaman dan belajar bersama.

Proses penelitian tidak hanya berhenti pada tahap pengembangan produk, tetapi juga melibatkan tahap evaluasi yang komprehensif. Selanjutnya dilakukan tahap evaluasi menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran android bermuatan Profil Pelajar Pancasila tersebut dan dampaknya terhadap pembentukan karakter peserta didik (Creswell, 2014). Sehingga produk yang dihasilkan memiliki validitas dan reabilitas. Sehingga langkah-langkah dalam penelitian ini dapat diuraikan pada bagan berikut.



Gambar 6. Diagram Prosedur Penelitian Pengembangan Model Four-D

Sumber: Shulton (2023)

B. Prosedur Pengembangan dalam Penelitian

Metode pengembangan penelitian adalah sebuah pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, serta menguji seberapa efektif produk tersebut. Menurut Thiagarajan (1976), terdapat sebuah model yang dikenal sebagai Model 4D, yang terdiri dari empat tahap yang berbeda, yaitu:

1. Pendefinisian (*Define*)

Secara umum, dalam tahap pendefinisian ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan pengembangan, persyaratan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta pemilihan model penelitian dan pengembangan yang sesuai (model R&D) untuk mengembangkan produk tersebut. Analisis ini dapat

dilakukan melalui studi literatur atau penelitian pendahuluan. Thiagrajan (1976) mengidentifikasi lima langkah kegiatan yang dilakukan pada tahap definisi, yaitu:

a. Analisis Awal (*front-end analysis*)

Dalam tahap *Front-end analysis*, peneliti melakukan analisis terhadap lingkungan sekitar yang akan mempengaruhi pengembangan media pembelajaran berbasis Android bermuatan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini mencakup pemahaman terhadap kebutuhan pengembangan, kondisi sekolah dasar, infrastruktur teknologi yang tersedia, dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi kurikulum Merdeka.

b. Analisis Peserta Didik (*learner analysis*)

Kemudian, dalam tahap Learner analysis, peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik di sekolah dasar yang menjadi target pengguna media pembelajaran ini melalui wawancara. Hal ini dilakukan untuk memahami profil peserta didik, kemampuan belajar mereka, preferensi pembelajaran, serta kebutuhan dan minat mereka terkait materi Pelajar Pancasila.

c. Analisis Konsep (*concept analysis*)

Tahap selanjutnya adalah Concept analysis, di tahap ini peneliti perlu memahami secara mendalam materi Pelajar Pancasila, mengeksplorasi cara yang efektif untuk menyampaikan konsep-konsep tersebut melalui platform Android, dan mempertimbangkan berbagai strategi pembelajaran yang dapat diterapkan.

d. Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis Tugas (Task Analysis) bertujuan mengidentifikasi kegiatan yang dibutuhkan peserta didik untuk memahami materi Profil Pelajar Pancasila. Ini melibatkan langkah-langkah rinci dalam menyelesaikan setiap tugas seperti membaca teks, menonton video, menyelsaikan tugas dan menyelsaikan soal evaluasi. Hal ini penting untuk memastikan media pembelajaran Android mendukung pembelajaran efektif peserta didik dalam memahami materi.

e. Menetapkan Tujuan Instruksional (*specifying instructional objectives*)

Terakhir, dalam tahap Specifying instructional objectives, peneliti menetapkan tujuan-tujuan instruksional yang jelas dan terukur untuk pengembangan media pembelajaran ini. Tujuan-tujuan ini harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta menggambarkan hasil pembelajaran yang diharapkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android bermuatan Profil Pelajar Pancasila dalam konteks implementasi kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Setelah langkah-langkah tersebut diselesaikan, data yang terkumpul dianalisis untuk membentuk desain yang akan menjadi panduan bagi tahap berikutnya. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan akan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan dapat memberikan manfaat yang besar dalam proses pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap *Design*, menurut Thiagarajan (1976), terdiri dari empat kegiatan yang meliputi penyusunan tes acuan kriteria (*constructing criterion-referenced*),

pemilihan format (*format selection*), pemilihan media (*media selection*), dan desain awal (*initial design*). Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. penyusunan tes acuan kriteria (*constructing criterion-referenced*)

Dalam penelitian ini, digunakan instrumen non-tes untuk mengevaluasi kelayakan multimedia yang digunakan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil angket yang merupakan instrumen non-tes. Secara rinci, kuesioner yang telah disusun dijelaskan sebagai berikut:

- 1) kuesioner yang disusun terdiri dari evaluasi oleh ahli yang mencakup evaluasi materi dan evaluasi media. Ahli materi bertanggung jawab untuk menilai isi materi dan aspek pembelajaran, sementara ahli media menilai aspek visual dan pemrograman.
- 2) Selain itu, terdapat angket respon peserta didik yang menilai tanggapan mereka terhadap multimedia pembelajaran interaktif, meliputi isi materi, metode pembelajaran, aspek visual, dan pemrograman.

- b. Pemilihan Format (Format Selection):

Format pembelajaran pada media disesuaikan dengan kebutuhan yang diidentifikasi pada tahap pendefinisian, dengan mempertimbangkan tinjauan teoritis dan diskusi dengan guru, peserta didik, serta dosen pembimbing. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, sumber daya, dan fasilitas. Materi akan disampaikan melalui animasi dan narasi (audio), video, dan gambar. Selain itu, format penilaian dalam media pembelajaran ini

mencakup soal pilihan ganda dan permainan, yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi dan mengevaluasi pemahaman mereka.

c. Pemilihan Media (*media selection*)

Dalam pengembangan multimedia interaktif, pemilihan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan multimedia sebelumnya. Untuk menghasilkan kombinasi gambar, video, dan animasi, diputuskan untuk menggunakan program Android Studio. Pemilihan ini didasarkan pada kemampuan Android Studio untuk menggabungkan berbagai jenis media dan menghasilkan output dalam format aplikasi (*.apk*) yang kompatibel dengan berbagai perangkat Android. Namun, mengingat keterbatasan Android Studio dalam pengolahan gambar dan video, akan ada bantuan dari aplikasi *Canva* dan *Pixton* untuk pembuatan ilustrasi gambar, serta aplikasi *CapCut Pro* dan *Filmora* untuk pembuatan video. Dengan demikian, penggunaan berbagai program dan aplikasi tersebut diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengembangan multimedia interaktif secara efektif.

d. Desain Awal (*initial design*)

Proses perancangan untuk desain awal multimedia pembelajaran interaktif melibatkan dua aspek utama: perancangan isi dan produksi multimedia pembelajaran. Dalam perancangan isi konten, dilakukan penyusunan berdasarkan flowchart dan storyboard. Flowchart digunakan untuk menggambarkan hubungan antar halaman dalam multimedia pembelajaran, sementara storyboard menjelaskan konten yang ada di setiap

halaman. Proses produksi multimedia pembelajaran dilakukan sesuai dengan standar yang ada pada Android Studio, memastikan kualitas dan keberfungsiannya aplikasi multimedia yang dikembangkan.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan menurut Thiagarajan (1976) produk yang telah dirancang akan menjadi prototype pertama sebelum memasuki tahap pengembangan lebih lanjut. Di tahap ini, produk akan divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Proses ini terbagi menjadi dua kegiatan, yaitu:

a. Penilaian ahli (*expert validation*)

Expert appraisal adalah teknik untuk memvalidasi atau mengevaluasi kelayakan rancangan produk, yang melibatkan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Dalam konteks ini, penilaian akan melibatkan ahli materi dari seorang guru, dan seorang dosen untuk menilai media. Mereka akan menilai kecocokan, kualitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis Android yang akan dikembangkan. Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli ini akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sebelum memasuki tahap selanjutnya.

b. Pengujian Pengembangan (*development testing*)

Prototype yang sudah terbentuk akan diuji coba rancangan pada sasaran subjek yang sesungguhnya yaitu peserta didik, di mana dicari data respon, reaksi, atau komentar dari pengguna model. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk, dan proses uji coba dilakukan

kembali sampai produk mencapai hasil yang efektif. Uji lapangan dibedakan menjadi dua lingkup, yaitu uji coba terbatas (skala kecil) dan uji coba lapangan lebih luas (kelas besar).

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah tahap distribusi produk, yang bertujuan untuk menyebarkan produk kepada pengguna potensial melalui publikasi dan promosi. Tahap ini terdiri dari dua langkah, yaitu:

a. Pengemasan (*Packaging*):

Pada tahap ini, peneliti berencana untuk mengemas materi pembelajaran ke dalam *Digital Versatile Disk* (DVD) dan *Flash Disk* (FD) untuk distribusi terbatas kepada sekolah tempat peneliti dan wilayah sekitarnya.

b) Penyebarluasan (*Dissemination*):

Pada tahap penyebarluasan, peneliti berencana untuk membuat tautan Google Drive yang dapat diakses oleh publik dan menyebarkannya secara personal. Untuk meminimalisir risiko penyebaran malware, peneliti juga berencana untuk mengunggah produk secara legal di layanan Playstore, sehingga memudahkan pengguna untuk mengunduhnya dan bermanfaat bagi pencari aplikasi di platform tersebut.

C. Sumber Data Penelitian

1. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Cibubur 10 sebanyak 60 peserta didik.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis android bermuatan Profil Pelajar Pancasila.

3. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan dilaksanakan di SDN Cibubur 10 RT 06 RW 03, Kelurahan Cibubur, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timut, Provinsi DKI Jakarta.

4. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam waktu tujuh bulan, dimulai pada bulan Maret 2024 hingga bulan September 2024. Adapun linimasa penelitiannya adalah sebagai berikut.

Tabel. 2 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun	2024																											
			Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Tahap Persiapan																													
	a. Studi Literatur																													
	b. Observasi																													
	c. Pengajuan Judul Usulan Penelitian																													
	d. Penulisan Proposal Usulan Penelitian																													
	e. Pengesahan Judul Usulan Penelitian																													
	f. Seminar Proposal Usulan Penelitian																													
2.	Tahap Penelitian																													
	a. Observasi																													
	b. Wawancara																													
	c. Persiapan material																													
	d. Pembuatan materi & Prototype																													
	e. Uji Coba Prototype																													
	f. Revisi & Pengemasan																													
	g. Analisis & Penyusunan																													
	h. Sidang Tesis																													
	i. Revisi Tesis																													

D. Metode dan Alat Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memastikan keakuratan dan kredibilitas data yang dikumpulkan, penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi terhadap proses pengajaran di kelas menggunakan media pembelajaran meliputi penggunaan media, karakteristik peserta didik, dan fasilitas pembelajaran.

b. Wawancara (*interview*)

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan wawancara semi-terstruktur. Teknik wawancara ini memungkinkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan secara bebas namun masih mengikuti pedoman yang telah disusun sebelumnya. Peneliti melakukan wawancara kepada partisipan yang memberikan kontribusi dan informasi dalam penelitian ini. Mereka adalah para ahli media dan ahli materi, guru dan peserta didik yang menjadi partisipan dalam penelitian ini.

c. Analisis Dokumen

Penelitian dimulai dengan melakukan analisis dokumen, seperti Dokumen Kurikulum Merdeka, Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila, kurikulum sekolah dan rencana pelajaran, untuk memahami konteks implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Analisis ini membantu peneliti untuk memahami tujuan, struktur, dan isi dari kurikulum

yang berlaku serta mengeksplorasi kebutuhan dan tantangan dalam implementasi.

d. *Focus Group Discussion (FGD)*

Selanjutnya, FGD dilakukan dengan mengundang beberapa ahli pendidikan. FGD ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan terkait Profil Pelajar Pancasila. Para ahli pendidikan memberikan wawasan dan pandangan mereka tentang konsep, ruang lingkup, dan relevansi Profil Pelajar Pancasila dalam konteks pendidikan di Sekolah Dasar. Hasil dari FGD ini digunakan untuk merancang instrumen dan kerangka kerja aplikasi Profil Pelajar Pancasila.

E. Analisis Data

Analisis data mengadopsi pendekatan campuran (*mixed methods*), yang mengintegrasikan analisis kuantitatif dan kualitatif (Creswell, 2014). Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Analisis akan mencakup evaluasi terhadap hasil-hasil kuantitatif, seperti data survei atau angket, serta interpretasi mendalam terhadap data kualitatif, seperti hasil dari wawancara atau FGD dengan para ahli pendidikan. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam dan lengkap tentang efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, serta kontribusinya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka. Analisis data ini mencakup:

1. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif menggunakan statistik untuk mengukur dampak penggunaan media pembelajaran terhadap pencapaian belajar peserta didik. Survey Kuesioner diuji cobakan terlebih dahulu kepada 60 responden untuk mendapatkan nilai validitas dan reliabilitasnya. Setelah valid dan reliabel, survey tersebut dibuat dalam bentuk form digital dan kemudian disebarluaskan kepada responden yang memiliki kriteria yang telah ditentukan yaitu peserta didik kelas IV SDN Cibubur 10. Setelah data diperoleh, data tersebut kemudian akan diolah dan melakukan uji deskripsi dan regresi dengan penghitungan statistik menggunakan software SPSS.

a. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android

Sebelum penggunaan media oleh pengguna, validasi oleh para ahli diperlukan untuk menentukan apakah media tersebut pantas digunakan atau tidak. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan melalui pendekatan *expert judgment*, di mana para ahli memberikan pendapat mereka sesuai dengan bidang keahlian mereka. Dua jenis ahli yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli media oleh Ahmad Muzaki Salman Alfarizi yang merupakan Programer di Universitas Harapan Bangsa, Afis Pratama Putra Programmer di PT Telkom dan ahli materi Benny Sumarna Saut Parsaulian, M.Pd Duta Rumah Belajar Kemendikbudristek 2020 serta Adi Maulana S.Pd Guru SDN Cibubur 10. Setiap ahli diberikan lembar validasi yang berisi pertanyaan yang sesuai dengan kriteria dan konsep media pembelajaran

yang baik. Berikut adalah skala penilaian yang digunakan validasi ahli materi, dan ahli media:

Tabel 3. Skala Penilaian (*Rating Scale*)

Keterangan Pilihan	Skala
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup baik (CB)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak baik (STB)	1

Analisis penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru dilakukan dengan menghitung rata-rata skor pada setiap aspek dan rata-rata skor jawaban keseluruhan, tanpa mengurangi validitas dan reliabilitas. Validitas ditentukan menggunakan indeks *V Aiken*, sementara reliabilitas ditentukan menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) versi 25 dengan mencari indeks *Cronbach's Alpha*.

Validitas diukur dengan indeks *v Aiken* menggunakan rumus

$$V = \frac{\sum n_i |i - r|}{N(t - 1)}$$

Di mana:

V adalah indeks Aiken,

r adalah skala skor terkecil,

t adalah skala skor terbesar.

Indeks *V Aiken* berkisar antara 0 hingga 1. Suatu item dianggap valid jika memiliki indeks *V Aiken* $\geq 0,5$. Reliabilitas ditentukan menggunakan indeks

Cronbach's Alpha, dan kuesioner dianggap reliabel jika indeks *Cronbach's Alpha* $> 0,7$ (Widoyoko, 2017).

Data validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru yang valid dan reliabel kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

- a) Mencari skor rata-rata keseluruhan $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$, dimana \bar{X} adalah skor rata-rata; n adalah jumlah item dalam aspek; dan $\sum X$ adalah jumlah skor item dalam setiap aspek.
- b) Menemukan skor rata-rata keseluruhan $\bar{Xr} = \frac{\sum Xr}{n}$, di mana \bar{Xr} adalah skor rata-rata keseluruhan; n adalah jumlah total item; dan $\sum Xr$ adalah jumlah skor item secara keseluruhan.
- c) Nilai rata-rata kemudian diubah menjadi tingkat kelayakan produk kualitatif dan dikonsultasikan dengan tabel klasifikasi. Tabel klasifikasi disusun berdasarkan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval.

Tabel 4. Tabel Klasifikasi

Skor tertinggi (ideal)	5 (Sangat baik)
Skor terendah	1 (sangat kurang baik)
Jumlah Kelas	5 (sangat kurang baik sampai sangat baik)
Jarak Interval	$\frac{(5-1)}{5} = 0,8$

Hasil perhitungan menghasilkan tabel klasifikasi dengan interval 0,8 seperti yang tercantum dalam Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 5. Klasifikasi Skala 5

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi Nilai
> 4,20 s/d 5,00	Sangat baik
> 3,40 s/d 4,20	Baik
> 2,60 s/d 3,40	Cukup baik
> 1,80 s/d 2,60	Kurang baik
1,00 s.d 1,80	Sangat kurang baik

b. Analisis Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengevaluasi respon mereka terhadap aplikasi yang telah dikembangkan. Angket ini menggunakan skala penilaian berupa pernyataan kualitatif. Data dari angket peserta didik kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala Likert atau skala sikap. Hasilnya akan dijabarkan dalam Tabel 6 untuk analisis lebih lanjut:

Tabel 6. Skala likert respon peserta didik

Keterangan Pilihan	Skala
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Selanjutnya data dari angket peserta didik disusun dalam tabel dan kemudian dianalisis. Namun sebelum memulai analisis, dilakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan perangkat lunak SPSS. Uji validitas

dilakukan dengan mencari indeks Cronbach's Alpha, item instrumen dikatakan valid jika indeks korelasinya $\geq 0,3$ sementara uji reliabilitas melibatkan perhitungan indeks tingkat korelasi. Reliabilitas ditentukan menggunakan indeks Cronbach's Alpha, dan kuesioner dianggap reliabel jika indeks Cronbach's Alpha $> 0,7$ (Widoyoko, 2017).

- a) Mencari skor rata-rata keseluruhan $\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$, dimana \bar{X} adalah skor rata-rata; n adalah jumlah item dalam aspek; dan ΣX adalah jumlah skor item dalam setiap aspek.
- b) Menemukan skor rata-rata keseluruhan $\bar{X}_r = \frac{\Sigma X_r}{n}$, di mana \bar{X}_r adalah skor rata-rata keseluruhan; n adalah jumlah total item; dan ΣX_r adalah jumlah skor item secara keseluruhan.
- c) Rata-rata hasil akan diklasifikasikan berdasarkan tabel klasifikasi. Widoyoko (2017) menjelaskan bahwa untuk menyusun tabel klasifikasi, digunakan prinsip-prinsip dasar jumlah skor. Ini melibatkan mencari skor tertinggi, skor terendah, menentukan jumlah kelas, dan menghitung jarak interval.

Tabel 7. Tabel Klasifikasi

Skor tertinggi (ideal)	5 (Sangat Setuju)
Skor terendah	1 (Sangat Tidak Setuju)
Jumlah Kelas	5 (Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju)
Jarak Interval	$\frac{(5-1)}{5} = 0,8$

Berdasarkan data tersebut, tabel klasifikasi sikap responden terhadap aplikasi dapat disusun sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi responden terhadap aplikasi

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi Nilai
> 4,20 s/d 5,00	Sangat Setuju
> 3,40 s/d 4,20	Setuju
> 2,60 s/d 3,40	Cukup Setuju
> 1,80 s/d 2,60	Kurang Setuju
1,00 s.d 1,80	Sangat Tidak Setuju

c. Efektifitas aplikasi android bermuatan Profil Pelajar Pancasila

Penelitian mengadopsi Desain Pretest- Postes menggunakan Kelompok Kontrol (*Pre test – Post test Control Group Design*) (Rukminingsih et al., 2020). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing –masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimental dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol untuk mengevaluasi tingkat efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak/random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik adalah jika nilai group eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Post-test dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman responden setelah mendapat materi dengan metode pembelajaran tersebut.

Post-test menggunakan pertanyaan yang sama dengan pre-test untuk memastikan kesesuaian dan konsistensi pengukuran. Dalam analisis data, perbedaan antara hasil post-test dan pre-test digunakan untuk menentukan peningkatan pemahaman responden setelah belajar dengan media tersebut.

Desainnya sebagai berikut:

Tabel 9. Rancangan pretes-postes menggunakan kelompok kontrol

Pengambilan sampel	Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Random	Eksperimen	Y1	X	Y2
Random	Kontrol	Y2	...	Y2

2. Analisis kualitatif

Analisis kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan thematic content analysis dari data wawancara dan tanggapan kuesioner untuk mendalami persepsi dan pengalaman pengguna terhadap media pembelajaran. Thematic analysis adalah salah satu cara untuk menganalisa data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari jawaban responden dalam wawancara melalui beberapa tahapan yaitu: a) *Understanding the data* (memahami data), b) *Coding* (menyusun kode), dan c) *Determining themes* (mencari tema). Dengan demikian, penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana pengguna merespons dan mengalami penggunaan media pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis Android untuk materi Profil Pelajar Pancasila dalam implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Aplikasi tersebut berbentuk file dengan ekstensi .apk yang dapat diinstal pada perangkat smartphone berbasis sistem operasi Android. Pengembangan aplikasi ini mengikuti model pengembangan 4D (*four-D*) yang meliputi empat tahapan utama, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*).

Berikut ini adalah hasil dari masing-masing tahapan tersebut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian, ditetapkan sejumlah syarat atau kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android bermuatan Profil Pelajar Pancasila dalam implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Data pada tahap ini diperoleh melalui observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas IV, analisis kurikulum serta wawancara dengan guru kelas IV dan peserta didik terkait model dan metode pembelajaran yang digunakan dan tantangan yang dihadapi. Data-data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan kajian teori yang relevan untuk merumuskan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan konteks pendidikan di lapangan.

a. Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam rangka memahami kondisi nyata di lapangan terkait implementasi Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila, dilakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas IV. Observasi ini bertujuan untuk menilai bagaimana perangkat pembelajaran, metode pengajaran, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, observasi juga mencakup bagaimana guru menerapkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam setiap aktivitas pembelajaran di kelas. Hasil observasi ini disajikan dalam tabel berikut yang memuat berbagai aspek penting terkait pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 10. Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum	Menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai acuan pembelajaran di kelas.
	2. Alur Tujuan Pembelajaran	Terstruktur dengan jelas sesuai modul ajar dan Profil Pelajar Pancasila.
	3. Modul ajar dan Modul P5	Modul ajar disiapkan dengan baik, mendukung penguatan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan dalam modul P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).
2.	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan memberi pengantar dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
	2. Penyajian materi	Materi disampaikan dengan menggunakan metode yang interaktif dan melibatkan media Power Point
	3. Metode pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran.
	4. Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah bahasa Indonesia

		dengan tingkat kejelasan yang baik.
	5. Penggunaan waktu	Pengelolaan waktu cukup efektif, dengan pembagian yang tepat antara penyampaian materi, diskusi, dan evaluasi. 2x35 menit
	6. Gerak	Guru melakukan interaksi aktif dengan peserta didik, mendekati peserta didik ketika menjelaskan materi.
	7. Cara memotivasi peserta didik	Guru memberikan motivasi melalui pertanyaan dan pujian kepada peserta didik yang berpartisipasi aktif.
	8. Teknik bertanya	Guru menggunakan teknik bertanya yang menuntun peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru mampu mengendalikan kelas dengan baik, memastikan peserta didik tetap fokus dan terlibat dalam pelajaran.
	10. Penggunaan media	Menggunakan media PPT yang menarik
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi dilakukan melalui kuis dan tanya jawab untuk mengukur pemahaman peserta didik secara langsung.
	12. Menutup Pelajaran	Pembelajaran ditutup dengan rangkuman singkat oleh guru dan memberikan refleksi kepada peserta didik.
3.	Perilaku Peserta didik	
	1. Perilaku Peserta didik di dalam kelas	Peserta didik menunjukkan perilaku yang baik, terlibat aktif dalam diskusi, dan mematuhi aturan kelas.
	2. Perilaku peserta didik di luar kelas	Peserta didik tetap menunjukkan kedisiplinan saat berada di luar kelas, meskipun tidak diawasi langsung oleh guru

b. Wawancara

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Erna, wali kelas 4 di SDN Cibubur 10. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Kurikulum Merdeka telah digunakan di sekolah tersebut sejak tahun ajaran 2023/2024. Dalam pembelajarannya, Profil Pelajar Pancasila telah diperkenalkan

kepada peserta didik melalui berbagai metode, seperti yel-yel, nyanyian, dan proyek penguatan profil. Ibu Erna menyatakan bahwa ia telah memasukkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam proses pembelajaran melalui diskusi, proyek kelompok, dan tugas-tugas yang mengedepankan nilai-nilai Pancasila. Meskipun demikian, terdapat beberapa kesulitan, terutama dalam membuat materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan oleh Ibu Erna selama ini adalah buku teks, video, games, dan slide presentasi, namun penggunaan teknologi dalam pembelajaran Profil Pelajar Pancasila masih terbatas. Ia hanya menggunakan video pembelajaran dari YouTube beberapa kali dalam sebulan, dan aplikasi berbasis Android jarang digunakan secara rutin. Ibu Erna menyadari bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, karena peserta didik lebih tertarik pada teknologi yang interaktif dan memiliki tampilan yang menarik.

Selanjutnya, Ibu Erna mendukung pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android yang memuat Profil Pelajar Pancasila, karena menurutnya, aplikasi ini akan membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar. Ia juga menyarankan agar aplikasi tersebut memiliki fitur interaktif, seperti kuis, video pembelajaran, dan tugas-tugas praktis yang mengajarkan nilai-nilai Pancasila. Fasilitas di sekolah juga mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, karena tersedia akses internet dan perangkat yang memadai. Ibu Erna yakin aplikasi ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar, karena dapat membantu peserta didik lebih

memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang lebih interaktif, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka dengan lebih efektif. Aplikasi ini akan mendukung pembelajaran modern yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital dan memperkuat pemahaman mereka tentang Profil Pelajar Pancasila.

c. Analisis Dokumen Kurikulum

Peneliti melakukan analisis terhadap beberapa dokumen penting di SDN Cibubur 10 terkait implementasi Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila. Dokumen yang dianalisis meliputi; KSP (Kurikulum Satuan Pendidikan), modul ajar, dan kajian pengembangan kurikulum merdeka. Analisis dokumen menunjukkan dalam KSP SDN Cibubur 10, Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis kompetensi dan karakter peserta didik, namun menghadapi kendala dalam hal keterbatasan fasilitas teknologi untuk mendukung pembelajaran digital secara maksimal.

Dalam kajian pengembangan Profil Pelajar Pancasila, ditemukan bahwa sekolah telah berusaha mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Namun, penerapannya masih lebih terfokus pada kegiatan khusus P5 dan belum sepenuhnya terintegrasi dalam pembelajaran sehari-hari. Inovasi metode

pengajaran yang menyeluruh dalam setiap mata pelajaran diperlukan agar implementasinya lebih merata. Kurikulum sekolah sudah mendukung Profil Pelajar Pancasila, tetapi masih terdapat kesenjangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, yang belum dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan infrastruktur. Rencana pelajaran juga sudah mencakup pengembangan karakter sesuai tujuan Kurikulum Merdeka, namun metode pengajaran masih perlu divariasikan untuk mendorong keterlibatan peserta didik yang lebih aktif. Pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi dapat menjadi solusi untuk memperkuat aspek afektif dalam pembelajaran, yang masih kurang terfokus dibandingkan aspek kognitif.

d. Focus Group Discussion

Pada tahap ini Peneliti melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan rekan sejawat yaitu Bapak Muhammad Muslim Machbub Shulthony dan Ibu Tini Satriatin selaku kepala sekolah, diperoleh sejumlah masukan penting yang menjadi landasan pengembangan lebih lanjut aplikasi PancaKidz. Mereka memberikan pandangan terkait penyempurnaan konsep dan ruang lingkup Profil Pelajar Pancasila, menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai seperti gotong royong, kemandirian, berpikir kritis, dan toleransi dalam aktivitas dan materi yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Mereka juga menyoroti perlunya penyesuaian aplikasi dengan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Mereka merekomendasikan agar aplikasi dilengkapi dengan materi yang

mendukung kegiatan kolaboratif, kreatif, dan interaktif, untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Rekomendasi lain yang muncul adalah penambahan konten yang lebih bervariasi seperti video edukatif, komik, dan permainan interaktif yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendukung kreativitas siswa. Selanjutnya terkait strategi penyebaran dan implementasi aplikasi di sekolah melalui pelatihan bagi guru, sehingga penggunaan aplikasi dapat berjalan optimal dalam kegiatan belajar sehari-hari. Mereka juga mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul, seperti kendala teknis terkait akses perangkat dan keterbatasan pedagogis dalam pemanfaatan aplikasi oleh guru.

1) Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Berdasarkan analisis awal melalui observasi pelaksanaan pembelajaran, wawancara dengan guru, analisis dokumen dan FGD. Dari hasil observasi, terlihat bahwa guru menggunakan Kurikulum Merdeka dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur dan jelas. Namun, metode pengajaran yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan diskusi kelompok, sehingga peserta didik cenderung bersikap pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Wawancara dengan Ibu Erna, wali kelas IV, mengungkapkan tantangan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Ia mencatat bahwa meskipun nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila diajarkan

melalui proyek kelompok dan yel-yel, banyak peserta didik yang masih kesulitan memahami konsep tersebut secara mendalam.

Analisis dokumen menunjukkan bahwa Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) telah dirancang untuk mendukung implementasi nilai-nilai Pancasila, tetapi terdapat kendala dalam hal infrastruktur teknologi, yang membatasi efektivitas pembelajaran digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas; misalnya, video pembelajaran hanya digunakan sesekali, dan aplikasi berbasis Android jarang diterapkan secara rutin di kelas. Meskipun guru telah berupaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila, penerapannya dalam setiap mata pelajaran belum merata. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran agar lebih interaktif dan relevan, sehingga dapat mendorong keterlibatan peserta didik dan memperkuat penerapan nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran sehari-hari. Untuk mengatasi permasalahan yang ada, aplikasi berbasis Android yang diharapkan harus mampu menyajikan materi tentang Profil Pelajar Pancasila secara interaktif dan menarik, serta menyediakan fitur seperti kuis dan tugas praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Aplikasi ini juga perlu dirancang agar mudah digunakan, mendukung pembelajaran mandiri, dan selaras dengan Kurikulum Merdeka.

2) Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik yang menjadi target pengguna media yang dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan observasi pembelajaran secara langsung. Peserta didik kelas IV SDN

Cibubur 10 menunjukkan bahwa peserta didik aktif dan disiplin dalam proses pembelajaran, terlibat dalam diskusi, serta mematuhi aturan kelas. Berdasarkan teori perkembangan anak, seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget (1952), peserta didik pada usia 9-11 tahun cenderung berfokus pada pemikiran logis dan konkret, yang memudahkan mereka memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas praktis. Mereka telah diperkenalkan dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila melalui metode interaktif, seperti yel-yel dan proyek kelompok. Meskipun peserta didik menunjukkan antusiasme, ada tantangan dalam menciptakan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Wawancara dengan Ibu Erna mengungkapkan bahwa peserta didik tertarik pada teknologi dan media pembelajaran yang interaktif, dengan potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan mereka melalui media pembelajaran berbasis Android bermuatan Profil Pelajar Pancasila.

3) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi ajar yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi pembelajaran berbasis Android. Proses ini melibatkan identifikasi enam dimensi penting yang harus dikuasai peserta didik sesuai dengan kurikulum, yaitu beriman bertakwa dan berakhhlak mulia, mandiri, bergotong-royong, berkebhinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif. Masing-masing dimensi dirancang untuk membantu peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga menerapkannya dalam

konteks kehidupan sehari-hari. Dengan menyelaraskan materi atau modul ajar dengan keenam dimensi ini, aplikasi diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, yang pada gilirannya dapat membentuk karakter dan kompetensi peserta didik sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila.

4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis ini berfokus pada identifikasi tugas-tugas yang perlu dilakukan oleh peserta didik selama menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Tugas-tugas ini mencakup membaca teks materi, menonton video penjelasan, menyelesaikan latihan soal, dan mengikuti kuis evaluasi yang disediakan dalam aplikasi. Analisis dilakukan untuk memastikan bahwa setiap tugas yang diberikan dalam aplikasi mampu mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap Profil Pelajar Pancasila. Setiap elemen tugas dirancang agar bisa diakses dengan mudah melalui aplikasi Android, sehingga pembelajaran tidak hanya interaktif tetapi juga efisien dan sesuai dengan kapasitas peserta didik sekolah dasar.

5) Menetapkan Tujuan Instruksional (*Specifying Instructional Objectives*)

Berdasarkan identifikasi dari analisis konsep materi dan analisis tugas yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti menetapkan tujuan instruksional yang jelas dan terukur untuk pengembangan media pembelajaran. Tujuan ini dirancang agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sejalan dengan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila yang terdapat dalam kurikulum. Dengan mempertimbangkan karakteristik

peserta didik dan konteks pembelajaran, tujuan instruksional yang diharapkan mencakup peningkatan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila, kemampuan untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Tujuan-tujuan tersebut disusun agar sesuai dengan karakteristik peserta didik yang sudah dianalisis sebelumnya, serta menggambarkan hasil belajar yang diharapkan setelah penggunaan media pembelajaran ini dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain (*Design*), mengacu pada model Thiagarajan (1976), terdapat empat kegiatan utama yang telah peneliti lakukan. Langkah-langkah ini mencakup:

a. Penyusunan Tes Acuan Kriteria (*constructing criterion-referenced*)

Dalam penelitian ini, digunakan instrumen non-tes untuk menilai kelayakan aplikasi, yang diperoleh melalui angket sebagai instrumen non-tes. Angket yang disusun terdiri dari dua bagian:

- 1) Angket evaluasi oleh ahli, yang meliputi angket evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengevaluasi dari aspek relevansi materi, penyajian materi, penggunaan bahasa, efektivitas materi, dan aspek soal evaluasi, sedangkan ahli media menilai dari aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, komunikasi visual, integrasi media, serta pemrograman (hasil angket terlampir).

2) Angket respon peserta didik, yang mencerminkan tanggapan peserta didik terhadap aplikasi berbasis Android yang memuat Profil Pelajar Pancasila. Angket ini mencakup penilaian dari aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, tampilan visual, integrasi media, penggunaan bahasa, efektivitas dan relevansi materi, evaluasi, serta pemrograman (hasil angket terlampir).

b. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang memuat Profil Pelajar Pancasila dilakukan dengan cermat, disesuaikan dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap pendefinisian. Proses ini melibatkan tinjauan teoritis yang mendalam serta diskusi produktif dengan guru, peserta didik, dan dosen pembimbing. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan pentingnya mempertimbangkan karakteristik peserta didik, sumber daya yang tersedia, dan fasilitas yang ada di sekolah untuk memastikan efektivitas pembelajaran.

Materi dalam aplikasi akan disampaikan melalui berbagai format yang menarik, termasuk animasi, narasi (audio), video, dan gambar, yang secara khusus dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila. Penggunaan animasi dan video diharapkan dapat membuat materi lebih hidup dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Narasi audio akan memberikan konteks tambahan yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, untuk meningkatkan

keterlibatan peserta didik, format penilaian dalam media pembelajaran ini mencakup soal pilihan ganda dan permainan interaktif yang menantang, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

c. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, pemilihan media difokuskan pada kombinasi elemen visual, audio, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Untuk itu, Android Studio dipilih sebagai platform utama pengembangan aplikasi. Penggunaan Android Studio memungkinkan penggabungan berbagai jenis media, serta menghasilkan aplikasi dalam format (.apk) yang dapat diakses oleh berbagai perangkat Android. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan akses bagi peserta didik dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. Namun, penelitian juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan yang dimiliki Android Studio, terutama dalam pengolahan gambar dan video.

Sebagai solusi, penelitian ini memanfaatkan aplikasi tambahan, seperti *Canva* dan *Pixton* untuk pembuatan ilustrasi yang menarik, serta *CapCut Pro* dan *Filmora* untuk produksi video. Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan berbagai program ini sangat membantu dalam menciptakan konten yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Para peserta didik mengungkapkan bahwa konten yang disajikan

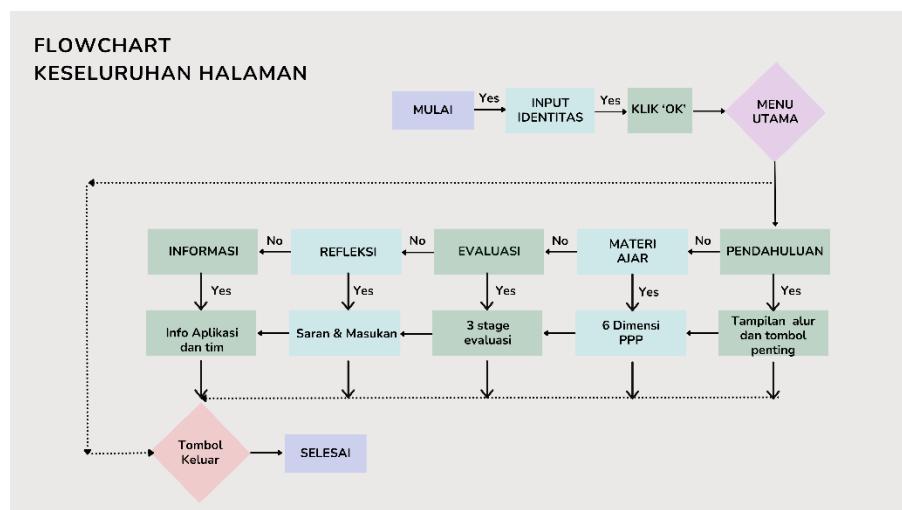
melalui gambar dan video interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

d. Rancangan Awal (*Initial design*)

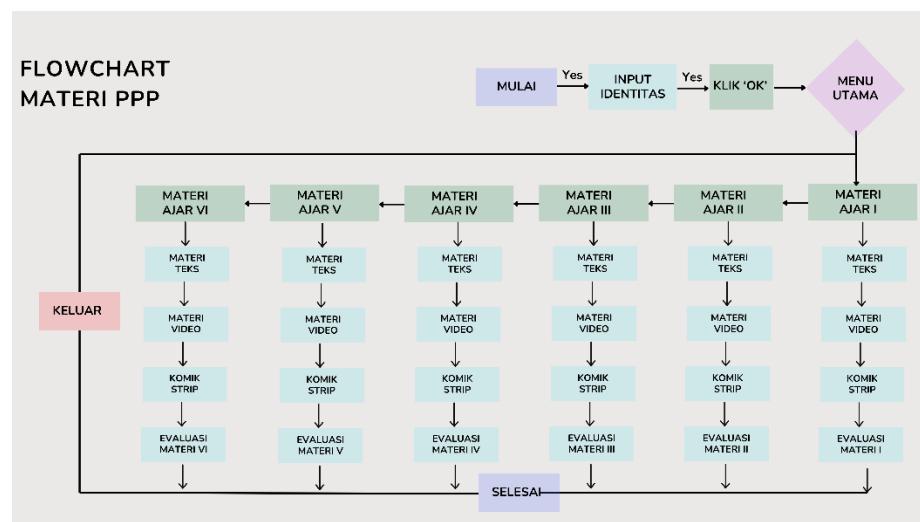
Pada tahap ini, perancangan desain awal media pembelajaran berbasis android bermuatan Profil Pelajar Pancasila melibatkan dua aspek utama, yaitu perancangan isi dan proses produksi multimedia pembelajaran.

1) Perancangan Isi

Perancangan isi dimulai dengan penyusunan materi pembelajaran yang mengacu pada diagram alir (*flowchart*) dan papan cerita (*Storyboard*). *Flowchart* digunakan untuk memetakan alur hubungan antar halaman dalam aplikasi multimedia, memudahkan pengguna untuk memahami navigasi dan struktur pembelajaran yang terlampir seperti gambar dibawah ini.



Gambar 7. Diagram Alir Keseluruhan
Sumber: Dok Pribadi



Gambar 8. Diagram Alir Materi

Sumber: Dok Pribadi

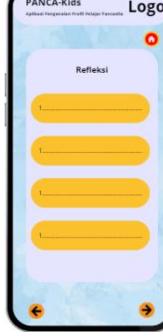
Sementara itu, storyboard dirancang untuk memberikan penjelasan visual tentang konten yang akan ditampilkan pada setiap halaman, meliputi teks, gambar, dan elemen interaktif lainnya yang terlampir seperti gambar dibawah ini.

Tabel 11. *Storyboard* Aplikasi

No	Nama Halaman	Tampilan Visual	Keterangan
1	Halaman Awal		<ul style="list-style-type: none"> Halaman awal berisi logo dan keterangan singkat tentang aplikasi Tombol geser untuk masuk ke halaman berikutnya yaitu memasukkan identitas pengguna .

No	Nama Halaman	Tampilan Visual	Keterangan
2	Halaman Login		<p>Halaman Login untuk mengisi identitas pengguna sebelum masuk ke halaman menu yang berisi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>back/kembali</i> untuk ke halaman awal • Kolom nama untuk memasukkan identitas nama • Kolom Kelas untuk memasukkan kelas berapa peserta didik tersebut • Kolom asal sekolah untuk memasukkan identitas sekolah
3	Halaman menu awal		<p>Halaman ini berisi beberapa menu utama, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan: berisi video singkat tentang aplikasi dan tombol-tombol penting untuk navigasi. • Mulai Belajar: berisi materi pembelajaran yang bisa diakses oleh pengguna. • Evaluasi: berisi soal-soal untuk menguji pemahaman pengguna setelah mempelajari materi. • Refleksi: berisi kesempatan bagi pengguna untuk memberikan refleksi tentang aplikasi.

			Informasi: berisi profil tim pengembang aplikasi.
4	Halaman pendahuluan		<p>Halaman ini menampilkan video singkat tentang aplikasi serta tombol-tombol penting untuk navigasi yaitu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • tombol <i>Home</i> untuk kembali ke halaman utama • tombol panah kanan dan kiri untuk berpindah halaman, serta • tombol <i>X</i> untuk keluar dari halaman ini.
5	Halaman 6 dimensi profil pelajar pancasila		<p>Terdapat 6 tombol yang masing-masing merepresentasikan dimensi dari profil pelajar Pancasila. Pengguna dapat memilih salah satu tombol untuk mempelajari materi terkait dimensi tersebut. Selain itu, ada tombol <i>Evaluasi</i> yang mengarahkan pengguna ke soal-soal untuk menguji pemahaman, serta tombol <i>Refleksi</i> untuk memberikan masukan atau tanggapan terkait aplikasi.</p>
6	Halaman materi per dimensi		<p>Halaman ini berisi berbagai jenis materi pembelajaran, termasuk teks, video, komik strip, dan soal evaluasi. Setiap dimensi dari profil pelajar Pancasila memiliki materi yang dirancang sesuai dengan elemen-elemen penting dari dimensi tersebut.</p>

7	Halaman Materi		Pada halaman ini, materi dibagi berdasarkan elemen-elemen dalam setiap dimensi. Setiap elemen berisi materi singkat yang dilengkapi dengan kegiatan-kegiatan praktis yang dapat dilakukan oleh peserta didik dalam keseharian mereka.
8	Halaman evaluasi		Halaman ini berisi 3 <i>stage</i> soal yang dirancang untuk menguji pemahaman pengguna tentang materi yang telah dipelajari. Pengguna harus menyelesaikan setiap tahap untuk melanjutkan ke tahap evaluasi berikutnya.
9	Halaman refleksi		Setelah pengguna menulis refleksi mereka mengenai aplikasi atau materi yang dipelajari, refleksi tersebut akan terkirim langsung kepada tim pengembang untuk ditinjau.

2) Produksi Aplikasi Pembelajaran Bermuatan Profil Pelajar Pancasila

Produksi aplikasi ini merupakan tahap pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis android bermuatan Profil Pelajar Pancasila yang didasarkan pada rancangan isi yang telah direncanakan sebelumnya. Proses ini mencakup beberapa langkah penting hingga aplikasi dalam bentuk *prototipe* dapat dihasilkan.

a) Tahap Pembuatan

Tahap pembuatan aplikasi ini terdiri dari beberapa langkah utama yang mencakup pembuatan antarmuka, pengkodean, uji coba aplikasi (test movie), dan penerbitan (publishing). Berikut adalah penjelasan lebih lanjut dari masing-masing tahapan tersebut:

(1) Pembuatan Antarmuka Aplikasi (*Interface*)

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan layout latar belakang (*background layout*), gambar, animasi, dan tombol navigasi. Semua elemen tersebut diintegrasikan ke dalam halaman aplikasi menggunakan Android Studio. Selain itu, materi yang telah disusun sebelumnya, seperti teks dan audio (musik serta efek suara), juga dimasukkan. Untuk membuat tombol navigasi, digunakan *Canva* sebagai pembuat tombol, yang kemudian diunggah ke *Android Studio* sebagai asset grafis.

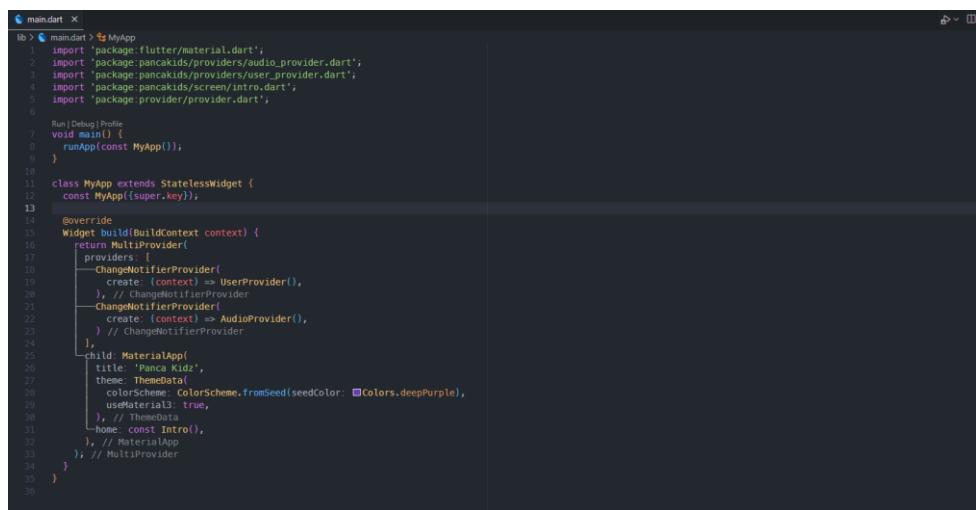
(2) Pengkodean (*Coding*)

Pengkodean adalah proses pemberian instruksi melalui bahasa pemrograman untuk menjalankan perintah pada objek yang ada di aplikasi. Agar objek-objek tersebut berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, proses pengkodean diperlukan. Dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android bermuatan Profil Pelajar Pancasila ini, bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java* dan *Kotlin*. Khususnya, kode *Java* digunakan untuk mengatur dan menjalankan fungsi-fungsi dalam aplikasi. Berbagai perintah dalam

kode *Java* tersebut memungkinkan aplikasi berjalan sesuai dengan desain yang telah direncanakan dalam deskripsi sebagai berikut;

(a) *Main.dart* (fungsi *main*)

Gambar dibawah ini memiliki fungsi utama (*main*), yang merupakan bagian pertama dari program yang dijalankan. Didalamnya terdapat fungsi *RunApp*, yang mengarah ke kelas *MyApp* sebagai halaman utama aplikasi. Kelas *MyApp* kemudian diarahkan ke halaman *Intro*, yang menjadi halaman pertama yang muncul saat pengguna membuka aplikasi. Halaman *Intro* ini adalah tampilan awal yang dilihat pengguna sebelum mereka melanjutkan ke bagian lain dari aplikasi.



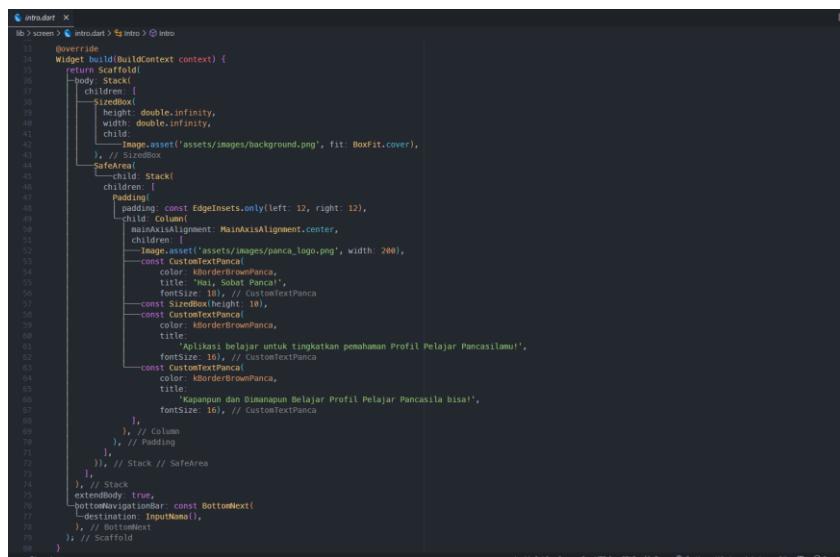
```
lib/main.dart
1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'package:pancakids/providers/audio_provider.dart';
3 import 'package:pancakids/providers/user_provider.dart';
4 import 'package:pancakids/screen/intro.dart';
5 import 'package/provider/provider.dart';
6
7 void main() {
8   runApp(const MyApp());
9 }
10
11 class MyApp extends StatelessWidget {
12   const MyApp({super.key});
13
14   @override
15   Widget build(BuildContext context) {
16     return MultiProvider(
17       providers: [
18         ChangeNotifierProvider(
19           create: (context) => UserProvider(),
20         ), // ChangeNotifierProvider
21         ChangeNotifierProvider(
22           create: (context) => AudioProvider(),
23         ), // ChangeNotifierProvider
24       ],
25       child: MaterialApp(
26         title: 'Panca Kids',
27         theme: ThemeData(
28           colorScheme: ColorScheme.fromSeed(seedColor: Colors.deepPurple),
29           useMaterial3: true,
30         ), // ThemeData
31         home: const Intro(),
32       ), // MaterialApp
33     ); // MultiProvider
34   }
35 }
36
```

Gambar 9. *Main.dart*
Sumber: Dok Pribadi

(b) Halaman *Intro*

Gambar ini menampilkan halaman *Intro* dari aplikasi pembelajaran berbasis Android. Halaman ini adalah yang pertama kali dilihat oleh pengguna saat mereka membuka

aplikasi. Di bagian bawah halaman terdapat tombol *Next*, yang berfungsi untuk membawa pengguna ke halaman berikutnya, yaitu halaman Input Nama. Halaman ini dirancang sederhana namun menarik, dengan fokus pada navigasi yang mudah untuk memastikan pengalaman pengguna yang lancar saat mereka memulai menggunakan aplikasi.



Gambar 10. Halaman Intro

Sumber: Dok Pribadi

(c) Gambar Halaman Input Nama

Gambar ini memperlihatkan halaman InputNama yang berisi form untuk mendapatkan input nama dari pengguna. Validasi form juga diterapkan pada halaman ini, di mana pengguna tidak dapat melanjutkan ke halaman selanjutnya (*MainMenu*) tanpa mengisi form dengan benar.

```
input_namaderi X
Mb di screen > input_namaderi > inputNameState > @ build
  ,) // SizedBox
SafeArea(
  child: Stack(
    children: [
      SafeArea(
        child: ListView(
          children: [
            Form(
              key: _key,
              child: Column(
                mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
                children: [
                  Container(),
                  Image.asset('assets/images/panca_logo.png',
                    width: 200), // Image.asset
                ],
              ),
            ),
            const CustomTextPanci(
              color: kBorderBrownPanca,
              title: "Yuk Kita Belajar!",
              fontStyle: 20, // customTextPanca
            ),
            const SizedBox(
              height: 10,
            ), // SizedBox
            InputPanca(
              message: "Nama Tidak Boleh Kosong",
              hint: "Masukkan Nama Anda",
              controller: _nameController,
              error: _nameError,
              validator: (value) {
                if (value == null || value.isEmpty) {
                  setState(() {
                    _nameError = true;
                  });
                }
                return null;
              },
            ),
            const SizedBox(
              height: 10,
            ), // SizedBox
            InputPanca(
              message: "Kelas Tidak Boleh Kosong",
              hint: "Masukkan Kelas Anda",
              controller: _kelasController,
              error: _kelasError,
              validator: (value) {
                if (value == null || value.isEmpty) {
                  setState(() {

```

Gambar 11. Halaman Input Pengguna
Sumber: Dok Pribadi

(d) Menu utama (*MainMenu*)

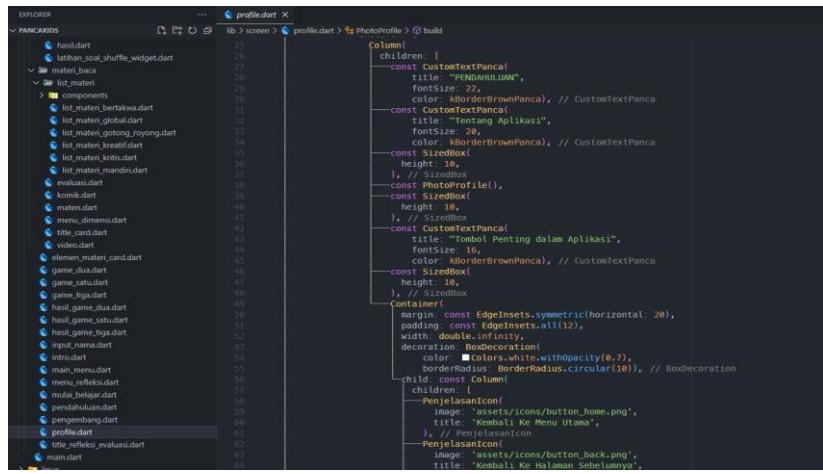
Gambar Halaman *MainMenu* menunjukkan halaman utama aplikasi dengan pilihan seperti "Pendahuluan" dan "Mulai Belajar". Pengguna dapat dengan mudah memilih halaman untuk melanjutkan pembelajaran. Di Halaman Pendahuluan, materi awal diperkenalkan, memberikan informasi penting sebelum memasuki tahap berikutnya. Halaman Pembelajaran menawarkan akses ke materi utama dengan kombinasi gambar, teks, dan navigasi yang interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

```
main_menuardt > MainMenuardt > MainMenu
38 height: 20,
39 style: {
40   color: "white",
41   textShadow: "0px 0px 5px #000000",
42   textTransform: "uppercase",
43   fontStyle: "normal",
44   fontFamily: "Avenir Next",
45   fontWeight: "bold",
46   shadowColor: "#000000",
47   shadowRadius: 5.0,
48   shadowOffset: Offset(2.0, 2.0),
49 }, // TextStyle // Text
50 const Text("Selamat datang di Pancake-Kids!"),
51   style: {
52     color: "black",
53     textShadow: "0px 0px 5px #000000",
54     textTransform: "uppercase",
55     fontStyle: "normal",
56     fontFamily: "Avenir Next",
57     fontWeight: "bold",
58     shadowColor: "#000000",
59     shadowRadius: 5.0,
60     shadowOffset: Offset(2.0, 2.0),
61   }, // TextStyle // Text
62 const SizedBox(height: 20),
63 ButtomMainmenuardt(
64   title: "Pendaftaran",
65   subtitle: "Belajar Mengelola Uang",
66 ), // ButtomMainmenuardt
67 const ButtomMainmenuardt(
68   title: "Belajar Belajar",
69   subtitle: "Belajar Mengelola Uang",
70 ), // ButtomMainmenuardt
71 const ButtomMainmenuardt(
72   title: "GameSetu",
73   subtitle: "Belajar Mengelola Uang",
74 ), // ButtomMainmenuardt
75 const ButtomMainmenuardt(
76   title: "Menulerseksi",
77   subtitle: "Belajar Mengelola Uang",
78 ), // ButtomMainmenuardt
79 const ButtomMainmenuardt(
80   title: "Pengembang",
81   subtitle: "Belajar Mengelola Uang",
82 ), // ButtomMainmenuardt
83 const ButtomMainmenuardt(
84   title: "Informasi",
85   subtitle: "Belajar Mengelola Uang",
86 ), // ButtomMainmenuardt
```

Gambar 12. Halaman Menu Utama
Sumber: Dok Pribadi

(e) List Screen

Gambar ini menampilkan kode untuk halaman profil pada aplikasi pembelajaran berbasis Android yang memuat nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Kode ini menggunakan framework Flutter untuk membuat antarmuka pengguna. Elemen-elemen seperti judul, deskripsi, dan tombol navigasi ditata secara vertikal menggunakan *Column*. Ada teks yang ditampilkan dengan widget khusus agar tampilan seragam di seluruh aplikasi, dan jarak antar elemen diatur menggunakan *SizedBox*. Selain itu, tombol navigasi ditampilkan dengan gambar ikon yang diatur dengan *BoxDecoration* untuk memberikan efek visual seperti padding dan sudut yang melengkung, sehingga membuat tampilan aplikasi lebih menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.



Gambar 13. Halaman List Aktivitas

Sumber: Dok Pribadi

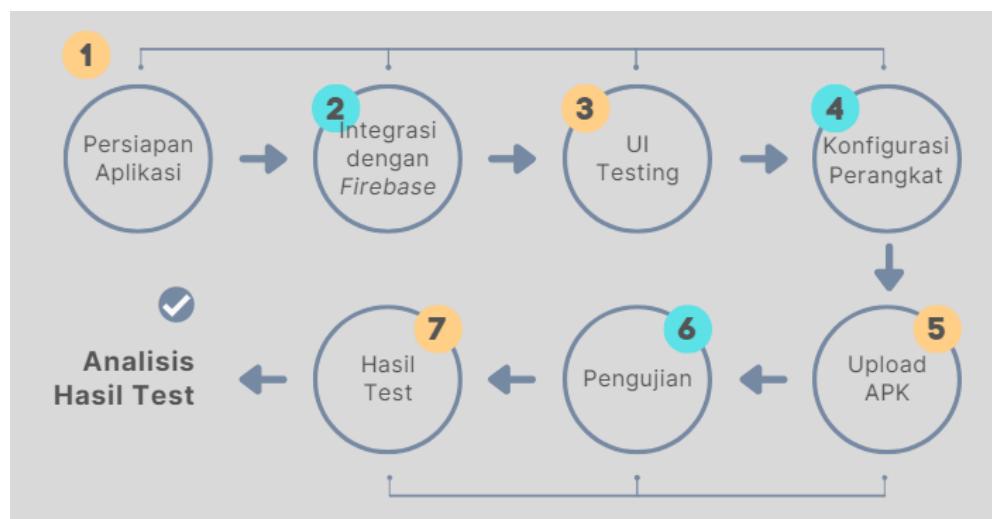
(3) Preview (Pengujian) aplikasi

Pada tahap Preview (Pengujian) Aplikasi, dilakukan uji coba awal terhadap aplikasi pembelajaran berbasis Android, PancaKidz, yang telah dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua fitur dan fungsionalitas aplikasi bekerja dengan baik sebelum diimplementasikan lebih luas. Pengujian fungsionalitas ini mencakup setiap fitur utama dalam aplikasi, termasuk tombol navigasi, materi pada setiap dimensi, soal evaluasi, games, dan refleksi.

Pengembang memeriksa setiap halaman aplikasi, mulai dari halaman MainMenu, Pendahuluan, hingga halaman-halaman pembelajaran yang memuat materi interaktif. Pengujian mencakup navigasi antarhalaman, tampilan visual, serta integrasi media seperti audio, video, dan gambar, untuk memastikan responsivitas aplikasi di berbagai perangkat Android. Selain itu, dilakukan pengecekan

pada setiap tombol dan fitur interaksi agar pengguna dapat berpindah antarhalaman dan menggunakan fitur-fitur aplikasi tanpa kendala teknis. Untuk memverifikasi aplikasi, pengujian dilakukan menggunakan dua instrumen:

- Firebase Test Lab untuk menguji aplikasi di berbagai perangkat Android dengan berbagai versi sistem operasi.
- Uji Manual dengan melibatkan 10 siswa kelas IV di SDN Cibubur 10, yang diminta untuk menggunakan aplikasi dan memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka.



Gambar 14. Diagram Alir Pengujian
Sumber: Dok Pribadi

Hasil dari pengujian ini dicatat dalam bentuk tabel, yang memuat setiap skenario proses, hasil kerja sistem (ya/tidak), serta keterangan mengenai keberhasilan atau kegagalan setiap fungsi. Data ini akan menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan

aplikasi sebelum diujicobakan lebih lanjut pada peserta didik atau pengguna lainnya.

Pengujian kebutuhan fungsional sistem dilakukan dengan skenario yang telah ditentukan pada tabel 12.

Tabel 12. Uji Aplikasi

No	Skenario Proses	Sistem Bekerja (Ya/Tidak)	Keterangan
1	Tombol "Mulai Belajar" berfungsi	Ya	Apabila tombol "Mulai Belajar" diklik, aplikasi membuka halaman materi pembelajaran.
2	Tombol setiap dimensi (Dimensi 1, Dimensi 2, dst.)	Ya	Apabila tombol dimensi tertentu diklik, aplikasi membuka materi terkait dimensi tersebut.
3	Tombol "Evaluasi" berfungsi	Ya	Apabila tombol "Evaluasi" diklik, aplikasi membuka halaman soal evaluasi terkait materi yang dipelajari.
4	Tombol "Games" berfungsi	Ya	Apabila tombol "Games" diklik, aplikasi membuka halaman permainan edukatif yang sesuai dengan materi pembelajaran.
5	Tombol "Refleksi" berfungsi	Ya	Apabila tombol "Refleksi" diklik, aplikasi membuka halaman refleksi yang memungkinkan pengguna merenungkan materi.
6	Tombol "Informasi" berfungsi	Ya	Apabila tombol "Informasi" diklik, aplikasi menampilkan informasi aplikasi dan panduan pengguna.
7	Navigasi halaman (Next/Previous) berfungsi	Ya	Tombol navigasi ke halaman berikutnya atau sebelumnya dapat digunakan untuk berpindah antar halaman materi.
8	Tombol "Keluar" berfungsi	Ya	Apabila tombol "Keluar" diklik, aplikasi keluar dari halaman utama ke halaman awal atau menutup aplikasi.

(4) Kebutuhan Hardware dan Software pengembangan

Pada tahap ini, proses pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis android mencapai tahap akhir, di mana semua komponen aplikasi yang telah dirancang dan diuji sebelumnya digabungkan menjadi sebuah file aplikasi dengan ekstensi “.apk” (*Android Package*). Tahap ini dilakukan menggunakan platform pengembangan *Android Studio*, di mana pengkodean, elemen visual, media interaktif, serta fitur navigasi dirakit menjadi satu kesatuan yang dapat dijalankan di perangkat android. Proses ini juga mencakup pengoptimalan aplikasi agar berjalan dengan baik pada berbagai versi android dan berbagai ukuran layar perangkat. Setelah aplikasi berhasil dibangun menjadi file “.apk”, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian terakhir pada perangkat Android memastikan aplikasi dapat diinstal dan berfungsi dengan baik.

Untuk menjalankan *software* tersebut peneliti menggunakan dua *hardware* atau perangkat keras yang mumpuni. Spesifikasi hardware yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android ini tercantum pada tabel berikut;

Tabel 13. Spesifikasi *Hardware* (Perangkat Keras)

Spesifikasi <i>Hardware</i>	Rincian
Merk	LENOVO 5i 14ITL05
Prosesor	Intel Core i5-1135G7
Kartu Grafis	Nvidia Geforce MX450 2GB
Memori	RAM 8GB DDR4 dan SSD 1TB

b) Hasil Pembuatan

Hasil pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis Android bermuatan Profil Pelajar Pancasila ini menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat android dengan nama PANCA KIDZ. Aplikasi tersebut dirancang dengan tampilan antarmuka yang ramah pengguna, dilengkapi dengan navigasi yang mudah serta fitur-fitur multimedia seperti teks, komik strip, animasi video, soal evaluasi dan games. Setiap bagian aplikasi, mulai dari halaman utama (Main Menu), halaman pendahuluan, hingga halaman pembelajaran, telah disusun untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik yang terdiri dari beberapa halaman berikut.

(1) Halaman awal/pembuka

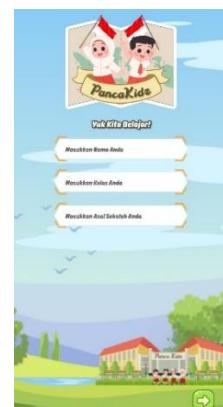
Halaman awal aplikasi PancaKidz dengan tampilan yang ceria dan ramah. Di bagian tengah, terdapat logo PancaKidz dengan dua karakter anak-anak sekolah dasar yang mengenakan atribut nasional, melambangkan semangat kebangsaan. Pesan selamat datang "Hai, Sobat Panca!". Aplikasi ini menekankan kemudahan akses untuk belajar di mana saja dan kapan saja, sesuai dengan prinsip belajar yang fleksibel. Terdapat juga tombol navigasi “*next*” di bagian bawah untuk memulai petualangan pembelajaran lebih lanjut.



Gambar 15. Tampilan Halaman Pembuka
Sumber: Dok Pribadi

(2) Halaman pengisian identitas

Pada halaman pengisian identitas, pengguna diminta untuk memasukkan informasi pribadi seperti nama, nama sekolah, dan kelas. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan pengalaman belajar sesuai dengan profil pengguna. Setelah data diisi, pengguna dapat melanjutkan ke tahap pembelajaran melalui tombol navigasi yang tersedia. Tampilan ini muncul dengan diiringi musik dengan judul Pelajar Pancasila oleh Novia Bachmid, Alffy Rev, Tri Adinata



Gambar 16. Tampilan Halaman Pengisian Identitas
Sumber: Dok Pribadi

(3) Tampilan menu utama

Pada halaman menu utama, pengguna disajikan dengan beberapa pilihan untuk memulai pembelajaran. Pilihan yang tersedia meliputi pendahuluan aplikasi, di mana pengguna bisa memahami tujuan dan penggunaan aplikasi, mulai belajar 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila yang mengarahkan pengguna untuk mempelajari setiap dimensi secara terperinci, soal evaluasi yang berfungsi untuk menguji pemahaman pengguna terhadap materi, refleksi yang memungkinkan pengguna untuk merenungkan pembelajaran yang sudah dilakukan, dan informasi aplikasi yang memberikan penjelasan lebih lanjut tentang aplikasi ini. Pengguna dapat memilih menu yang diinginkan untuk melanjutkan proses pembelajaran.



Gambar 17. Tampilan Halaman Menu Utama
Sumber: Dok Pribadi

(4) Tampilan menu pendahuluan

Pada tampilan menu Pendahuluan, pengguna akan menemukan dua halaman utama. Pada halaman pertama, terdapat video singkat yang menjelaskan secara umum tentang aplikasi

PancaKidz, memberikan gambaran mengenai fitur-fitur dan konten yang tersedia dalam aplikasi. Halaman kedua memuat informasi lebih detail tentang cara penggunaan aplikasi ini, membantu pengguna memahami langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memanfaatkan aplikasi secara optimal, termasuk navigasi dan fungsi-fungsi penting di dalamnya.



Gambar 18. Tampilan Halaman Menu Pendahuluan.

(5) Tampilan menu mulai belajar

Pada tampilan menu mulai belajar, pengguna disuguhkan enam pilihan dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan. Setiap dimensi mewakili nilai dan karakter Profil Pelajar Pancasila, seperti Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME, Berkebhinekaan Global, Mandiri, Gotong Royong, Bernalar Kritis, dan Kreatif. Selain itu, terdapat juga dua menu lain, yaitu evaluasi yang memungkinkan pengguna untuk menguji pemahaman mereka melalui soal-soal yang disediakan, dan refleksi, di mana pengguna dapat merefleksikan materi yang telah dipelajari.



Gambar 19. Tampilan Halaman Menu Mulai Belajar
Sumber: Dok Pribadi

(6) Menu Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Pada menu tiap dimensi di aplikasi PancaKidz, pengguna dapat memilih salah satu dari enam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Setiap dimensi menawarkan beberapa pilihan konten untuk memperdalam pemahaman pengguna tentang materi tersebut. Di dalam menu ini, terdapat empat pilihan utama, yaitu:

- Materi Teks dimana pengguna dapat membaca penjelasan mendalam mengenai dimensi yang dipilih, termasuk pengertian dan elemen-elemen penting dari dimensi tersebut serta contoh implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.
- Video Animasi terdapat video yang menjelaskan dimensi yang dipilih dengan cara interaktif dan mudah dipahami, membantu pengguna memahami konsep melalui visualisasi.

- Komik Strip pengguna juga dapat menikmati penjelasan dimensi melalui komik yang mengemas informasi dengan ringan dan menarik, menyajikan situasi kehidupan nyata yang menggambarkan nilai-nilai dari dimensi tersebut.
- Soal Evaluasi untuk mengukur pemahaman, pengguna dapat mengikuti soal evaluasi berbentuk pilihan ganda atau lainnya yang relevan dengan dimensi yang dipelajari.



Gambar 20. Tampilan Halaman Menu Dimensi PPP

Sumber: Dok Pribadi

(7) Halaman materi teks Profil Pelajar Pancasila

Pada halaman materi teks ini, pengguna akan disajikan materi terkait dimensi dari Profil Pelajar Pancasila. Ketika pengguna memilih salah satu sub elemen, mereka akan diarahkan ke halaman yang memuat penjelasan mendalam tentang elemen yang dipilih. Pengguna dapat mengeksplorasi tiap sub elemen untuk memperdalam pemahaman mengenai nilai-nilai keberagaman dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 21. Tampilan Menu Materi teks PPP
Sumber: Dok Pribadi

(8) Halaman materi video dimensi Profil Pelajar Pancasila

Halaman materi video animasi menampilkan video interaktif untuk setiap dimensi Profil Pelajar Pancasila. Video animasi ini mempermudah pemahaman konsep melalui cerita audio visual yang menarik, menghubungkan teori dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah membuat belajar lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 22. Tampilan Menu Video Dimensi PPP
Sumber: Dok Pribadi

(9) Tampilan menu komik strip

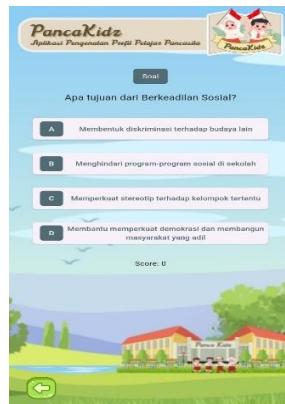
Halaman komik strip menampilkan cerita bergambar yang menggambarkan implementasi dari setiap dimensi Profil Pelajar Pancasila yang memperlihatkan situasi sehari-hari yang menunjukkan penerapan nilai-nilai pancasila. Melalui ilustrasi yang menarik, komik ini memudahkan peserta didik memahami dan menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.



Gambar 23. Tampilan Menu Komik Strip
Sumber: Dok Pribadi

(10) Halaman menu evaluasi per dimensi

Pada halaman Evaluasi, peserta didik akan menjawab serangkaian soal pilihan ganda terkait materi dari masing-masing dimensi Profil Pelajar Pancasila. Setiap soal dilengkapi dengan beberapa opsi jawaban. Setelah memilih, skor akan ditampilkan di bagian bawah layar, memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman peserta didik.



Gambar 24. Tampilan Soal Evaluasi Profil Pelajar Pancasila
Sumber: Dok Pribadi

(11) Halaman soal evaluasi keseluruhan materi

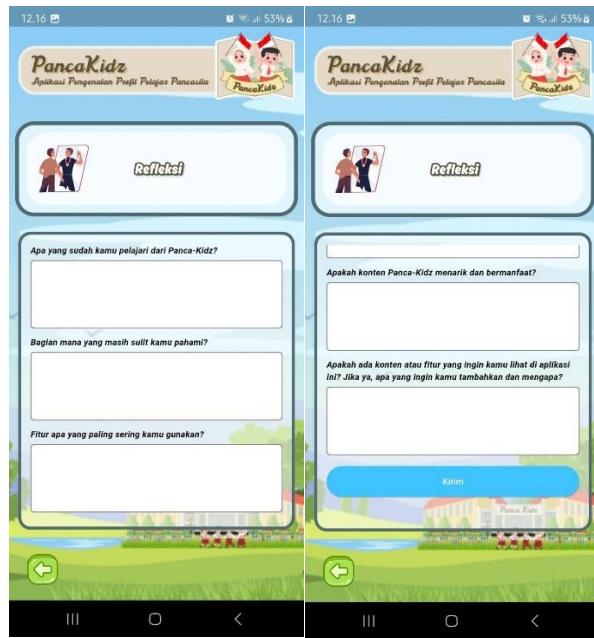
Evaluasi ini berbentuk games ini terdiri dari 3 *stage* interaktif, di mana peserta didik mencocokkan aktivitas harian dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila yang sesuai. Setiap tahap semakin menantang, dimulai dengan aktivitas sederhana, hingga aktivitas yang lebih kompleks. Peserta didik akan mendapatkan poin untuk setiap jawaban yang benar, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang penerapan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 25. Tampilan Soal Evaluasi Keseluruhan Materi
Sumber: Dok Pribadi

(12) Halaman refleksi

Pada halaman refleksi ini, peserta didik diajak untuk menuliskan jawaban dari lims pertanyaan. Setelah peserta didik selesai menuliskan refleksi mereka, hasilnya secara otomatis akan dikirimkan ke nomor ponsel peneliti untuk dianalisis lebih lanjut. Halaman ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik sekaligus memberikan kesempatan bagi mereka untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman belajar menggunakan aplikasi.



Gambar 26. Tampilan Menu Refleksi
Sumber: Dok Pribadi

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ini, produk disempurnakan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Pengembangan mencakup validasi dari ahli materi dan ahli media (*expert appraisal*), serta uji coba produk (*developmental testing*). Setelah dilakukan validasi dan uji coba, revisi dilakukan hingga produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian oleh ahli dinilai menggunakan rata-rata skor dari responden. Skor rata-rata tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel untuk menentukan tingkat kelayakan modul pembelajaran menurut penilaian responden.

a. Validasi Instrumen

Validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk. Untuk menguji validitas konstruk, dilakukan melalui penilaian oleh ahli (*expert judgement*), yaitu dengan berkonsultasi kepada Bapak Dr.

Yusef Gunawan Dosen Universitas Terbuka sekaligus Kasie Kurikulum
Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor.

b. Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Rancangan PancaKidz yang telah disusun pada tahap perancangan kemudian dinilai atau divalidasi oleh para ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan dasar serta bidang aplikasi dan pemrograman. Validasi materi dilakukan oleh Adi Maulana, S.Pd., seorang guru di SD Negeri Cibubur 10, dan Benny Sumarna Saut Parsaulian, M.Pd Duta Rumah Belajar Kemendikbudristek 2022. Sementara itu, validasi media dilakukan leh Ahmad Muzaki Salman Alfarizi yang merupakan Programer di Universitas Harapan Bangsa, Afis Pratama Putra Programmer di PT Telkom Indonesia.

Data yang diperoleh dari ahli materi digunakan untuk mengevaluasi kualitas aplikasi media pembelajaran PancaKidz berdasarkan aspek relevansi materi, penyajian materi, bahasa, epektivitas materi, serta soal evaluasi. Sementara itu, data dari ahli media dipakai untuk menilai kualitas aplikasi media pembelajaran PancaKidz berdasarkan aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, komunikasi visual, integrasi media dan pemrograman. Semua data yang dikumpulkan menjadi dasar untuk merevisi aplikasi media pembelajaran PancaKidz. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, produk Panca Kidz kemudian diuji coba di lapangan untuk mengetahui respon peserta didik.

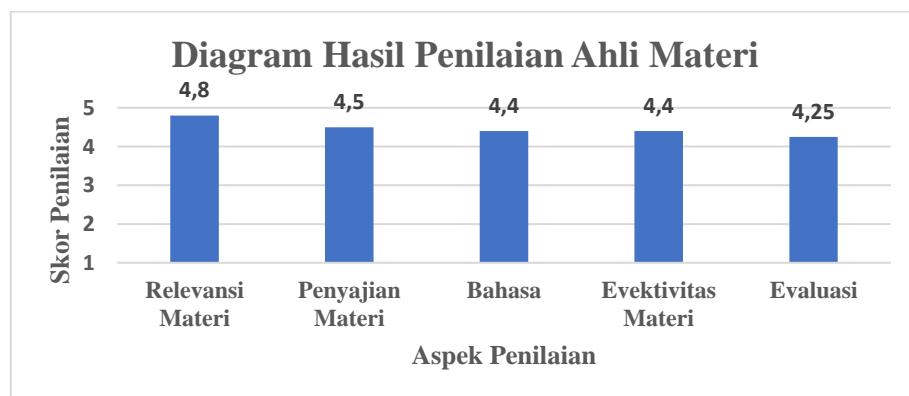
1) Validasi ahli materi

Penilaian aplikasi pembelajaran oleh ahli materi mencakup aspek relevansi materi, penyajian materi, bahasa, efektivitas materi, serta soal evaluasi. Angket yang digunakan berisi 24 butir penilaian dengan rentang skor 1-5. Aspek relevansi materi berisi tentang kesesuaian antara materi yang disajikan dalam aplikasi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penyajian materi menilai bagaimana materi diatur dan disusun agar mudah dipahami oleh pengguna, termasuk visualisasi dan alur penyampaian informasi. Aspek bahasa menilai penggunaan bahasa dalam aplikasi, apakah sudah sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dan tidak mengandung ambiguitas. Efektivitas materi bertujuan untuk melihat seberapa jauh materi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang disampaikan. Terakhir, soal evaluasi dinilai dari segi ketepatan dan kesesuaian soal dengan materi yang disajikan, serta apakah soal-soal tersebut mampu mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik. Data dari hasil penilaian dua ahli materi terhadap produk PancaKidz, yang mencakup kedua aspek ini, kemudian dikonversikan ke dalam skala kategori yang ditampilkan dalam tabel 14.

Tabel 14. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rerata Skor	Kategori
		1	2		
1	Relevansi Materi	5	4,6	4,8	Sangat layak
2	Penyajian Materi	4,4	4,6	4,5	Sangat layak
3	Bahasa	4,6	4,2	4,4	Sangat layak
4	Efektivitas Materi	4,4	4,4	4,4	Sangat layak
5	Evaluasi	4	4,5	4,25	Sangat layak
Rerata Skor Total		4,48	4,46	4,47	Sangat layak

Penilaian aplikasi pembelajaran oleh ahli materi mencakup lima aspek, yaitu relevansi materi, penyajian materi, bahasa, efektivitas materi, dan evaluasi. Hasil penilaian dari masing-masing aspek menunjukkan rerata skor yang bervariasi. Pada aspek relevansi materi, didapatkan rerata skor sebesar 4,8 yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Aspek penyajian materi mendapatkan rerata skor sebesar 4,5 yang juga masuk dalam kategori “sangat layak”. Aspek bahasa memperoleh rerata skor 4,4 yang berarti termasuk dalam kategori “sangat layak”. Untuk aspek efektivitas materi, rerata skor yang diperoleh adalah 4,4 yang juga dikategorikan “sangat layak”. Sementara itu, aspek evaluasi mendapatkan rerata skor sebesar 4,25 yang berarti masuk dalam kategori “sangat layak”. Secara keseluruhan, rerata skor total yang diperoleh dari penilaian ahli materi adalah 4,47, yang menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran ini masuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan. Untuk diagram hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada Gambar 26.

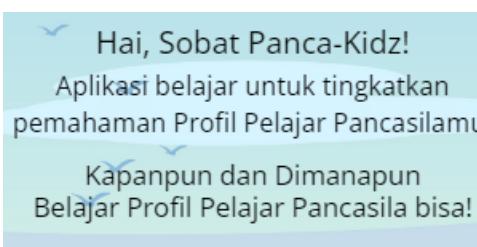


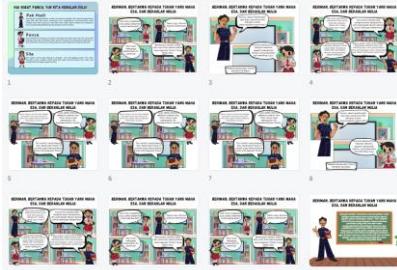
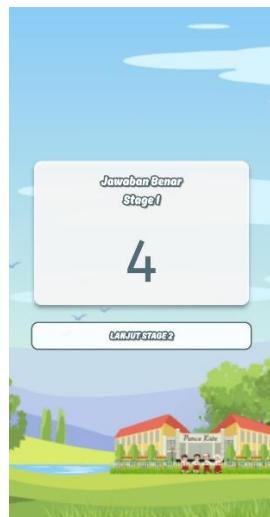
Gambar 27. Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi

Sumber: Dok Pribadi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap aplikasi PancaKidz yang telah dikonversi menggunakan tabel kelayakan, diketahui bahwa aplikasi ini memperoleh rerata skor sebesar 4,47. Hal ini menunjukkan bahwa PancaKidz memiliki kelayakan yang sangat baik dari segi materi dengan predikat “Sangat Layak”. Meskipun aplikasi ini dianggap sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, ahli materi tetap memberikan beberapa saran dan catatan perbaikan yang perlu diperhatikan. Catatan ini akan digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan aplikasi sebelum digunakan lebih luas di kalangan peserta didik yang dirangkum dalam tabel 15.

Tabel 15. Saran dan Perbaikan

Saran	Perbaikan
<p>1. Penyempurnaan <i>font</i> agar peserta didik lebih nyaman dalam membaca.</p> 	<p>1. Penyempurnaan font dan diberi “<i>bold</i>” untuk memudahkan membaca</p> 
<p>2. Materi hanya penjelasan secara singkat tanpa diberikan contoh penerapan</p> 	<p>2. Materi diberikan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan usia peserta didik sekolah dasar.</p> 

<p>3. Komik strip terlalu panjang, 1 dimensi mencapai 10-12 halaman.</p> 	<p>3. Halaman pada komik strip lebih sedikit 4-6 halamn</p> 
<p>4. Soal evaluasi/games monoton dan selesai dalam satu babak</p> 	<p>4. Soal evaluasi/games dibuat menjadi beberapa tahapan</p> 

<p>5. Video belum ada teks narasi untuk memudahkan peserta didik difable tuna rungu</p> 	<p>6. Video sudah ada teks narasi memudahkan peserta didik difable tuna rungu</p> 
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2) Validasi oleh ahli media

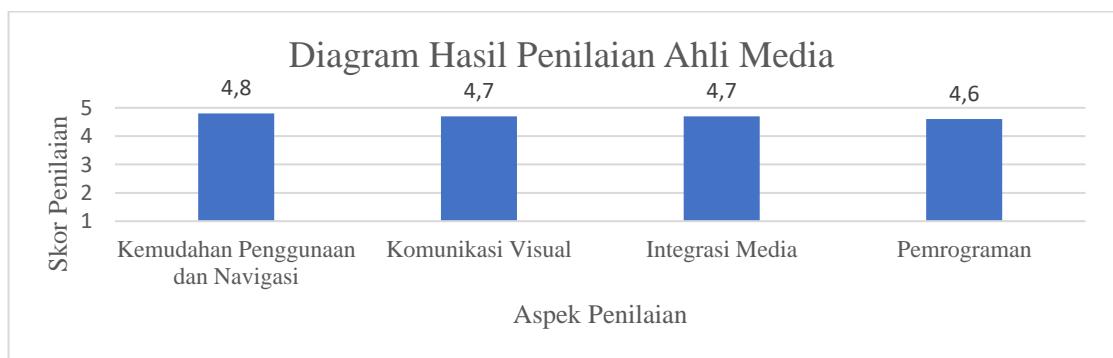
Validasi media PancaKidz dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu seorang dosen dari Universitas Harapan Bangsa dan seorang praktisi yang bekerja sebagai programmer di PT Telkom Indonesia. Proses penilaian menggunakan angket yang terdiri dari 20 item, dengan skala penilaian 1 hingga 5. Ahli media menilai berdasarkan beberapa aspek, yaitu kemudahan penggunaan dan navigasi, komunikasi visual, serta integrasi media dan pemrograman. Nilai yang diberikan oleh para ahli diolah dengan menghitung rata-rata, menghasilkan skor akhir dengan skala 1-5. Skor rata-rata ini kemudian diklasifikasikan dalam kategori tingkat kelayakan, seperti yang tercantum pada tabel 3. Hasil penilaian media oleh para ahli tercantum dalam Tabel 16.

Tabel 16. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rerata Skor	Kategori
		1	2		
1	Kemudahan Penggunaan & Navigasi	4,8	4,8	4,8	Sangat layak
2	Komunikasi Visual	4,6	4,6	4,7	Sangat layak
3	Integrasi Media	4,8	4,6	4,7	Sangat layak
4	Pemrograman	4,8	4,4	4,6	Sangat layak
Rerata Skor Total		4,75	4,6	4,7	Sangat layak

Penilaian ahli media terhadap aplikasi PancaKidz mencakup empat aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan dan navigasi, komunikasi visual, integrasi media, serta pemrograman. Setiap aspek mendapat skor rerata yang menunjukkan kelayakan media ini. Pada aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, aplikasi memperoleh rerata skor sebesar 4,8, yang dikategorikan sebagai "sangat layak." Aspek komunikasi visual mendapatkan rerata skor 4,7, juga termasuk dalam kategori "sangat layak." Aspek integrasi media memperoleh rerata skor 4,7, yang berarti aplikasi ini dinilai sangat baik dalam hal penggabungan elemen-elemen media. Sedangkan aspek pemrograman mendapat rerata skor 4,6, yang juga masuk dalam kategori "sangat layak."

Secara keseluruhan, rerata skor total yang diperoleh dari seluruh aspek penilaian oleh para ahli adalah 4,7, yang menempatkan aplikasi PancaKidz dalam kategori "sangat layak.". Untuk diagram hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar 27.



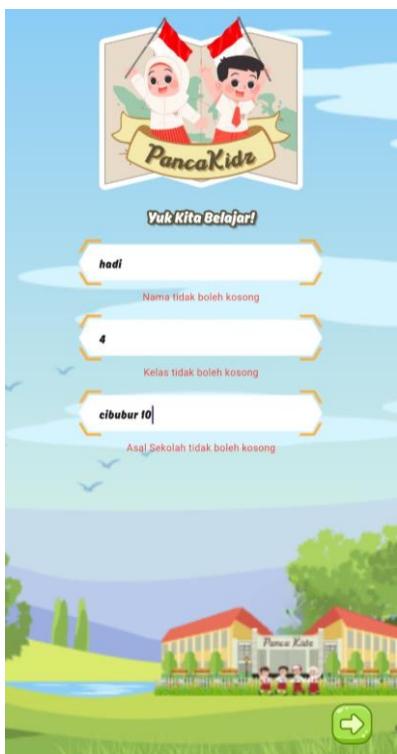
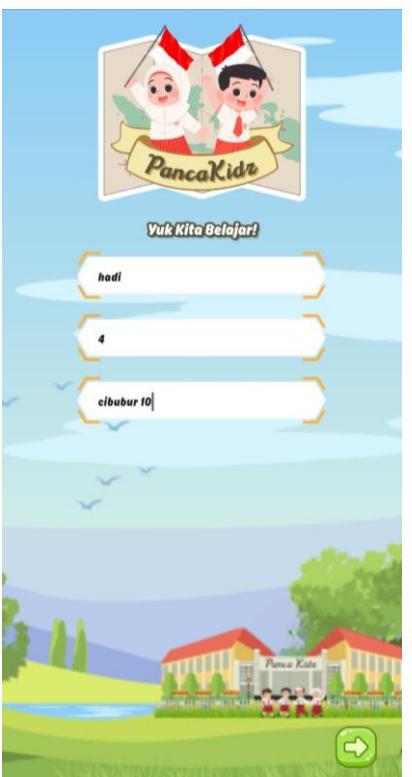
Gambar 28. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media

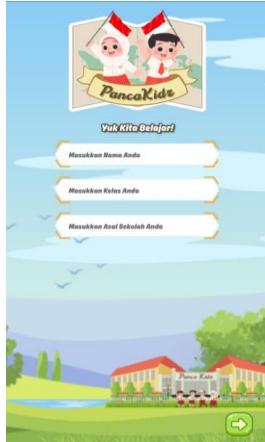
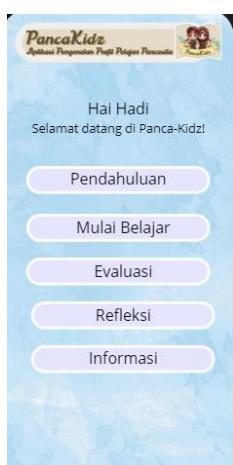
Sumber: Dok Pribadi

Berdasarkan hasil penialain dari ahli media terhadap aplikasi PancaKidz, setelah dilakukan konversi menggunakan tabel kelayakan, aplikasi ini memperoleh rerata skor sebesar 4,7. Skor ini menunjukkan bahwa PancaKidz memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dari segi media, dengan predikat “Sangat Layak.” Meskipun demikian, para ahli media tetap memberikan sejumlah saran dan masukan yang perlu diperhatikan untuk penyempurnaan aplikasi. Catatan perbaikan ini akan dijadikan panduan untuk memperbaiki aplikasi sebelum digunakan secara lebih luas oleh peserta didik, seperti yang dirangkum dalam tabel

17.

Tabel 17. Saran dan Perbaika Ahli Media

Saran	Perbaikan
<p>1. Logo sebelumnya memakai seragam coklat, tidak tampak seperti seragam peserta didik sekolah dasar.</p> 	<p>1. Logo setelah direvisi lebih menggambarkan peserta didik sekolah dasar</p> 
<p>2. Terjadi <i>bug</i> atau <i>lag</i> saat masuk ke halaman menu utama</p> 	<p>2. Aplikasi lebih responsif setelah <i>bug</i> atau <i>lag</i> dibenarkan.</p> 

<p>3. Animasi/Elemen rumah diganti dengan sekolah</p> 	<p>4. Animasi/Elemen rumah sudah diganti dengan sekolah</p> 
<p>4. Tampilan menu utama monoton dan tidak menarik</p> 	<p>4. Tampilan menu utama diberi animasi dan elemen tambahan agar menarik</p> 
<p>5. Sound benar dan salah untuk soal evaluasi dan games tidak ada</p>	<p>5. Sound benar dan salah untuk soal evaluasi dan games diadakan untuk menarik perhatian peserta didik.</p>

c. Uji Coba Produk (*development testing*)

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini yaitu uji coba produk kepada peserta didik kelas IV SDN Cibubur 10 yang menjadi subjek penelitian. Hasil dari uji coba ini akan digunakan untuk menyempurnakan

prototipe yang ada, sehingga diperoleh aplikasi pembelajaran yang merupakan produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini. Uji coba lapangan dilakukan terlebih dahulu pada sekelompok kecil peserta didik (uji terbatas), kemudian dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok peserta didik yang lebih besar. Tujuan dari uji coba lapangan ini adalah untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik serta menilai kelayakan aplikasi yang dikembangkan.

a) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas aplikasi PancaKidz akan dilakukan pada 10 peserta didik kelas 4 di SDN Cibubur 10. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Selama uji coba, peserta didik akan menggunakan aplikasi untuk menyelesaikan berbagai tugas dan aktivitas yang terkait dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Data yang dikumpulkan selama proses ini berupa 25 butir pertanyaan angket, termasuk tanggapan peserta didik mengenai kemudahan penggunaan dan navigasi, tampilan visual, integrasi media, bahasa, efektivitas dan relevansi materi, evaluasi dan pemrograman yang akan dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan serta area yang perlu ditingkatkan dalam aplikasi. Hasil uji coba ini akan menjadi dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut sebelum aplikasi digunakan dalam skala yang lebih luas. Hasil uji coba terbatas dari angket peserta didik dapat dilihat pada tabel 18.

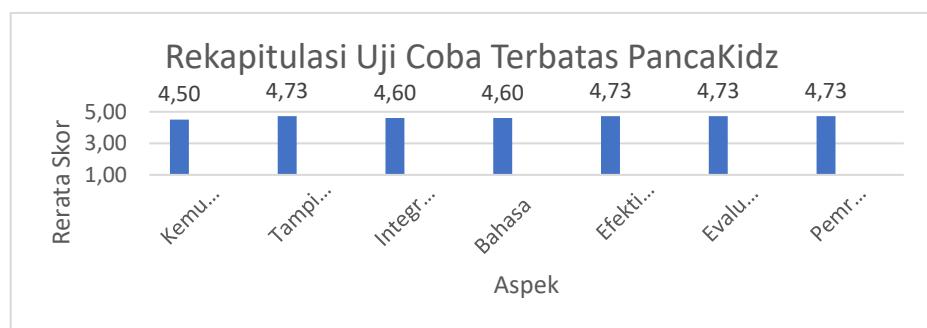
Tabel 18. Rekapitulasi respon peserta didik pada uji coba lapangan terbatas

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan & Navigasi	4,50	Sangat Layak
2	Tampilan Visual	4,73	Sangat Layak
3	Integrasi Media	4,60	Sangat Layak
4	Bahasa	4,60	Sangat Layak
5	Efektivitas & Relevansi Materi	4,73	Sangat Layak
6	Evaluasi	4,73	Sangat Layak
7	Pemrograman	4,73	Sangat Layak
Rerata		4,66	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas oleh 10 peserta didik terhadap aplikasi PancaKidz, terdapat tujuh aspek yang dinilai oleh peserta didik, dengan hasil rerata skor yang menunjukkan kategori "Sangat Layak" pada semua aspek. Aspek kemudahan penggunaan dan navigasi mendapatkan rerata skor sebesar 4,50, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan diakses oleh peserta didik sekaligus skor terendah karena ada *bug* atau *lag* saat beberapa peserta didik menjalankan aplikasi. Tampilan visual aplikasi mendapat skor tertinggi, yaitu 4,73, menunjukkan bahwa peserta didik sangat menyukai tampilan dan desain visual yang disajikan.

Pada aspek integrasi media, aplikasi memperoleh rerata skor sebesar 4,60, menandakan bahwa elemen media dalam aplikasi terintegrasi dengan baik. Aspek bahasa, yang mencakup kejelasan dan kesederhanaan penggunaan bahasa, juga mendapat nilai 4,60, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami oleh peserta didik.

Efektivitas dan relevansi materi yang disajikan melalui aplikasi dinilai sangat baik, dengan rerata skor sebesar 4,73, sejalan dengan aspek evaluasi yang juga mendapat skor 4,73, menunjukkan bahwa peserta didik merasakan bahwa materi dan evaluasi yang diberikan relevan dan efektif. Terakhir, aspek pemrograman mendapatkan nilai 4,73, yang mengindikasikan bahwa aplikasi berjalan dengan lancar tanpa masalah teknis yang berarti. Hasil uji coba terbatas disajikan pada gambar 28.



Gambar 29. Grafik Rekapitulasi Uji Coba Terbatas PancaKidz
Sumber: Dok Pribadi

b) Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Uji coba lapangan yang lebih luas dilakukan setelah aplikasi PancaKidz direvisi berdasarkan masukan yang diperoleh dari uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan lebih luas ini bertujuan untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap versi aplikasi yang telah diperbaiki. Uji coba dilakukan dengan melibatkan 30 peserta didik kelas IV SD Negeri Cibubur 10 . Data yang dikumpulkan sama dengan pada saat uji kelas kecil berupa 25 butir pertanyaan angket, termasuk

tanggapan peserta didik mengenai kemudahan penggunaan dan navigasi, tampilan visual, integrasi media, bahasa, efektivitas dan relevansi materi, evaluasi dan pemrograman. Data yang dikumpulkan dari tahap ini kemudian dianalisis untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap aplikasi PancaKidz yang dikonversi kedalam skala kategori yang dapat dilihat pada tabel 19.

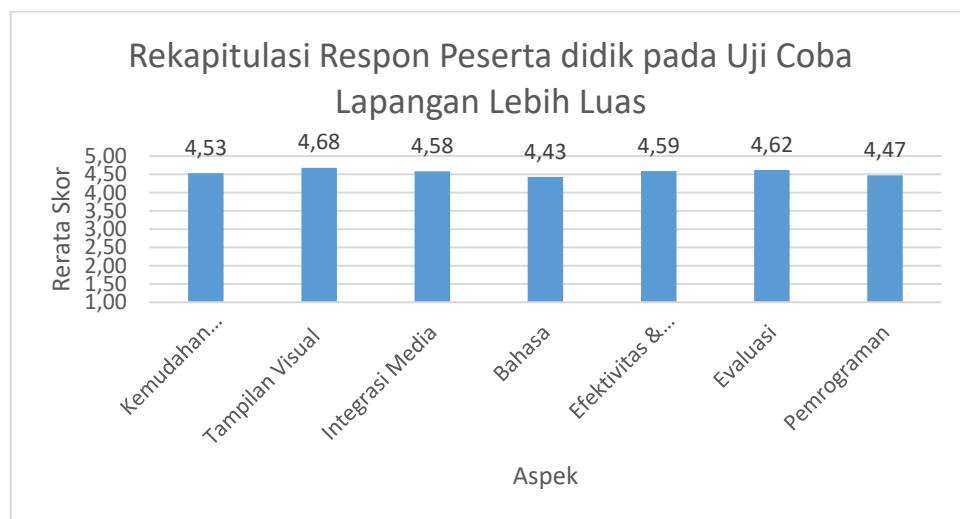
Tabel 19. Rekapitulasi Uji Coba Lapangan Lebih Luas

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan & Navigasi	4,53	Sangat Layak
2	Tampilan Visual	4,68	Sangat Layak
3	Integrasi Media	4,58	Sangat Layak
4	Bahasa	4,43	Sangat Layak
5	Efektivitas & Relevansi Materi	4,59	Sangat Layak
6	Evaluasi	4,62	Sangat Layak
7	Pemrograman	4,47	Sangat Layak
Rerata		4,56	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan lebih luas yang melibatkan 30 peserta didik kelas IV SDN Cibubur 10, aplikasi PancaKidz dinilai sangat layak di semua aspek. Untuk aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, aplikasi memperoleh rerata skor 4,53, menunjukkan bahwa peserta didik merasa aplikasi ini mudah digunakan. Tampilan visual dinilai sangat baik dengan skor 4,68, yang berarti tampilan aplikasi menarik bagi peserta didik.

Integrasi media dalam aplikasi mendapatkan skor 4,58, menandakan bahwa elemen-elemen media terhubung dengan baik. Aspek bahasa mendapatkan skor 4,43, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah jelas dan mudah dipahami. Efektivitas dan relevansi materi mendapat skor 4,59, yang menegaskan bahwa materi dalam aplikasi relevan dan membantu dalam memahami materi dan dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Untuk aspek evaluasi, aplikasi mendapatkan skor 4,62, yang menunjukkan bahwa sistem evaluasi berfungsi dengan baik dalam mengukur pemahaman peserta didik. Aspek pemrograman mendapat skor 4,47, yang mengindikasikan aplikasi berjalan lancar tanpa masalah teknis berarti. Secara keseluruhan, aplikasi PancaKidz memperoleh rerata skor 4,56, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian dari uji coba lapangan yang lebih luas ditampilkan dalam grafik berikut.



Gambar 30. Grafik Rekapitulasi Uji Coba Lebih Luas
Sumber: Dok Pribadi

Berdasarkan data respon peserta didik pada uji coba lebih luas, tidak ditemukan kekurangan yang memerlukan revisi produk. Oleh karena itu, tidak ada revisi yang dilakukan pada uji coba lapangan yang lebih luas. Namun, peneliti tetap melakukan tinjauan ulang terhadap aplikasi PancaKidz apabila dibutuhkan revisi lanjutan.

c) Efektifitas Aplikasi PancaKidz

Uji efektivitas dilaksanakan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi PancaKidz efektif dalam proses pembelajaran. Pengujian ini mengadopsi Desain Pretest-Posttest menggunakan Kelompok Kontrol, atau yang dikenal sebagai *Pretest-Posttest Control Group Design* (Rukminingsih et al., 2020). Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak dengan memberikan soal berisi 20 pertanyaan

pilihan ganda. Kelompok pertama diberikan perlakuan (X) yang berfungsi sebagai kelompok eksperimental, sementara kelompok lainnya tidak diberikan perlakuan dan berfungsi sebagai kelompok kontrol. Dengan cara ini, peneliti dapat mengevaluasi tingkat efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android.

a. Hasil Pretest Posttest Kelas Kontrol

Tabel 20. Hasil Pretest Posttest Kelas Kontrol

NO	Nama Peserta didik	PRE TEST	POST TEST	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain	N gain dalam %
1	Peserta didik 1	35	45	10	65	0,15	15,38
2	Peserta didik 2	60	75	15	40	0,38	37,50
3	Peserta didik 3	45	65	20	55	0,36	36,36
4	Peserta didik 4	55	70	15	45	0,33	33,33
5	Peserta didik 5	45	55	10	55	0,18	18,18
6	Peserta didik 6	55	60	5	45	0,11	11,11
7	Peserta didik 7	45	60	15	55	0,27	27,27
8	Peserta didik 8	75	90	15	25	0,60	60,00
9	Peserta didik 9	55	60	5	45	0,11	11,11
10	Peserta didik 10	30	85	55	70	0,79	78,57
11	Peserta didik 11	70	75	5	30	0,17	16,67
12	Peserta didik 12	55	70	15	45	0,33	33,33
13	Peserta didik 13	50	55	5	50	0,10	10,00
14	Peserta didik 14	50	65	15	50	0,30	30,00
15	Peserta didik 15	30	55	25	70	0,36	35,71
16	Peserta didik 16	50	70	20	50	0,40	40,00
17	Peserta didik 17	45	80	35	55	0,64	63,64
18	Peserta didik 18	45	45	0	55	0,00	0,00
19	Peserta didik 19	50	50	0	50	0,00	0,00
20	Peserta didik 20	40	55	15	60	0,25	25,00
21	Peserta didik 21	55	65	10	45	0,22	22,22
22	Peserta didik 22	65	55	-10	35	-0,29	-28,57
23	Peserta didik 23	40	55	15	60	0,25	25,00
24	Peserta didik 24	65	50	-15	35	-0,43	-42,86

25	Peserta didik 25	55	55	0	45	0,00	0,00
26	Peserta didik 26	50	55	5	50	0,10	10,00
27	Peserta didik 27	55	80	25	45	0,56	55,56
28	Peserta didik 28	60	65	5	40	0,13	12,50
29	Peserta didik 29	50	90	40	50	0,80	80,00
30	Peserta didik 30	40	60	20	60	0,33	33,33
Mean		50,67	63,83	13,17	49,33	0,28	28,01

Berdasarkan data pretest dan posttest kelas kontrol terhadap 30 peserta didik, diketahui bahwa, diperoleh nilai tertinggi saat pretest 75 dan terendah 35. Sedangkan nilai tertinggi saat posttest 90 dan terendah 45. Dengan nilai rata-rata saat pretest 50,67 dan posttest 63,83. Dengan nilai N-Gain 0,28 dimana N-Gain <0,3=rendah.

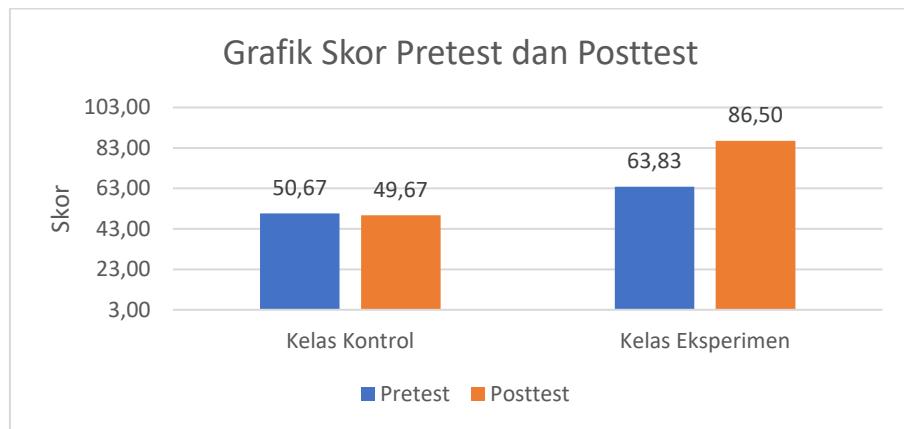
b. Hasil Pretest Posttest Kelas Eksperimen

Tabel 21. Hasil Pretest Posttest Kelas Eksperimen

NO	Nama Peserta didik	PRE TEST	POST TEST	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain	N gain dalam %
1	Peserta didik 1	20	100	80	80	1,00	100,00
2	Peserta didik 2	40	80	40	60	0,67	66,67
3	Peserta didik 3	30	75	45	70	0,64	64,29
4	Peserta didik 4	60	80	20	40	0,50	50,00
5	Peserta didik 5	45	80	35	55	0,64	63,64
6	Peserta didik 6	50	95	45	50	0,90	90,00
7	Peserta didik 7	35	80	45	65	0,69	69,23
8	Peserta didik 8	55	85	30	45	0,67	66,67
9	Peserta didik 9	45	80	35	55	0,64	63,64
10	Peserta didik 10	50	85	35	50	0,70	70,00
11	Peserta didik 11	50	80	30	50	0,60	60,00
12	Peserta didik 12	65	80	15	35	0,43	42,86
13	Peserta didik 13	50	100	50	50	1,00	100,00
14	Peserta didik 14	30	75	45	70	0,64	64,29
15	Peserta didik 15	70	75	5	30	0,17	16,67

16	Peserta didik 16	30	80	50	70	0,71	71,43
17	Peserta didik 17	80	100	20	20	1,00	100,00
18	Peserta didik 18	40	70	30	60	0,50	50,00
19	Peserta didik 19	60	70	10	40	0,25	25,00
20	Peserta didik 20	30	90	60	70	0,86	85,71
21	Peserta didik 21	80	100	20	20	1,00	100,00
22	Peserta didik 22	40	80	40	60	0,67	66,67
23	Peserta didik 23	50	90	40	50	0,80	80,00
24	Peserta didik 24	55	95	40	45	0,89	88,89
25	Peserta didik 25	45	100	55	55	1,00	100,00
26	Peserta didik 26	65	100	35	35	1,00	100,00
27	Peserta didik 27	45	90	45	55	0,82	81,82
28	Peserta didik 28	55	95	40	45	0,89	88,89
29	Peserta didik 29	55	90	35	45	0,78	77,78
30	Peserta didik 30	65	95	30	35	0,86	85,71
Mean		50,67	49,67	86,50	36,83	50,33	0,73

Berdasarkan data pretest dan posttest kelas eksperimen terhadap 30 peserta didik, diketahui bahwa, diperoleh nilai tertinggi saat pretest 80 dan terendah 20. Sedangkan nilai tertinggi saat posttest 100 dan terendah 70. Dengan nilai rata-rata saat pretest 49,67 dan posttest 86,50. Dengan nilai N-Gain 0,73 dimana N-Gain $>0,7=\text{Tinggi}$. Untuk memperjelas perbandingan hasil perhitungan skor rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, berikut ini disajikan gambar grafik berikut;



Gambar 31. Grafik Skor Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Kontrol
dan Kelas Eksperimen
Sumber: Dok Pribadi

Pada Gambar 30, terlihat bahwa baik pretest maupun posttest di kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan skor rata-rata. Namun yang perlu diperhatikan adalah peningkatan skor pada kelas eksperimen jauh lebih besar daripada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi PancaKidz memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar materi Profil Pelajar Pancasila.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan langkah akhir dalam proses pengembangan aplikasi PancaKidz. Pada tahap ini, aplikasi yang telah melalui berbagai uji coba, evaluasi, dan revisi, disebarluaskan ke pengguna yang lebih luas. Penyebaran dilakukan melalui beberapa saluran, seperti kegiatan komunitas belajar guru dimana guru-guru yang terlibat

dalam proses pembelajaran di sekolah akan diberikan sosialisasi dan panduan penggunaan aplikasi untuk memastikan bahwa mereka dapat mengintegrasikan PancaKidz dengan efektif dalam proses pengajaran, penyebaran melalui *link apk.*, dan juga dapat diunduh melalui *playstore* pada platform android.

Dalam tahap ini, PancaKidz juga akan dipublikasikan di jurnal sinta 2. Tujuannya adalah agar aplikasi ini dapat diketahui dan digunakan secara masif oleh guru dan peserta didik di berbagai wilayah. Evaluasi dari pengguna setelah tahap penyebaran akan tetap dipantau, untuk memastikan aplikasi ini terus relevan dan memenuhi kebutuhan pendidikan berkelanjutan.

B. Kajian Produk

Media pembelajaran berbasis android yang diberi nama PancaKidz setelah melalui tahapan pengembangan jenis R&D (Research and Development) menggunakan model pengembangan 4-D (Four-D Models). Kajian ini mencakup penilaian terhadap berbagai aspek aplikasi, seperti kemudahan penggunaan, tampilan visual, integrasi media, bahasa, efektivitas materi, serta pemrograman. Penilaian dilakukan oleh para ahli dan peserta didik yang terlibat dalam uji coba terbatas dan uji coba lapangan lebih luas.

Aplikasi PancaKidz tidak hanya unggul dalam aspek teknis, tetapi juga mendukung pengembangan dimensi Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan elemen penting dalam Kurikulum Merdeka. Aplikasi ini secara langsung mengintegrasikan keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila ke dalam berbagai menu

dan fitur yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Menu-menu interaktif dikembangkan dalam bentuk materi teks untuk memberikan penjelasan yang lebih detail dan contoh implementasinya dalam kegiatan sehari-hari. Video animasi yang berfungsi untuk menjelaskan materi dengan cara yang lebih visual dan dinamis. Melalui visualisasi ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak yang mungkin sulit dicerna hanya dengan membaca. Komik strip menjelaskan situasi atau contoh nyata dari penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, format komik yang ringan dan visual menarik ini memudahkan peserta didik untuk terhubung secara emosional dengan cerita yang disampaikan. Soal evaluasi memungkinkan peserta didik untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Games untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, dan refleksi untuk memberikan masukan dan harapan untuk aplikasi PancaKidz. Setiap menu dirancang untuk mengintegrasikan keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila, yang relevan dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penilaian, PancaKidz dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Aplikasi ini mendapat skor tinggi pada aspek kemudahan navigasi, yang memudahkan peserta didik dalam mengakses dan menggunakan aplikasi secara mandiri. Tampilan visual yang menarik juga menjadi keunggulan, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Aspek integrasi media dan relevansi materi juga mendapat tanggapan positif, menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu menyajikan konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Meski tidak

ditemukan kekurangan signifikan pada tahap uji coba lapangan lebih luas, pengembang tetap melakukan review berkala untuk memastikan aplikasi ini terus berkembang dan memenuhi kebutuhan pendidikan yang dinamis.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa aplikasi PancaKidz yang dianalisis untuk mengukur sejauh mana aplikasi ini mendukung proses pembelajaran dan mengembangkan Profil Pelajar Pancasila pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Cibubur 10. Hasil uji coba, baik pada tahap terbatas maupun lapangan lebih luas, menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan rerata skor yang tinggi pada semua aspek penilaian yang akan diuraikan sebagai berikut;

a) Pengembangan Aplikasi PancaKidz

Pengembangan aplikasi PancaKidz mengikuti model *Research and Development (R&D)* berdasarkan empat tahapan yang diusulkan oleh Thiagarajan (1976), yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada tahap pendefinisian, analisis awal mencakup identifikasi masalah dan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis digital. Temuan ini sejalan dengan teori *scaffolding* Vygotsky (Langford, 2005), yang menekankan pentingnya alat bantu pembelajaran untuk memberikan dukungan kognitif kepada siswa. Aplikasi ini berperan sebagai alat bantu yang memungkinkan peserta didik belajar mandiri dengan bimbingan yang tepat.

Tahap perancangan aplikasi PancaKidz berfokus pada pengembangan fitur-fitur interaktif, seperti video animasi, komik strip, soal evaluasi, games,

dan refleksi. Fitur ini tidak hanya mendukung pemahaman materi akademik, tetapi juga mengintegrasikan dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong dan kemandirian. Hal ini sejalan dengan teori Mayer (2009) yang menunjukkan bahwa media visual dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik, mendukung pendekatan konstruktivis, dan membantu siswa membangun pemahaman mereka secara aktif. Lebih lanjut, penelitian oleh Ullah dan Anwar (2020) juga mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa aplikasi multimedia berbasis digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran siswa sekolah dasar.

Pada tahap pengembangan, hasil validasi ahli media dan materi, serta uji coba terbatas dan lapangan lebih luas, memperlihatkan bahwa aplikasi ini memenuhi standar kualitas dan efektivitas sebagai media pembelajaran. Ahli media memberikan masukan terkait peningkatan visual dan penyederhanaan navigasi, yang selanjutnya diintegrasikan dalam revisi aplikasi. Ahli materi juga menyarankan penyempurnaan istilah dan ilustrasi visual untuk memperjelas konsep-konsep abstrak, yang pada akhirnya meningkatkan daya tarik dan kejelasan konten aplikasi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif, khususnya terkait kemudahan penggunaan dan tampilan aplikasi, meskipun beberapa saran mengenai variasi games dan peningkatan waktu loading juga diperbaiki.

Dari hasil uji coba, peningkatan pemahaman siswa terlihat signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh analisis N-Gain, yang mengindikasikan bahwa aplikasi PancaKidz efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan

dengan metode konvensional. Ini konsisten dengan penelitian Rosana (2019) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang relevan dan kontekstual, sambil memperkuat karakter bangsa.

Dengan demikian, aplikasi PancaKidz tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman materi akademik siswa, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan karakter berbasis Profil Pelajar Pancasila, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Temuan penelitian ini memperkuat teori pembelajaran berbasis media digital dan relevansinya dengan pendidikan karakter di era modern.

b) Kelayakan Aplikasi PancaKidz

Berdasarkan hasil penilaian, aplikasi PancaKidz secara keseluruhan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut diperoleh dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba pengembangan yang melibatkan peserta didik. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, kelayakan aplikasi ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Kelayakan materi dalam aplikasi PancaKidz dinilai berdasarkan beberapa aspek seperti relevansi materi, keterpaduan dengan kurikulum, dan kemudahan pemahaman oleh peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, aplikasi ini memperoleh nilai rerata skor total sebesar 4,6 dari nilai maksimal 5. Ini menunjukkan bahwa ahli materi menilai aplikasi

PancaKidz dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis Profil Pelajar Pancasila.

b. Ahli Media

Kelayakan media pada aplikasi PancaKidz mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, navigasi, tampilan visual, dan integrasi berbagai media. Hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa aplikasi ini mencapai nilai rerata skor total sebesar 4,7 dari nilai maksimal 5. Ahli media menilai bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan, terutama dalam hal desain visual dan integrasi teknologi yang mendukung interaktivitas peserta didik.

c. Uji Coba Pengembangan

Aplikasi PancaKidz diuji melalui dua fase: uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 peserta didik kelas IV di SDN Cibubur 10 untuk mendapatkan tanggapan awal terkait kemudahan penggunaan, efektivitas materi, dan tampilan visual. Berdasarkan hasil uji coba terbatas, aplikasi PancaKidz memperoleh nilai rerata sebesar 4,7 dari nilai maksimal 5. Aspek seperti kemudahan penggunaan dan integrasi media mendapatkan skor sangat baik, menunjukkan bahwa aplikasi diterima dengan baik oleh peserta didik dan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan revisi minor berdasarkan masukan dari uji coba terbatas, dilakukan uji coba lebih luas dengan melibatkan 30 peserta didik kelas IV di SDN Cibubur 10. Pada tahap ini, hasil penilaian menunjukkan

bahwa aplikasi PancaKidz tetap memperoleh respons positif dari peserta didik, dengan rerata skor sebesar 4,56 dari nilai maksimal 5. Aspek kemudahan penggunaan, tampilan visual, integrasi media, dan efektivitas materi semua dinilai dalam kategori "Sangat Layak". Tidak ada revisi besar yang diperlukan setelah uji coba lebih luas, karena aplikasi sudah dianggap memenuhi kebutuhan peserta didik dan siap untuk digunakan secara lebih luas di sekolah.

Secara keseluruhan, berdasarkan evaluasi dari ahli materi, ahli media, dan hasil uji coba pengembangan, aplikasi PancaKidz memperoleh rerata skor total sebesar 4,63 dari nilai maksimal 5, sehingga aplikasi ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa PancaKidz siap digunakan secara luas dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar.

d. Analisis Data Kualitatif dengan Pendekatan Tematik

Penelitian ini menggunakan metode analisis tematik untuk menggali persepsi dan pengalaman peserta didik kelas 4 SDN Cibubur 10 terkait penggunaan aplikasi PancaKidz dalam pembelajaran. Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran berbasis android yang memuat nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Proses analisis tematik meliputi lima tahapan utama, yaitu familiarisasi dengan data, pengkodean data, identifikasi tema, review tema, dan menyusun laporan. Berikut adalah hasil dari setiap tahapan tersebut.

a. Familiarisasi dengan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan familiarisasi dengan data wawancara yang telah dikumpulkan dari enam peserta didik kelas 4 yang telah menggunakan aplikasi PancaKidz. Proses ini dilakukan dengan membaca berulang kali seluruh transkrip wawancara untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang pandangan dan pengalaman peserta didik. Dari proses ini, peneliti mulai menemukan pola awal seperti ketertarikan peserta didik terhadap fitur visual dan animasi dalam aplikasi, kemudahan penggunaan, serta manfaat aplikasi dalam meningkatkan pemahaman materi Profil Pelajar Pancasila.

b. Pengkodean Data

Tahap kedua adalah proses pengkodean, di mana peneliti mulai memberi label atau kode pada bagian-bagian penting dari jawaban peserta didik. Proses ini menghasilkan kode-kode yang mencerminkan tema utama yang muncul dari wawancara, seperti tampilan visual yang menarik, kemudahan penggunaan, membantu pemahaman, dan nilai-nilai Pancasila. Setiap kode mewakili elemen spesifik yang ditemukan secara berulang dalam wawancara.

c. Identifikasi Tema

Proses identifikasi tema dilakukan dengan mengelompokkan kode-kode yang berhubungan. Beberapa tema utama yang ditemukan meliputi ‘Pengalaman Belajar Menyenangkan’ yang mencakup tanggapan peserta didik tentang fitur visual dan animasi, serta ‘Kemudahan Penggunaan’

yang merujuk pada antarmuka aplikasi yang sederhana dan intuitif. Selain itu, tema ‘Peningkatan Pemahaman Profil Pelajar Pancasila’ juga muncul dari tanggapan peserta didik yang merasa terbantu oleh contoh nyata dan animasi dalam memahami materi Pancasila

Tabel 22. Pengkodean dan Identifikasi Tema

Tanggapan Peserta Didik	Kode	Tema
"Aplikasinya seru dan ada gambar-gambarnya yang lucu."	Visual Menarik, Seru	Pengalaman Belajar Menyenangkan
"Mudah digunakan karena tidak banyak tombol."	Mudah digunakan	Kemudahan Penggunaan
"Video dan animasi membantu memahami."	Bantu Pemahaman	Peningkatan Pemahaman
"Belajar sambil bermain, tidak membosankan."	Menyenangkan, Interaktif	Pengalaman Belajar Menyenangkan
"Saya lebih menghargai perbedaan setelah belajar tentang toleransi."	Toleransi	Penerapan Nilai Pancasila

d. Pembahasan

1) Pengalaman Belajar Menyenangkan (Visual Menarik, Seru)

Peserta didik yang diwawancara mengungkapkan bahwa aplikasi PancaKidz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu hal yang membuat pembelajaran lebih seru adalah tampilan visual yang menarik dengan gambar dan animasi berwarna-warni. Habibah Nurul Jannah dan Muhammad Rafa Khairil Hafidz menyatakan bahwa visual menarik dari aplikasi

membuat mereka merasa lebih tertarik dan tidak bosan saat belajar.

Qonita Nabilla Faza juga menekankan bahwa cerita-cerita menarik dalam aplikasi ini membuat materi Profil Pelajar Pancasila lebih mudah dipahami dan seru untuk dipelajari.

2) Kemudahan Penggunaan (Mudah digunakan, Tampilan Sederhana)

Kemudahan penggunaan aplikasi menjadi salah satu tema yang sering muncul. Hampir semua peserta didik mengatakan bahwa aplikasi ini sangat mudah digunakan. Siti Nur Alifa dan Haikal Apandi Kurniawan menekankan bahwa tampilan yang sederhana dan tidak membingungkan membuat aplikasi ini mudah dioperasikan oleh peserta didik tanpa memerlukan panduan yang rumit. Aplikasi ini juga dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri, seperti yang disebutkan oleh Muhammad Rafa Khairil Hafidz, yang menyatakan bahwa dia bisa mengoperasikan aplikasi tanpa bantuan orang tua atau guru.

3) Peningkatan Pemahaman (Bantu Pemahaman, Contoh Nyata)

Salah satu manfaat utama yang dirasakan peserta didik dari aplikasi PancaKidz adalah peningkatan pemahaman mereka tentang Profil Pelajar Pancasila. Beberapa peserta didik menyebutkan bahwa aplikasi ini membantu mereka memahami materi lebih baik karena terdapat banyak contoh nyata yang disampaikan melalui video dan animasi. Habibah Nurul Jannah dan Haikal Apandi Kurniawan merasa bahwa materi yang disampaikan dalam bentuk visual sangat

membantu dalam memahami konsep-konsep Profil Pelajar Pancasila.

4) Penerapan Nilai Pancasila (Gotong Royong, Toleransi)

Selain membantu pemahaman, aplikasi PancaKidz juga berhasil mendorong peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Habibah Nurul Jannah mengungkapkan bahwa dia mulai menerapkan nilai gotong royong dengan membantu teman-temannya dalam tugas kelompok. Haikal Apandi Kurniawan juga menyatakan bahwa dia lebih menghargai perbedaan setelah belajar tentang toleransi di aplikasi ini. Nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab menjadi aspek yang diterapkan peserta didik setelah belajar melalui aplikasi PancaKidz.

e. Kesimpulan

Aplikasi PancaKidz telah berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi peserta didik. Dengan tampilan visual yang menarik, peserta didik merasa terlibat dan tidak cepat bosan saat belajar. Kemudahan penggunaan aplikasi, yang memiliki tampilan sederhana, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa membutuhkan bantuan dari guru atau orang tua. Lebih jauh, aplikasi ini meningkatkan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila melalui penyampaian materi yang disertai dengan contoh nyata, video, dan animasi. Peserta didik merasa bahwa

materi yang disajikan dalam bentuk visual sangat membantu mereka memahami konsep-konsep penting.

Selain itu, aplikasi PancaKidz juga berkontribusi pada penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mulai menerapkan nilai gotong royong dan toleransi dalam interaksi mereka dengan teman-teman, menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya terfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter yang positif. Secara keseluruhan, aplikasi PancaKidz telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan memperkuat pemahaman serta penerapan nilai-nilai Pancasila di kalangan peserta didik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, beberapa simpulan penting dapat diambil terkait dengan aplikasi PancaKidz sebagai media pembelajaran berbasis Android yang memuat nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila:

1. Pengembangan Aplikasi PancaKidz sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Aplikasi PancaKidz telah berhasil dikembangkan melalui serangkaian tahapan yang sistematis. Tahapan tersebut meliputi fase mendefinisikan (*Define*) perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), hingga penyebaran (*disseminate*). Aplikasi ini mencakup berbagai fitur pembelajaran seperti materi dalam bentuk teks, video animasi, komik strip, soal evaluasi, games edukatif, dan refleksi. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Pengembangan aplikasi ini juga melibatkan validasi oleh ahli media dan materi, diikuti dengan uji coba terbatas dan uji lapangan lebih luas. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi PancaKidz dinyatakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Perancangan Media Pembelajaran yang Efektif

Aplikasi PancaKidz dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, aplikasi ini mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila dengan cara

yang efektif melalui berbagai fitur pembelajaran. Fitur materi disajikan dalam bentuk teks yang mudah dipahami, video animasi yang menarik, dan komik strip yang menggambarkan nilai-nilai karakter, seperti gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab. Setiap elemen pembelajaran didesain untuk mendukung pembentukan karakter siswa sesuai dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Misalnya, video animasi memberikan visualisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sementara komik strip memungkinkan siswa untuk melihat contoh nyata bagaimana karakter tersebut diterapkan dalam berbagai situasi. Selain itu, soal evaluasi dan games edukatif yang disertakan dalam aplikasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami materi dan nilai-nilai karakter yang diajarkan. Dengan cara ini, aplikasi PancaKidz tidak hanya fokus pada aspek kognitif tetapi juga memperhatikan pengembangan afektif siswa, yang berperan penting dalam membentuk pemahaman dan perilaku mereka dalam kehidupan sosial.

3. Kelayakan Aplikasi sebagai Media Pembelajaran

Kelayakan aplikasi PancaKidz telah diuji melalui validasi ahli dan uji coba lapangan yang melibatkan peserta didik kelas IV di SDN Cibubur 10. Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap aspek relevansi, penyajian, epektivitas materi, bahasa serta evaluasi, aplikasi ini memperoleh skor rerata 4,47 dari skala 5. Sedangkan penilaian ahli media terhadap aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, komunikasi visual, serta integrasi media dan pemrograman aplikasi PancaKidz memperoleh skor rerata 4,70 Skor tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai

media pembelajaran. Selain itu, fitur interaktif seperti evaluasi dan games dalam aplikasi juga dinilai sangat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam. Penggunaan aplikasi PancaKidz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil uji pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang nyata pada pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Rata-rata hasil post-test peserta didik meningkat dari 49,2 menjadi 83,1.

4. Penyebaran dan Implementasi Media Pembelajaran Pancakidz

Penyebaran aplikasi PancaKidz dilakukan melalui beberapa saluran untuk memastikan akses yang luas di kalangan pendidik dan peserta didik. Salah satu metode utama penyebaran adalah berbagi praktik baik di tingkat sekolah, khususnya melalui Kelompok Kerja Guru (KKG). Dalam KKG, guru-guru dapat berbagi pengalaman tentang penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran sehari-hari, serta memberikan masukan dan rekomendasi untuk perbaikan. KKG juga menjadi wadah untuk memperkenalkan aplikasi kepada guru lainnya yang belum menggunakannya, sehingga dapat memperluas cakupan penggunaan aplikasi. Selain itu, aplikasi PancaKidz juga tersedia di Playstore, memungkinkan siapa saja, baik guru maupun orang tua, untuk mengunduh dan mengimplementasikan aplikasi ini di rumah atau di sekolah. Dengan adanya penyebaran melalui KKG dan platform digital seperti Playstore, aplikasi ini dapat lebih mudah diakses dan diimplementasikan oleh lebih banyak sekolah di berbagai wilayah, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang lebih merata dan efektif. Penyebaran ini

juga memungkinkan aplikasi untuk terus berkembang dan disempurnakan berdasarkan umpan balik yang diterima dari pengguna di lapangan.

B. Keterbatasan Produk

Meskipun aplikasi PancaKidz telah menunjukkan hasil yang positif dalam uji coba dan pengujian lapangan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan produk lebih lanjut:

1. Keterbatasan Platform: Aplikasi ini hanya tersedia untuk perangkat berbasis Android, sehingga belum dapat diakses oleh pengguna dengan sistem operasi lain, seperti iOS. Hal ini membatasi jangkauan aplikasi, terutama bagi sekolah atau peserta didik yang menggunakan perangkat non-Android.
2. Konten yang Masih Terbatas: Meskipun aplikasi telah mencakup materi yang mendalam tentang Profil Pelajar Pancasila, jumlah video pembelajaran dan animasi interaktif masih terbatas. Peserta didik menyatakan keinginan mereka untuk lebih banyak konten visual dan games yang bervariasi.
3. Kendala Teknis pada Beberapa Fitur: Beberapa peserta didik melaporkan bahwa terdapat keterlambatan waktu loading, terutama pada fitur evaluasi dan games, yang mengurangi kelancaran penggunaan aplikasi. Meskipun masalah ini tidak signifikan, tetap perlu ada perbaikan teknis untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk pengembangan aplikasi PancaKidz ke depannya, beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan adalah:

2. Ekspansi ke Platform Lain

Pengembang perlu mengembangkan versi aplikasi yang dapat diakses di berbagai platform, seperti iOS, agar pengguna aplikasi tidak terbatas pada perangkat Android. Hal ini juga akan memperluas jangkauan penggunaan aplikasi di kalangan peserta didik dan sekolah yang memiliki perangkat non-Android.

3. Penambahan Konten Interaktif:

Pengembangan aplikasi harus mencakup penambahan materi pembelajaran yang lebih bervariasi, terutama dalam bentuk video, animasi, dan permainan edukatif. Hal ini akan meningkatkan daya tarik dan interaktivitas aplikasi bagi peserta didik, sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka.

4. Optimisasi Performa Aplikasi:

Pengembang juga perlu meningkatkan performa teknis aplikasi, khususnya dalam hal waktu loading dan responsivitas fitur. Dengan mempercepat waktu loading dan mengurangi kendala teknis, aplikasi akan lebih nyaman digunakan oleh peserta didik dan guru dalam situasi pembelajaran nyata.

5. Integrasi dengan Sistem Penilaian P5:

Aplikasi PancaKidz dapat dikembangkan lebih lanjut untuk menilai proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang dilaksanakan oleh peserta

didik. Dengan fitur ini, guru dapat memberikan penilaian terhadap proyek-proyek yang dikerjakan oleh siswa dalam kegiatan P5, yang mencakup berbagai dimensi seperti gotong royong, kemandirian, dan kreativitas. Penilaian proyek dapat dilakukan secara digital melalui aplikasi, memungkinkan guru memberikan umpan balik yang tepat waktu dan relevan terkait penerapan nilai-nilai Pancasila dalam proyek tersebut

D. Saran

Untuk meningkatkan dan mengembangkan hasil penelitian ini ada beberapa saran yang dapat dilakukan sebagai berikut;

1. Guru diharapkan memanfaatkan aplikasi PancaKidz sebagai media pembelajaran tambahan yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila melalui pendekatan visual dan games. Guru juga perlu memberikan pendampingan, terutama pada bagian evaluasi dan refleksi, untuk memastikan bahwa peserta didik mendapatkan pemahaman yang mendalam.
2. Pengembang disarankan untuk terus mengoptimalkan aplikasi PancaKidz, baik dari segi konten maupun teknis. Pengembang juga harus memperhatikan umpan balik dari pengguna untuk meningkatkan fitur interaktif dan memperbaiki masalah performa yang dilaporkan oleh peserta didik. Selain itu, perlu dilakukan kolaborasi dengan pihak-pihak yang memiliki keahlian di bidang pendidikan karakter dan teknologi pendidikan untuk memperkaya konten dan memperluas distribusi aplikasi.

3. Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan penggunaan aplikasi PancaKidz ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk memberikan pelatihan kepada guru agar mereka dapat memanfaatkan seluruh fitur aplikasi secara maksimal. Lembaga pendidikan juga dapat mendorong penggunaan aplikasi ini sebagai bagian dari upaya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ableson, W. F., Sen, R., & King, C. (2011). *Android in Action*. Stamford: Manning Publications Co. Retrieved from <https://doc.lagout.org/operating system /android/Android in Action 2e - Ableson%2C Sen%2C King - Manning %282011%29.pdf>
- AECT. (1977). *The definition of educational technology*. Washington D.C.
- Aini, D. F. N., Kumalasani, M. P., & Kusumaningtyas, D. I. (2023). *Kualitas media pembelajaran digital mahasiswa PGSD. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 238–252. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.25976>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. (A. Rahman, Ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Asrofi, M. A. (2020). *Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan karakter disiplin peserta didik sekolah dasar*.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology, 3, 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Cambridge: Harvard University Press.
- BSKAP. (2022). *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Retrieved from https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduhan/Kajian_Pemulihan.pdf
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Singapore: SAGE Publications.
- Dale, E. (1946). *Audio visual methods in teaching*. New York: Dryden Press.
- Faturrahman, Setiawan, F., Dwi Astuti, W., & Khasanah, K. (2022). *Analisis kebijakan program penguatan pendidikan karakter*. Juli, 2(4), 466–474. Retrieved from <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/tsaqofah>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/332092064>
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of instructional design* (4th ed.). San Diego: Harcourt Brace College Publishers. <https://doi.org/10.1525/9780520341302-010>
- González-Betancor, S. M., López-Puig, A. J., & Cardenal, M. E. (2021). *Digital inequality at home. The school as compensatory agent*. *Computers and Education*, 168(July 2020). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104195>

- Gs.statcounter.com. (2024). *Mobile operating system market share Indonesia Feb 2023 - Feb 2024*. Retrieved March 11, 2024, from <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Indonesia, R. *Perpres Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*, Pub. L. No. 87, 1 (2017). Indonesia. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/73167/perpres-no-87-tahun-2017>
- Irfana, S., Hardyanto, W., & Wahyuni, S. (2022). The effectiveness of STEM-based adroid-based learning media on students' critical thinking skills. *Physics Communication*, 6(1), 12–17. <https://doi.org/10.15294/physcomm.v6i1.35726>
- Kemendikbud. (2021). *Buku tunas Pancasila. Direktorat Sekolah Dasar Dirjen PAUD, Dikdas dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*.
- Kemendikbud, B. P. dan P. dan P. (2020). *Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila*.
- Kemendikbudristek, B. (2022). *Projek penguatan profil pelajar pancasila. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. Singapore: Harper and Row.
- KPAI. *Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi COVID-19*, Komisi Perlindungan Anak Indonesia 1–56 (2020).
- Langford, P. E. (2005). *Vygotsky's Developmental and educational Psychology*.
- Laseinde, O. T., & Dada, D. (2023). *Materials Today : Proceedings Enhancing teaching and learning in STEM Labs : The development of an android-based virtual reality platform*. *Materials Today: Proceedings*, (January), 0–6. <https://doi.org/10.1016/j.matpr.2023.09.020>
- Latif, Y. (2020). *Pendidikan yang berkebudayaan: histori, konseptual, dan aktualisasi pendidikan transformatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lickona, T. (2016). *Mendidik untuk membentuk karakter : bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan bertanggung jawab*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lijanporn, S., & Khlaisang, J. (2019). *The development of an activity-based learning model using educational mobile application to enhance discipline of elementary school students*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 1707–1712. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.825>
- Lin, M., Chen, H., & Liu, K. S. (2017). *A Study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome*, 8223(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>

- Lubis, U. K., & Lubis, J. R. (2020). *Pendidikan Pancasila Berbasis Ulos Dengan Platform Android Dalam Membelajarkan Nilai-Nilai Luhur Pancasila*. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 570–577. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2227>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/DOI: 10.1017/CBO9780511811678>
- Muhamimin, A. A. (2020). *The Development of Interactive Learning Multimedia to Improve Discipline Character*. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, IX(2), 1689–1699. Retrieved from <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseyognsociety.com/downloads/reports/Educa>
- Muhammad, A. (2024). *APJII jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang*. Apjii.Co.Id. Retrieved from <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Dari hasil survei penetrasi internet,ada peningkatan 1%2C4%25>.
- Muzakkir, Hussin, Z., & Razak, R. A. (2022). *Teachers' beliefs towards character education curriculum in primary school: a systematic literature review*. *Education 3-13*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/03004279.2022.2142478>
- Permana, J., & Sumantri, M. (1999). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Deprtemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pettersson, R. (1997). Learning from visuals. *The 29th Annual Conference of the International Visual Literacy Association*, 1–9. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Rune_Pettersson/publication/281844294_Learning_From_Visuals/links/55faea9a08ae07629e07b599.pdf
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=H7MkAQAAQAAJ>
- Qoidah, U. L., & Paksi, H. P. (2021). *Pengembangan media pembelajaran si panca berbasis android pada materi pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar. JPGSD, Volume 09*.
- Rosana, D., Setyawarno, D., & Setyaningsih, W. (2019). *Development model of students' innert-depend strategies to face disruption era through best practice film of android based learning of Pancasila character value*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012098>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan. Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53). Yogya: Erhaka Utama.

- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Safaat, N. (2015). *Aplikasi berbasis android berbagai implementasi dan pengembangan aplikasi mobile berbasis android*. Bandung: Informatika.
- Salbino, S. (2013). *Buku pintar gadget android untuk pemula*. Jawa Tengah: Kunci Komunikasi.
- Sari, Y. Y., Zulaiha, S., & Mulyono, H. (2020). *The development of a digital application to promote parents' involvement in character education at primary schools*. *Elementary Education Online*, 19(4), 2564–2570. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.19.04.001>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedayogya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2011). *Media pembelajaran : hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Thiagarajan, S. (1976). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Ullah, A., & Anwar, S. (2020). *The effective use of information technology and interactive activities to improve learner engagement*. *Education Sciences*, 10(12), 1–20. <https://doi.org/10.3390/educsci10120349>
- Watri, Gimini, & Suarman. (2023). *Desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android*. Pekanbaru: Taman Karya.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Xing, J. (2022). *The impacts of information technology integration in education on educational equity*, 7(1), 614–619. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/7/2022962>
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2018). *mudah membuat dan berbisnis aplikasi android dengan android studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Zuliana, & Nasution, M. I. P. (2013). *Aplikasi pusat panggilan tindakan kriminal di kota medan berbasis android*. Medan: Penerbit Andi. <https://doi.org/10.13140/rg.2.1.2098.4563>

Lampiran I Hasil Observasi

**OBSERVASI PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN OBSERVASI PESERTA DIDIK**

TGL. OBSERVASI : Senin, 19 Mei 2024
 PUKUL : 08.00 - 11.00 WIB TEMPAT : SDN Cibubur 10
 OBSERVASI : PRODI Pendidikan Dasar

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum	Menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai acuan pembelajaran di kelas.
	2. Alur Tujuan Pembelajaran	Terstruktur dengan jelas sesuai modul ajar dan Profil Pelajar Pancasila.
	3. Modul ajar dan Modul P5	Modul ajar disiapkan dengan baik, mendukung penguatan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan dalam modul P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).
2.	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan memberi pengantar dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
	2. Penyajian materi	Materi disampaikan dengan menggunakan metode yang interaktif dan melibatkan media Power Point
	3. Metode pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.
	4. Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah bahasa Indonesia dengan tingkat kejelasan yang baik.
	5. Penggunaan waktu	Pengelolaan waktu cukup efektif, dengan pembagian yang tepat antara penyampaian materi, diskusi, dan evaluasi. 2x35 m3nit
	6. Gerak	Guru melakukan interaksi aktif dengan siswa, mendekati siswa ketika menjelaskan materi.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru memberikan motivasi melalui pertanyaan dan pujian kepada siswa yang berpartisipasi aktif.
	8. Teknik bertanya	Guru menggunakan teknik bertanya yang menuntun siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

	9. Teknik penguasaan kelas	Guru mampu mengendalikan kelas dengan baik, memastikan siswa tetap fokus dan terlibat dalam pelajaran.
	10. Penggunaan media	Menggunakan media PPT yang menarik
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi dilakukan melalui kuis dan tanya jawab untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung.
	12. Menutup Pelajaran	Pelajaran ditutup dengan rangkuman singkat oleh guru dan memberikan refleksi kepada siswa.
3. Perilaku Siswa		
	1. Perilaku Siswa di dalam kelas	Siswa menunjukkan perilaku yang baik, terlibat aktif dalam diskusi, dan mematuhi aturan kelas.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Siswa tetap menunjukkan kedisiplinan saat berada di luar kelas, meskipun tidak diawasi langsung oleh guru

Jakarta, 19 Mei 2024

Mengetahui
Kepala Sekolah

Mahasiswa

Tini Satriatin. S.Pd
NIP. 197007241991022001

Hadi Purwanto
NIM. 2209087079

Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Guru

Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV

Hari/Tanggal : Rabu/ 23 Mei 2024

Waktu : 07.00 – 08.00

Tempat : Ruang Guru SDN Cibubur 10

No.	Peneliti (Pertanyaan)	Guru (Jawaban)
1.	Kurikulum apa yang digunakan/berlaku di SDN Cibubur 10?	"Di SDN Cibubur 10, kami menggunakan Kurikulum Merdeka mulai dari TA 2023/2024."
2.	Apakah Ibu sudah memperkenalkan Profil Pelajar Pancasila kepada peserta didik?	"Ya, saya sudah memperkenalkan Profil Pelajar Pancasila kepada peserta didik melalui yel-yel, nyanyian, dan project penguatan profil pelajar pancasila."
3.	Apakah Ibu sudah memasukkan Profil Pelajar Pancasila ke dalam proses pembelajaran?	"Ya, saya sudah memasukkan Profil Pelajar Pancasila ke dalam proses pembelajaran."
4.	Bagaimana cara Ibu memasukkan Profil Pelajar Pancasila ke dalam proses pembelajaran?	"Saya memasukkan Profil Pelajar Pancasila melalui kegiatan diskusi, proyek kelompok, dan tugas-tugas yang mengedepankan nilai-nilai Pancasila dan P5."
5.	Adakah kesulitan dalam mengajarkan atau memasukkan materi Profil Pelajar Pancasila ke dalam pembelajaran?	"Ya, ada beberapa kesulitan, terutama dalam membuat materi relevan bagi siswa dalam kehidupan keseharian mereka di lingkungan tempat tinggal."
6.	Apa media pembelajaran yang biasa Ibu gunakan di dalam kelas?	"Saya biasanya menggunakan buku teks, video, games dan slide presentasi."
7.	Pernahkah Ibu menggunakan teknologi dalam mengajarkan materi Profil Pelajar Pancasila? Jika ya, seberapa sering Ibu menggunakan teknologi dalam pembelajaran di kelas?	"Ya, saya pernah menggunakan teknologi seperti video pembelajaran dari YouTube. Namun, frekuensinya masih jarang, mungkin hanya beberapa kali dalam sebulan."

No.	Peneliti (Pertanyaan)	Guru (Jawaban)
8.	Pernahkah Ibu menggunakan aplikasi berbasis Android dalam proses pembelajaran di kelas?	"Pernah, saya pernah menggunakan aplikasi berbasis Android tapi belum menggunakan secara rutin dalam pembelajaran."
9.	Menurut Ibu, apakah penggunaan aplikasi berbasis Android dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran?	"Saya percaya bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka lebih tertarik pada teknologi karena secara tampilan lebih bagus dan interaktif."
10.	Apakah Ibu setuju jika saya mengembangkan aplikasi pembelajaran bermuatan Profil Pelajar Pancasila berbasis Android?	"Ya, saya sangat setuju dengan pengembangan aplikasi tersebut, anak-anak pasti lebih semangat dalam belajar dengan hal-hal baru."
11.	Menurut Ibu, materi atau fitur apa saja yang dibutuhkan dalam aplikasi tersebut?	"Aplikasi tersebut harus memiliki fitur interaktif seperti kuis, video pembelajaran, dan tugas-tugas praktis yang mengajarkan nilai-nilai Pancasila."
12.	Bagaimana dengan dukungan fasilitas di sekolah Ibu untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi ponsel berbasis Android ini?	"Dukungan fasilitas di sekolah sangat baik, terutama dalam hal akses internet dan perangkat yang memadai karena sekolah kita berada di daerah perkotaan."
13.	Menurut Ibu, apakah aplikasi pembelajaran bermuatan Profil Pelajar Pancasila cocok diterapkan di sekolah dasar?	"Ya, saya rasa aplikasi ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar untuk membantu siswa lebih memahami nilai-nilai Pancasila dan mengaplikasikannya dalam kegiatan keseharian mereka, jadi karakter anak-anak akan lebih baik ke depannya."
14.	Menurut Ibu, apakah aplikasi ini bisa membuat siswa lebih tertarik belajar tentang Profil Pelajar Pancasila?	"Ya, aplikasi ini pasti bisa membuat siswa lebih tertarik belajar tentang Profil Pelajar Pancasila, dengan fitur-fitur yang menarik pasti anak-anak lebih suka dan membuat mereka lebih paham."

No.	Peneliti (Pertanyaan)	Guru (Jawaban)
15.	Apakah Ibu melihat siswa akan lebih tertarik belajar dengan aplikasi ini dibandingkan cara belajar biasa?	"Saya yakin siswa akan lebih tertarik belajar dengan menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan cara belajar biasa."
16.	Bagaimana aplikasi ini dapat memudahkan Ibu dalam mengajar Profil Pelajar Pancasila?	"Aplikasi ini akan memudahkan saya dalam menyediakan materi yang menarik dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, apalagi jika disajikan dalam bentuk yang beragam."
17.	Apakah aplikasi ini membantu Ibu mencapai tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka?	"Ya, aplikasi ini akan sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka dengan lebih efektif, termasuk peningkatan minat belajar siswa, kemudahan dalam penyampaian materi, dan dukungan terhadap pembelajaran yang lebih modern dan relevan."
18.	Apakah Ibu merasa aplikasi ini membantu siswa lebih memahami Profil Pelajar Pancasila?	"Aplikasi ini tentunya akan membantu siswa lebih memahami perilaku dan kegiatan sehari-hari yang bermuatan Profil Pelajar Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik."

Lampiran 3

Analisis Dokumen

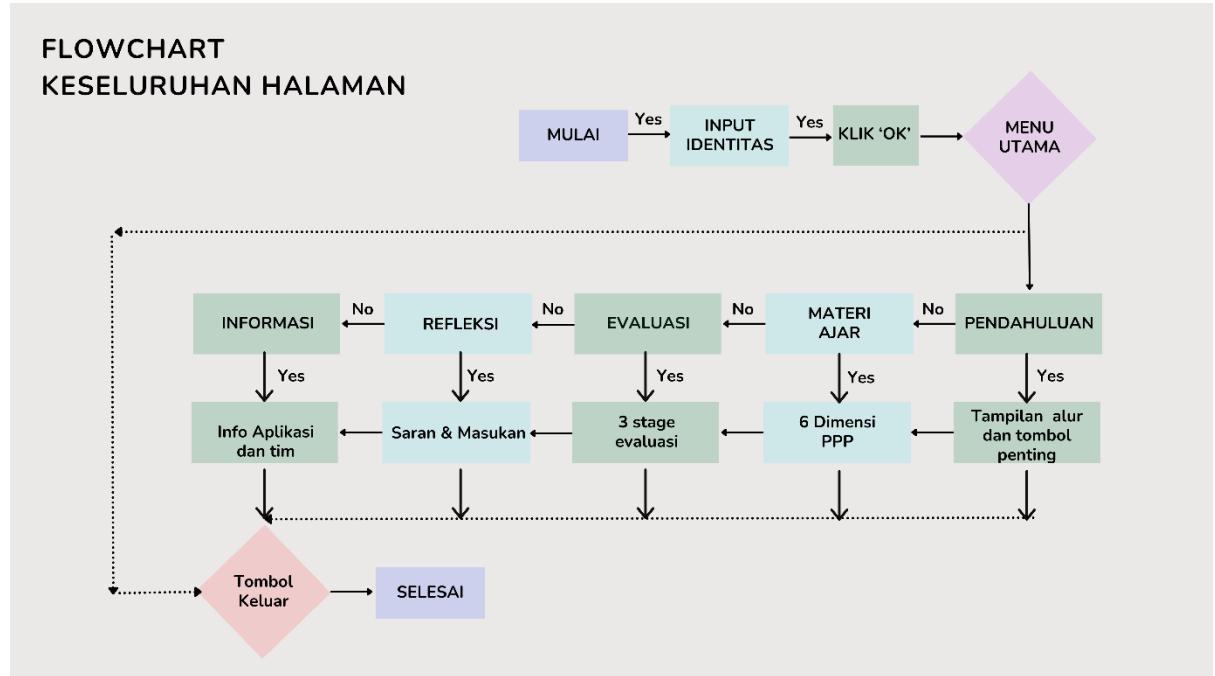
Lokasi : SDN Cibubur 10
Hari, Tanggal: Kamis, 7 Maret 2024

No.	Jenis Dokumen	Analisis Dokumen
1.	Dokumen Kurikulum Merdeka	Dalam analisis dokumen Kurikulum Merdeka di SDN Cibubur 10, saya menemukan bahwa kurikulum ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang berfokus pada penguatan kompetensi dan karakter siswa. Namun, terdapat tantangan dalam penerapannya, terutama terkait keterbatasan fasilitas teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Guru-guru membutuhkan lebih banyak dukungan dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran sehari-hari.
2.	Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila	Kajian ini menunjukkan bahwa SDN Cibubur 10 telah berupaya mengintegrasikan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam kegiatan pembelajaran, terutama melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Namun, penerapannya masih lebih terfokus pada kegiatan khusus P5 dan belum menyeluruh dalam pembelajaran harian. Diperlukan inovasi metode pengajaran yang lebih terintegrasi dengan nilai-nilai Pancasila dalam setiap mata pelajaran agar implementasinya lebih merata di seluruh proses pembelajaran.
3.	Kurikulum Sekolah	Kurikulum sekolah dianalisis untuk memastikan kesesuaianya dengan Kurikulum Merdeka. Saya menemukan bahwa kurikulum ini telah mendukung

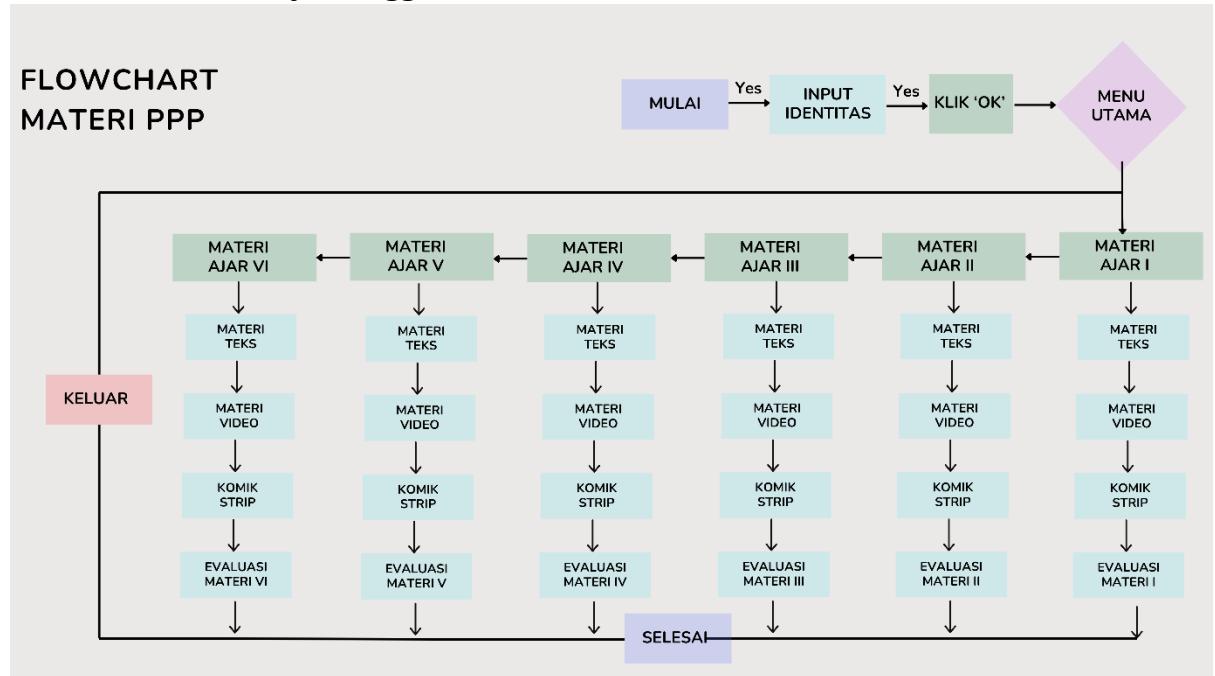
No.	Jenis Dokumen	Analisis Dokumen
		implementasi Profil Pelajar Pancasila, namun masih ada kesenjangan dalam penerapan, terutama terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum optimal. Keterbatasan infrastruktur teknologi menjadi salah satu kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital yang efektif.
4.	Rencana Pelajaran	Rencana pelajaran yang digunakan oleh guru di SDN Cibubur 10 mencakup pengembangan karakter sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka. Namun, saya mencatat bahwa metode pengajaran yang digunakan masih perlu lebih banyak variasi agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Alokasi waktu untuk evaluasi juga masih lebih banyak berfokus pada aspek kognitif, sementara aspek afektif yang berkaitan dengan pengembangan karakter dan sikap siswa perlu diperkuat. Metode pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif dapat menjadi solusi untuk masalah ini.

Lampiran 4 Flowchart Aplikasi

FlowChart Keseluruhan halaman



FlowChart Materi Ajar hingga Evaluasi



Lampiran 5 Storyboard Aplikasi

No	Nama Halaman	Tampilan Visual	Keterangan
1	Halaman Login		<p>Halaman Login untuk mengisi identitas pengguna sebelum masuk ke halaman menu yang berisi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>back/kembali</i> untuk ke halaman awal • Kolom nama untuk memasukkan identitas nama • Kolom Kelas untuk memasukkan kelas berapa peserta didik tersebut • Kolom asal sekolah untuk memasukkan identitas sekolah
2	Halaman menu awal		<p>Halaman ini berisi beberapa menu utama, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan: berisi video singkat tentang aplikasi dan tombol-tombol penting untuk navigasi. • Mulai Belajar: berisi materi pembelajaran yang bisa diakses oleh pengguna. • Evaluasi: berisi soal-soal untuk menguji pemahaman pengguna setelah mempelajari materi. • Refleksi: berisi kesempatan bagi pengguna untuk memberikan refleksi tentang aplikasi. • Informasi: berisi profil tim pengembang aplikasi.

3	Halaman pendahuluan	 <p>Tombol Penting Pada Aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Kembali ke menu utama Kembali ke halaman sebelumnya Keluar aplikasi Lanjut ke halaman selanjutnya 	<p>Halaman ini menampilkan video singkat tentang aplikasi serta tombol-tombol penting untuk navigasi yaitu;</p> <ul style="list-style-type: none"> tombol <i>Home</i> untuk kembali ke halaman utama tombol panah kanan dan kiri untuk berpindah halaman, serta tombol <i>X</i> untuk keluar dari halaman ini.
4	Halaman menu awal		<p>Halaman ini berisi beberapa menu utama, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pendahuluan: berisi video singkat tentang aplikasi dan tombol-tombol penting untuk navigasi. Mulai Belajar: berisi materi pembelajaran yang bisa diakses oleh pengguna. Evaluasi: berisi soal-soal untuk menguji pemahaman pengguna setelah mempelajari materi. Refleksi: berisi kesempatan bagi pengguna untuk memberikan refleksi tentang aplikasi. Informasi: berisi profil tim pengembang aplikasi.

5	Halaman pendahuluan		<p>Halaman ini menampilkan video singkat tentang aplikasi serta tombol-tombol penting untuk navigasi yaitu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • tombol <i>Home</i> untuk kembali ke halaman utama • tombol panah kanan dan kiri untuk berpindah halaman, serta tombol <i>X</i> untuk keluar dari halaman ini.
6	Halaman 6 dimensi profil pelajar pancasila		<p>Terdapat 6 tombol yang masing-masing merepresentasikan dimensi dari profil pelajar Pancasila. Pengguna dapat memilih salah satu tombol untuk mempelajari materi terkait dimensi tersebut. Selain itu, ada tombol <i>Evaluasi</i> yang mengarahkan pengguna ke soal-soal untuk menguji pemahaman, serta tombol <i>Refleksi</i> untuk memberikan masukan atau tanggapan terkait aplikasi.</p>

7	Halaman materi per dimensi		<p>Halaman ini berisi berbagai jenis materi pembelajaran, termasuk teks, video, komik strip, dan soal evaluasi. Setiap dimensi dari profil pelajar Pancasila memiliki materi yang dirancang sesuai dengan elemen-elemen penting dari dimensi tersebut.</p>
8	Halaman Materi		<p>Pada halaman ini, materi dibagi berdasarkan elemen-elemen dalam setiap dimensi. Setiap elemen berisi materi singkat yang dilengkapi dengan kegiatan-kegiatan praktis yang dapat dilakukan oleh peserta didik dalam keseharian mereka.</p>

9	Halaman evaluasi		Halaman ini berisi 3 <i>stage</i> soal yang dirancang untuk menguji pemahaman pengguna tentang materi yang telah dipelajari. Pengguna harus menyelesaikan setiap tahap untuk melanjutkan ke tahap evaluasi berikutnya.
---	------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

10	Halaman refleksi		Setelah pengguna menulis refleksi mereka mengenai aplikasi atau materi yang dipelajari, refleksi tersebut akan terkirim langsung kepada tim pengembang untuk ditinjau.
----	------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

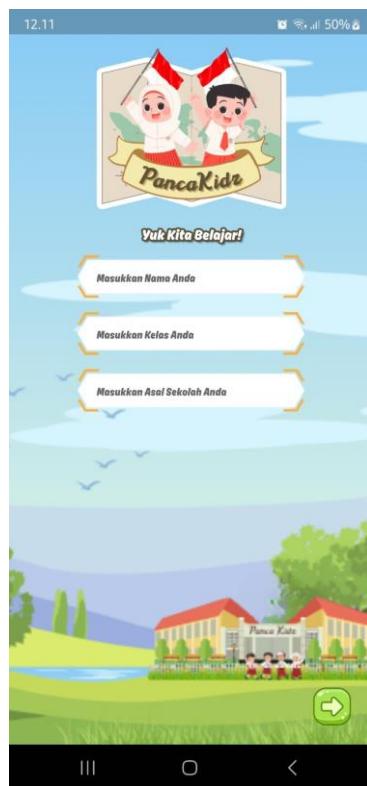
11	Halaman Informasi	 <p>The screenshot shows a mobile application interface for 'PANCA-Kids'. At the top, it displays the title 'PANCA-Kids' and the subtitle 'Aplikasi Pengenalan PrakKI Pelajar Pancasila'. On the right side of the header is a placeholder for a 'Logo'. Below the header, there is a light blue decorative background with white text. The text includes 'Nama Mahasiswa', 'Dosen Pembimbing I', 'Dosen Pembimbing II', and 'Tim Pengembang'. At the bottom of the screen are two orange navigation buttons, each containing a white arrow pointing left or right.</p>	<p>Halaman ini berisi profil tim pengembang aplikasi, termasuk informasi tentang anggota tim dan peran mereka dalam pengembangan aplikasi ini.</p>
----	-------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran 6 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Android

a. Halaman awal/pembuka



b. Halaman identitas pengguna



c. Halaman menu utama



d. Halaman pendahuluan berisi informasi aplikasi dan penggunaan tombol



e. Halaman utama materi berisi 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila, evaluasi, dan refleksi



f. Halaman menu pilihan materi dimensi Profil Pelajar Pancasila



g. Halaman materi per elemen dari dimensi Profil Pelajar Pancasila



h. Halaman materi teks dan contoh kegiatan dari setiap elemen Profil Pelajar Pancasila



i. Halaman materi berbentuk video setiap dimensi Profil Pelajar Pancasila



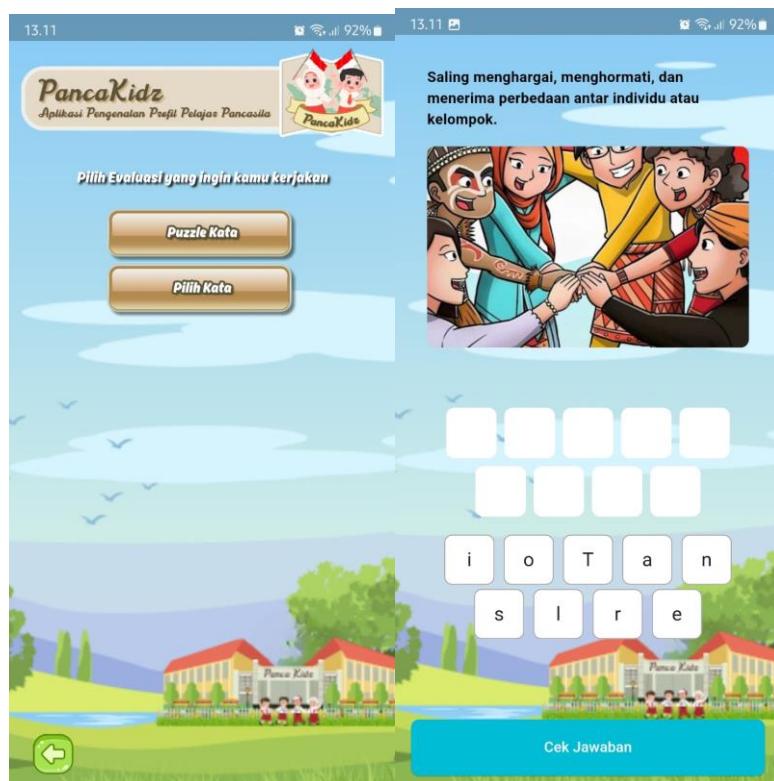
j. Halaman materi berbentuk komik strip setiap dimensi Profil Pelajar Pancasila

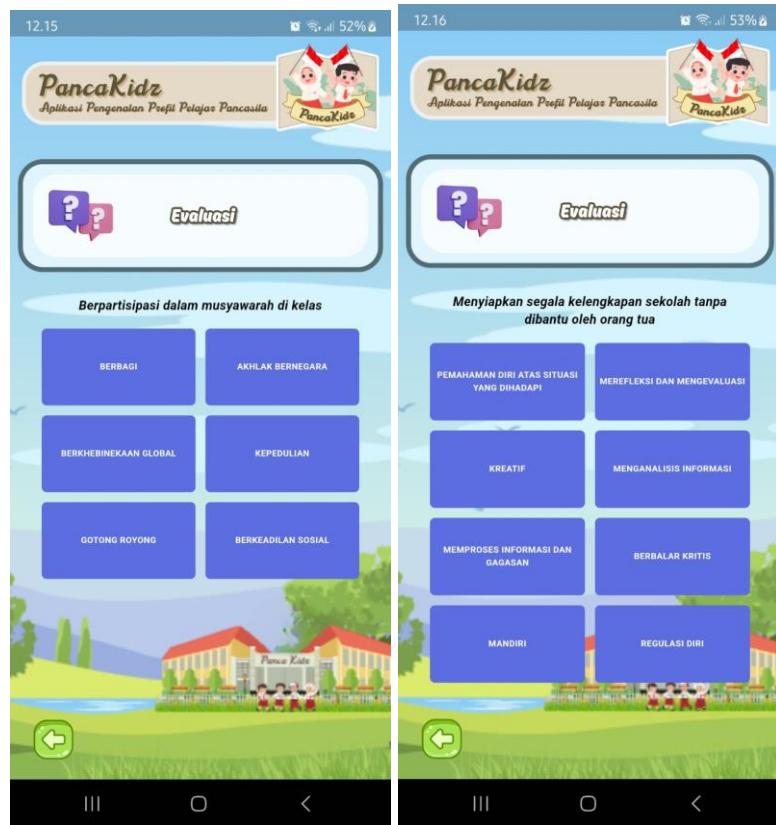


k. Halaman materi berbentuk soal evaluasi setiap dimensi Profil Pelajar Pancasila

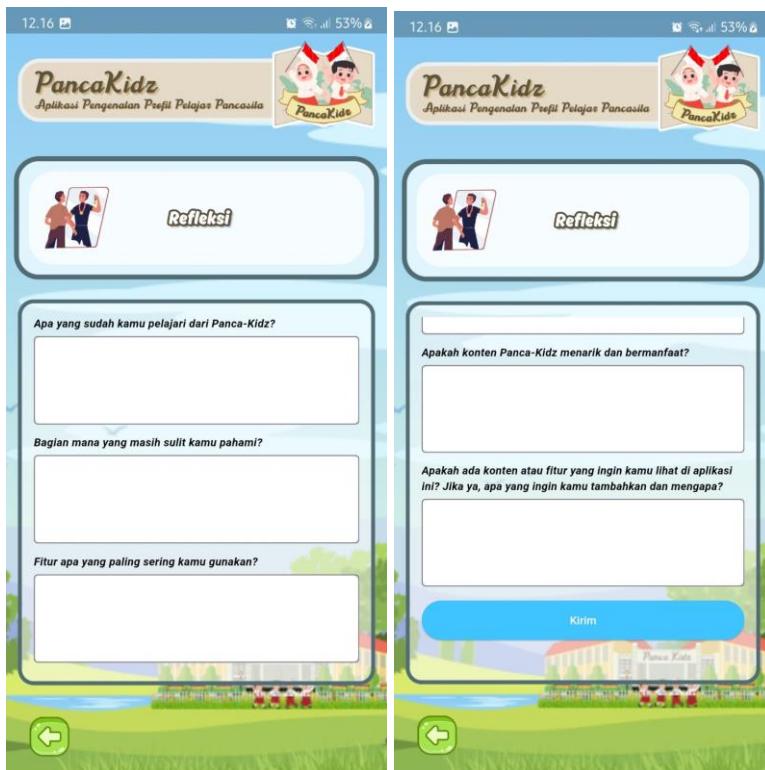


l. Halaman quiz/evaluasi keseluruhan bertahap 3 tingkatan Profil Pelajar Pancasila





m. Halaman menu refleksi



n. Halaman info pengembang



Lampiran 7 Hasil Wawancara Siswa

No	Nama	Peranayaan			Pemahaman Materi Profil Pelajar Pancasila	Kenyamanan dan pengalaman pengguna	Kesiuaian dengan Kurikulum Merdeka	Umpan Balik dan Saran
		Pemahaman tentang Media Pembelajaran Berbasis Android	Motivasi dan Minat Belajar	Interaktivitas dan Keterlibatan				
1	HABIBAH NURUL JANNAH	Apakah kamu suka belajar dengan aplikasi ini? Mengapa?	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?	Apakah fitur yang paling kamu sukai dalam aplikasi ini? Mengapa?	Apakah aplikasi ini membantumu lebih aktif belajar? Bagaimana?	Apakah ada contoh nilai Profil Pelajar Pancasila yang kamu tercapai setelah belajar melalui aplikasi ini?	Apakah kamu merasa aplikasi ini mendukung pelajaranmu sesuai dengan Kurikulum Merdeka?	Apakah ada fitur atau konten yang ingin kamu tambahkan ke aplikasi ini?
2	HANIF ALI ANDI KURNIAWAN	Iya, karena aplikasi ini seru dan adanya gambar-gambar yang berwarna-warni	Maduh, karena tampilannya simpel dan tidak banyak tombol yang membingungkan	Saya suka kuisnya, karena bisa langsung cari hasilnya dan belajar dari kesalahan	Iya, jadi lebih singkat karena aplikasinya seru.	Iya, karena ada banyak contoh naya dalam video.	Ya, saya menerapkan ilmu gongroying dengan membuat teman mengajak tugas kelompok bekerja sama dalam proyek	Tidak, saya tidak mengalami masalah. Semua fitur bekerja dengan baik
3	Khanaya putri anindya	Suka, soalnya lebih mudah dipahami daripada buku karena ada penjelasan dengan suara	Iya, gambang banget untuk dipakai dan tidak perlu banyak panduan	Video pembelajarannya, karena lebih mudah dipahami daripada tampilannya yang lucu	Lebih aktif, karena ada banyak kegiatan yang bisa dilakukan.	Lebih paham, ada penjelasan yang mudah dimengerti.	Ya, aplikasinya sangat membantu dan saya mencapai tujuan belajar dengan lebih baik	Saya suka video pembelajarannya yang sangat menarik dan mudah dijangkau
4	MUHAMMAD RAFA KHAIRU HAFIZZ	Tidak ketemu suka, kadang-kadang aplikasinya lambat dan bikin bosan	Agak sulit, kadang tidak tahu harus klik apa karena tidak didefinisikan petunjuk yang jelas."	Iya tertarik, karena ada Animasi yang lucu-lucu membuatnya lebih paham	Tidak terlalu masih belajar seperti biasa.	Tidak terlalu, karena ada kata-kata yang belum paham	Saya aduh lebih disiplin dalam belajar. Saya selalu merujuk kertas tes saat waktu latihan.	Saya suka belajar lebih baik dengan aplikasi ini dan memudahkan tugas teman yang berbeda agar diberi dan suku
5	OYARA ABRIAILLE ATHAYASHA	Suka, ada banyak video yang menarik dan membuat pelajaran lebih hidup	Maduh sekar, bahkan bisa dipakai tanpa bantuan dari orang tua atau guru."	Animasi yang lucu-lucu membuatnya lebih paham	Lebih aktif, sering buka aplikasi saat waktu seni bang	Saya belajar beberapa tema dengan teman saat proyek kelompok, kami saling membantu dan membaca buku	Tidak ada masalah yang saya alami. Semua fitur mudah dipahami	Saya suka tugas-tugas praktis yang sangat membantu saya memahami materi lebih baik

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik

		Inter-Item Correlation Matrix																																
		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	soal21	soal22	soal23	soal24	soal25	Total							
soal1	1,000	-.153	.176	1,000	.392	.070	.176	-.153	1,000	.043	.243	.540	.461	1,000	.233	-.153	.149	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000							
soal2	-.153	1,000	-.153	.045	.287	1,000	-.153	.443	.181	1,000	-.064	.076	-.153	.000	.346	1,000	-.153	.100	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000							
soal3	.176	-.130	1,000	.176	.360	.226	1,000	-.130	.176	.200	.016	.170	-.176	.069	-.153	.312	1,000	-.130	.100	1,000	-.130	.176	1,000	-.130	.176	1,000	-.176	.496						
soal4	1,000	-.153	.176	1,000	.392	.070	.176	-.153	1,000	.043	.243	.540	.461	1,000	.233	-.153	.149	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000							
soal5	.192	.045	.192	1,000	.471	.360	.045	.192	.247	.235	.275	-.007	.192	.116	.045	.413	.192	.045	.360	.192	.045	.360	.192	.045	.360	.192	.045	.360	.192	.415				
soal6	.070	-.287	.226	.070	.471	1,000	.226	.070	.408	.384	.183	-.299	.070	.232	.287	.668	.070	.287	.226	.070	.287	.226	.070	.287	.226	.070	.287	.226	.070	.457				
soal7	.176	-.130	1,000	.176	.360	.226	1,000	-.130	.176	.200	.016	.170	-.176	.069	-.153	.312	1,000	-.130	.100	1,000	-.130	.176	1,000	-.130	.176	1,000	-.176	.496						
soal8	-.153	1,000	-.130	.153	.045	.287	-.130	1,000	-.153	.443	.181	-.064	.076	-.153	.176	1,000	-.153	.100	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000							
soal9	1,000	-.153	.176	1,000	.392	.070	.176	-.153	1,000	.043	.243	.540	.461	1,000	.233	-.153	.149	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000							
soal10	.043	-.443	.247	.043	.108	.200	.043	.108	.200	.043	.108	-.238	.074	-.061	.043	.108	.200	.043	.108	.200	.043	.108	.200	.043	.108	.200	.043	.108	.394					
soal11	.243	.181	.016	.243	.235	.364	.016	.181	.243	.238	.100	.492	.413	.035	.181	.321	.243	.181	.016	.243	.181	.016	.243	.181	.016	.243	.181	.016	.243					
soal12	.540	-.064	.170	.540	.275	.183	.170	-.64	.540	-.174	.492	1,000	.352	.540	-.112	-.064	.139	.540	-.064	.170	.540	-.064	.170	.540	-.064	.170	.540	-.064	.170	.500				
soal13	.481	-.076	.176	.481	-.007	.289	-.176	.076	.481	-.061	.413	.352	1,000	.461	.445	.076	.153	.461	.076	-.176	.461	.076	-.176	.461	.076	-.176	.461	.076	-.176	.388				
soal14	1,000	-.153	.176	1,000	.392	.070	.176	-.153	1,000	.043	.243	.540	.461	1,000	.233	-.153	.149	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000							
soal15	.233	-.176	.069	.233	.116	.323	.069	.176	.233	.116	-.035	.112	.445	.233	1,000	.176	.267	.233	.176	.069	.069	.233	.176	.069	.069	.233	.176	.069	.069	.233				
soal16	-.153	1,000	-.130	.153	.045	.287	-.130	1,000	-.153	.443	.181	-.064	.076	-.153	.176	1,000	-.153	.100	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000	-.130	1,000					
soal17	.149	-.346	.312	.149	.413	.688	.312	.346	.149	.627	.321	.139	.153	.149	.267	.346	1,000	.149	.346	.312	.149	.346	.312	.149	.346	.312	.149	.346	.312	.149	.346	.312	.149	.556
soal18	1,000	-.153	.176	1,000	.392	.070	.176	-.153	1,000	.043	.243	.540	.461	1,000	.233	-.153	.149	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000				
soal19	-.153	1,000	-.130	.153	.045	.287	-.130	1,000	-.153	.443	.181	-.064	.076	-.153	.176	1,000	-.153	.100	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000	-.130	1,000					
soal20	.176	-.130	1,000	.176	.360	.226	1,000	-.130	.176	.200	.016	.170	-.176	.069	-.153	.176	1,000	-.153	.100	1,000	-.130	.176	1,000	-.130	.176	1,000	-.176	.496						
soal21	.176	-.130	1,000	.176	.360	.226	1,000	-.130	.176	.200	.016	.170	-.176	.069	-.153	.176	1,000	-.153	.100	1,000	-.130	.176	1,000	-.130	.176	1,000	-.176	.496						
soal22	1,000	-.153	.176	1,000	.392	.070	.176	-.153	1,000	.043	.243	.540	.461	1,000	.233	-.153	.149	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000							
soal23	-.153	1,000	-.130	.153	.045	.287	-.130	1,000	-.153	.443	.181	-.064	.076	-.153	.176	1,000	-.153	.100	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000	-.130	1,000	-.153	1,000							
soal24	.176	-.130	1,000	.176	.360	.226	1,000	-.130	.176	.200	.016	.170	-.176	.069	-.153	.176	1,000	-.153	.100	1,000	-.130	.176	1,000	-.130	.176	1,000	-.176	.496						
soal25	1,000	-.153	.176	1,000	.392	.070	.176	-.153	1,000	.043	.243	.540	.461	1,000	.233	-.153	.149	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000	-.153	.176	1,000							
Total	.710	-.402	.496	.710	.145	.457	.495	.402	.710	.394	.539	.530	.390	.376	.710	.496	.496	.710	.496	.496	.710	.496	.496	.710	.496	.496	.710	.496	.496					

Hasil Uji Reabilitas Angket Respon Siswa

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.740	.902	26

Berdasarkan uji reliabilitas angket respons siswa yang dilakukan menggunakan SPSS, hasil indeks Cronbach's Alpha sebesar 0.740 menunjukkan bahwa instrumen tersebut tergolong reliabel.

Lampiran 9. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Ahli Materi dengan Index Aiken's V

No	Aspek Penilaian	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kategori
		I	II						
1	Materi yang disajikan terintegrasi dengan elemen dan sub elemen Profil Pelajar Pancasila.	5	5	4	4	8	8	1	tinggi
2	Materi relevan dengan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar	4	5	3	4	7	8	0,875	tinggi
3	Materi mendukung pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila.	5	4	4	3	7	8	0,875	tinggi
4	Materi yang disajikan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik	5	4	4	3	7	8	0,875	tinggi
5	Materi mengandung nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yang mudah dipahami oleh peserta didik.	5	5	4	4	8	8	1	tinggi
6	Penyajian materi menarik dan interaktif.	5	4	4	3	7	8	0,875	tinggi
7	Media pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik.	5	5	4	4	8	8	1	tinggi
8	Penyajian materi disertai dengan ilustrasi atau animasi yang mendukung pemahaman.	5	4	4	3	7	8	0,875	tinggi
9	Urutan penyajian materi logis dan sistematis.	4	5	3	4	7	8	0,875	tinggi
10	Media pembelajaran menyediakan <i>feedback</i> atau umpan balik yang konstruktif.	5	4	4	3	7	8	0,875	tinggi
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman	5	4	4	3	7	8	0,875	tinggi

12	Tata bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	5	5	4	4	8	8	1	tinggi
13	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau <i>typographical error</i> dalam materi.	4	4	3	3	6	8	0,75	Sedang
14	Struktur kalimat jelas dan tidak membingungkan.	5	4	4	3	7	8	0,875	tinggi
15	Penggunaan istilah sesuai dengan konteks pembelajaran.	4	5	3	4	7	8	0,875	tinggi
16	Materi membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan.	4	5	3	4	7	8	0,875	tinggi
17	Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar.	4	5	3	4	7	8	0,875	tinggi
18	Materi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5	5	4	4	8	8	1	tinggi
19	Media pembelajaran efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.	4	5	3	4	7	8	0,875	tinggi
20	Materi dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri tanpa banyak bimbingan dari guru.	5	5	4	4	8	8	1	tinggi
21	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah disampaikan.	5	5	4	4	8	8	1	tinggi
22	Soal evaluasi memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.	4	5	3	4	7	8	0,875	tinggi
23	Instruksi dalam soal evaluasi jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	5	4	4	3	7	8	0,875	tinggi

24	Soal evaluasi mampu mengukur pemahaman peserta didik secara komprehensif.	4	4	3	3	6	8	0,75	Sedang
----	---------------------------------------------------------------------------	---	---	---	---	---	---	------	--------

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V
	I	II					
No 1-24	111	110	87	86	173	192	0,90104 2

Lampiran 10. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Ahli Media dengan Index Aiken's V

No	Aspek Penilaian	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kategori
		I	II						
1	Aplikasi mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.	4	5	3	4	7	8	0,875	Valid
2	Menu dan navigasi dalam aplikasi jelas	4	5	3	4	7	8	0,875	Valid
3	Petunjuk penggunaan aplikasi tersedia dan mudah dipahami.	5	5	4	4	8	8	1	Valid
4	Proses <i>login</i> dan registrasi pengguna sederhana dan cepat.	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
5	Aplikasi responsif dan tidak mengalami <i>lag atau crash</i> .	5	5	4	4	8	8	1	Valid
6	Desain antarmuka menarik dan sesuai dengan usia pengguna (peserta didik SD).	5	4	4	3	7	8	0,875	Valid
7	Pemilihan warna dalam aplikasi harmonis dan tidak mengganggu mata.	5	4	4	3	7	8	0,875	Valid
8	Teks dan ikon mudah dibaca dan dipahami.	5	5	4	4	8	8	1	Valid
9	Tata letak halaman konsisten dan terorganisir dengan baik.	5	5	4	4	8	8	1	Valid
10	Tampilan visual mendukung pemahaman materi yang disampaikan.	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
11	Aplikasi mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dengan baik.	5	5	4	4	8	8	1	Valid
12	Media yang digunakan relevan dan mendukung materi pembelajaran.	5	4	4	3	7	8	0,875	Valid
13	Transisi antar media (teks, gambar, audio, video) berjalan lancar.	4	5	3	4	7	8	0,875	Valid

14	Aplikasi menyediakan fitur interaktif yang menarik bagi peserta didik.	5	5	4	4	8	8	1	Valid
15	Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.	4	5	3	4	7	8	0,875	Valid
16	Aplikasi berjalan dengan stabil tanpa <i>bug</i> yang mengganggu.	4	5	3	4	7	8	0,875	Valid
17	Waktu muat aplikasi cepat dan efisien.	5	5	4	4	8	8	1	Valid
18	Kode pemrograman mengikuti standar yang baik dan mudah dipelihara.	5	5	4	4	8	8	1	Valid
19	Aplikasi kompatibel dengan berbagai perangkat Android.	5	5	4	4	8	8	1	Valid
20	Pembaruan dan perbaikan aplikasi dapat dilakukan dengan mudah.	5	4	4	3	7	8	0,875	Valid

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V
	I	II					
No 1-20	93	94	73	74	147	160	0,91875

Lampiran 11. UJI VALIDITAS SOAL PRETEST POSTTEST

		Inter-Item Correlation Matrix																				
		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	Total
soal1	1.000	.176	.040	.098	.402	.150	.063	.268	.098	.337	.217	.155	-.060	.447	-.126	.447	.548	.337	-.030	-.060	.433	
soal2	.176	1.000	.388	-.017	.398	.313	.279	-.079	.155	.380	.071	-.071	.274	.315	.111	.315	.515	.024	.154	.116	.475	
soal3	.040	.388	1.000	-.098	.217	.331	.063	.089	.098	.135	.031	.340	.299	.447	.253	.000	.548	-.067	-.030	.120	.413	
soal4	.098	-.017	-.098	1.000	.408	.161	.309	.218	.048	.263	.408	-.106	.117	.218	.154	.218	.059	.263	.161	.262	.427	
soal5	.402	.398	.217	.408	1.000	.312	.196	.208	-.045	.167	.139	.005	-.018	.311	.049	.311	.367	.167	.033	-.018	.458	
soal6	.150	.313	.331	.161	.312	1.000	.095	.605	.308	.081	-.107	.386	.126	.572	-.190	.235	.384	.233	.050	.126	.525	
soal7	.063	.279	.063	.309	.196	.095	1.000	.000	.154	.373	.342	-.196	.047	.530	.250	.177	.144	.053	.095	.189	.418	
soal8	.268	-.079	.089	.218	.208	.605	.000	.1000	.218	.302	.069	.623	.134	.500	.000	.333	.136	.151	.067	.134	.510	
soal9	.098	.155	.098	.048	-.045	.308	.154	.218	1.000	.099	.408	.045	-.029	.218	.154	.036	.356	.263	.015	.117	.379	
soal10	.337	.380	.135	.263	.167	.081	.373	.302	.099	1.000	.480	.146	.342	.452	.333	.264	.277	.148	.081	.191	.607	
soal11	.217	.071	.031	.408	.139	-.107	.342	.069	.408	.480	1.000	-.139	-.157	.311	.489	-.035	.226	.167	-.107	-.018	.381	
soal12	.155	-.071	.340	-.106	.005	.386	-.196	.623	.045	.146	-.139	1.000	.434	.380	.245	.208	.198	.146	.386	.434	.478	
soal13	-.060	.274	.299	.117	-.018	.126	.047	.134	-.029	.342	-.157	.434	1.000	.200	.331	.367	.191	.191	.800	.866	.568	
soal14	.447	.315	.447	.218	.311	.572	.530	.500	.218	.452	.311	.380	.200	1.000	.177	.375	.442	.264	.067	.200	.739	
soal15	-.126	.111	.253	.154	.049	-.190	.250	.000	.154	.533	.489	.245	.331	.177	1.000	-.177	.144	-.107	.238	.331	.402	
soal16	.447	.315	.000	.218	.311	.235	.177	.333	.036	.264	-.035	.208	.367	.375	-.177	1.000	.272	.264	.404	.367	.536	
soal17	.548	.515	.548	.059	.367	.384	.144	.136	.356	.277	.226	.198	.191	.442	.144	.272	1.000	.123	.110	.191	.619	
soal18	.337	.024	-.067	.263	.167	.233	.053	.151	.263	.148	.167	.146	.191	.264	-.107	.264	.123	1.000	.233	.191	.407	
soal19	-.030	.154	-.030	.161	.033	.050	.095	.067	.015	.081	-.107	.386	.800	.067	.238	.404	.110	.233	1.000	.935	.495	
soal20	-.060	.116	.120	.262	-.018	.126	.189	.134	.117	.191	-.018	.434	.866	.200	.331	.367	.191	.191	.935	1.000	.598	
Total	.433	.475	.413	.427	.458	.525	.418	.510	.379	.607	.381	.478	.568	.739	.402	.536	.619	.407	.495	.598	1.000	

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha	
	Based on	Items
		Standardized
.733	.864	20

Hasil uji reliabilitas angket respons siswa yang dilakukan dengan SPSS menunjukkan indeks Cronbach's Alpha sebesar 0.733, sehingga instrumen tersebut dapat dianggap reliabel.

Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Validitas soal Pretest-Posttest

No. Butir Soal	Nilai R Butir	Nilai R Tabel	Keterangan
1	0,433	0,361	Valid
2	0,475	0,361	Valid
3	0,413	0,361	Valid
4	0,427	0,361	Valid
5	0,458	0,361	Valid
6	0,525	0,361	Valid
7	0,418	0,361	Valid
8	0,510	0,361	Valid
9	0,379	0,361	Valid
10	0,607	0,361	Valid
11	0,381	0,361	Valid
12	0,478	0,361	Valid
13	0,568	0,361	Valid
14	0,739	0,361	Valid
15	0,402	0,361	Valid
16	0,536	0,361	Valid
17	0,619	0,361	Valid
18	0,407	0,361	Valid
19	0,495	0,361	Valid
20	0,598	0,361	Valid

Lampiran 12. Instrumen Ahli Materi

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Jabatan/Pekerjaan :

Instansi Asal :

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar
yang disusun oleh:

Nama : Hadi Purwanto

NIM : 2209087079

Program studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,

Validator,

*) Coret yang tidak perlu.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Materi Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek relevansi materi, penyajian, bahasa, efektivitas media, dan soal evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai / Sangat Baik

4 = Sesuai / Baik

3 = Cukup Sesuai / Cukup Baik

2 = Kurang Sesuai / Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Sesuai / Sangat Kurang Baik

3. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
5. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Penilaian Materi

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
	A. Aspek Relevansi Materi					
1	Materi yang disajikan terintegrasi dengan elemen dan sub elemen Profil Pelajar Pancasila.					
2	Materi relevan dengan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar					
3	Materi mendukung pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila.					
4	Materi yang disajikan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik					
5	Materi mengandung nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yang mudah dipahami oleh peserta didik.					
	B. Aspek Penyajian Materi					
6	Penyajian materi menarik dan interaktif.					
7	Media pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik.					
8	Penyajian materi disertai dengan ilustrasi atau animasi yang mendukung pemahaman.					
9	Urutan penyajian materi logis dan sistematis.					
10	Media pembelajaran menyediakan <i>feedback</i> atau umpan balik yang konstruktif.					
	C. Aspek Bahasa					
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)					
12	Tata bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh					

	peserta didik.				
13	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau <i>typographical error</i> dalam materi.				
14	Struktur kalimat jelas dan tidak membingungkan.				
15	Penggunaan istilah sesuai dengan konteks pembelajaran.				
D. Aspek Efektifitas Materi					
16	Materi membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan.				
17	Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar.				
18	Materi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				
19	Media pembelajaran efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.				
20	Materi dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri tanpa banyak bimbingan dari guru.				
E. Aspek Soal Evaluasi					
21	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah disampaikan.				
22	Soal evaluasi memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.				
23	Instruksi dalam soal evaluasi jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.				

24	Soal evaluasi mampu mengukur pemahaman peserta didik secara komprehensif.					
----	---------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

D. Komentar/saran umum

.....

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Validator,

*) lingkari salah satu

Lampiran 13. Instrumen Ahli Media

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Jabatan/Pekerjaan :

Instansi Asal :

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar
yang disusun oleh:

Nama : Hadi Purwanto

NIM : 2209087079

Program studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,

Validator,

*) Coret yang tidak perlu.

Lembar Validasi Ahli Media

**“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis
Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam
Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”**

A. Pengantar

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.
- b. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kmenudahan penggunaan dan navigasi, tampilan visual, integrasi media, dan pemrograman.

B. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
- b. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai / Sangat Baik

4 = Sesuai / Baik

3 = Cukup Sesuai / Cukup Baik

2 = Kurang Sesuai / Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Sesuai / Sangat Kurang Baik

- c. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- d. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
- e. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
	A. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Navigasi					
1	Aplikasi mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.					
2	Menu dan navigasi dalam aplikasi jelas					
3	Petunjuk penggunaan aplikasi tersedia dan mudah dipahami.					
4	Proses <i>login</i> dan registrasi pengguna sederhana dan cepat.					
5	Aplikasi responsif dan tidak mengalami <i>lag atau crash</i> . Sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
	B. Aspek Komunikasi Visual					
6	Desain antarmuka menarik dan sesuai dengan usia pengguna (peserta didik SD).					
7	Pemilihan warna dalam aplikasi harmonis dan tidak mengganggu mata.					
8	Teks dan ikon mudah dibaca dan dipahami.					
9	Tata letak halaman konsisten dan terorganisir dengan baik.					
10	Tampilan visual mendukung pemahaman materi yang disampaikan.					
	C. Aspek Integrasi Media					
11	Aplikasi mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dengan baik.					
12	Media yang digunakan relevan dan mendukung materi pembelajaran.					
13	Transisi antar media (teks, gambar, audio, video) berjalan lancar.					
14	Aplikasi menyediakan fitur interaktif yang menarik bagi peserta didik.					

15	Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.					
	D. Aspek Pemrograman					
16	Aplikasi berjalan dengan stabil tanpa <i>bug</i> yang mengganggu.					
17	Waktu muat aplikasi cepat dan efisien.					
18	Kode pemrograman mengikuti standar yang baik dan mudah dipelihara.					
19	Aplikasi kompatibel dengan berbagai perangkat Android.					
20	Pembaruan dan perbaikan aplikasi dapat dilakukan dengan mudah.					

D. Komentar/saran umum

.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak digunakan

Validator,

*) lingkari salah satu

Lampiran 14. Lembar Validasi Instrumen

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Yusef Gunawan, S.Pd, M.Pd

Jabatan/Pekerjaan : Kasie Kurikulum

Instansi Asal : Dinas Pendidikan Kab. Bogor

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila
Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.

Dari mahasiswa

Nama : Hadi Purwanto

NIM : 2209087079

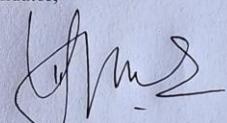
Program studi : Pendidikan Dasar

(Sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk kepentingan pengambilan data dalam penelitian tersebut.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 4 Mei 2024

Validator,



Dr. Yusef Gunawan, S.Pd, M.Pd

NIP. 198712182011011001

*) Coret yang tidak perlu.

Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Materi I

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Benny Sumarna Sant Parsaulian*
Jabatan/Pekerjaan : *Guru SD / Duta Rumah Belajar Kamenendikbud 2022* 2022
Instansi Asal : *SDN Cilangkap 01*

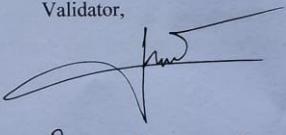
Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar yang disusun oleh:

Nama : Hadi Purwanto
NIM : 2209087079
Program studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,
Validator,



Benny Sumarna Sant Parsaulian
NIP.

*) Coret yang tidak perlu.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Materi Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek relevansi materi, penyajian, bahasa, efektivitas media, dan soal evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai / Sangat Baik
4 = Sesuai / Baik
3 = Cukup Sesuai / Cukup Baik
2 = Kurang Sesuai / Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Sesuai / Sangat Kurang Baik

3. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
5. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Penilaian Materi

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
A. Aspek Relevansi Materi						
1	Materi yang disajikan terintegrasi dengan elemen dan sub elemen Profil Pelajar Pancasila.					✓
2	Materi relevan dengan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar					✓
3	Materi mendukung pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila.					✓
4	Materi yang disajikan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik					✓
5	Materi mengandung nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yang mudah dipahami oleh peserta didik.					✓
B. Aspek Penyajian Materi						
6	Penyajian materi menarik dan interaktif.				✓	
7	Media pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik.					✓
8	Penyajian materi disertai dengan ilustrasi atau animasi yang mendukung pemahaman.					✓
9	Urutan penyajian materi logis dan sistematis.				✓	
10	Media pembelajaran menyediakan <i>feedback</i> atau umpan balik yang konstruktif.				✓	
C. Aspek Bahasa						
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)				✓	
12	Tata bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.					✓

13	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau <i>typographical error</i> dalam materi.				✓
14	Struktur kalimat jelas dan tidak membingungkan.				✓
15	Penggunaan istilah sesuai dengan konteks pembelajaran.				✓
D. Aspek Efektifitas Materi					
16	Materi membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan.				✓
17	Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar.				✓
18	Materi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
19	Media pembelajaran efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.				✓
20	Materi dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri tanpa banyak bimbingan dari guru.				✓
E. Aspek Soal Evaluasi					
21	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah disampaikan.				✓
22	Soal evaluasi memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.				✓
23	Instruksi dalam soal evaluasi jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓
24	Soal evaluasi mampu mengukur pemahaman peserta didik secara komprehensif.				✓

D. Komentar/saran umum

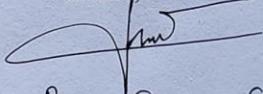
Penambahan contoh kegiatan dalam kehidupan sehari-hari pada setiap Sub elemen dimensi PPP

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Validator,



Benny Sunarna Saut Parsaulian

*) lingkari salah satu

Lembar Validasi Ahli Materi II

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adi Maulana
Jabatan/Pekerjaan : Guru Kelas
Instansi Asal : SM. Cibubur 10

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar yang disusun oleh:

Nama : Hadi Purwanto
NIM : 2209087079
Program studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,
Validator,

Adi Maulana, S.Pd
NIP.

*) Coret yang tidak perlu.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Materi Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek relevansi materi, penyajian, bahasa, efektivitas media, dan soal evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai / Sangat Baik
4 = Sesuai / Baik
3 = Cukup Sesuai / Cukup Baik
2 = Kurang Sesuai / Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Sesuai / Sangat Kurang Baik

3. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
5. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Penilaian Materi

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
A. Aspek Relevansi Materi						
1	Materi yang disajikan terintegrasi dengan elemen dan sub elemen Profil Pelajar Pancasila.					✓
2	Materi relevan dengan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar					✓
3	Materi mendukung pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila.					✓
4	Materi yang disajikan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik				✓	
5	Materi mengandung nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yang mudah dipahami oleh peserta didik.				✓	
B. Aspek Penyajian Materi						
6	Penyajian materi menarik dan interaktif.				✓	
7	Media pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik.					✓
8	Penyajian materi disertai dengan ilustrasi atau animasi yang mendukung pemahaman.					✓
9	Urutan penyajian materi logis dan sistematis.					✓
10	Media pembelajaran menyediakan <i>feedback</i> atau umpan balik yang konstruktif.					✓
C. Aspek Bahasa						
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)				✓	
12	Tata bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.					✓

13	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau <i>typographical error</i> dalam materi.				<input checked="" type="checkbox"/>	
14	Struktur kalimat jelas dan tidak membingungkan.				<input checked="" type="checkbox"/>	
15	Penggunaan istilah sesuai dengan konteks pembelajaran.				<input checked="" type="checkbox"/>	
D. Aspek Efektifitas Materi						
16	Materi membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan.				<input checked="" type="checkbox"/>	
17	Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar.				<input checked="" type="checkbox"/>	
18	Materi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				<input checked="" type="checkbox"/>	
19	Media pembelajaran efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.				<input checked="" type="checkbox"/>	
20	Materi dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri tanpa banyak bimbingan dari guru.				<input checked="" type="checkbox"/>	
E. Aspek Soal Evaluasi						
21	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah disampaikan.				<input checked="" type="checkbox"/>	
22	Soal evaluasi memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.				<input checked="" type="checkbox"/>	
23	Instruksi dalam soal evaluasi jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.				<input checked="" type="checkbox"/>	
24	Soal evaluasi mampu mengukur pemahaman peserta didik secara komprehensif.				<input checked="" type="checkbox"/>	

D. Komentar/saran umum

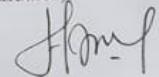
- Tambah soal evaluasi dalam beberapa babak
- Contoh kegiatan sehari-hari dibuat lebih kontekstual

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Validator,



Adi Maulana, S.Pd

*) lingkari salah satu

Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli Media I

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Ahmad Muzaki Salman Alfarizi
Jabatan/Pekerjaan	:	Programmer
Instansi Asal	:	Universitas Harapan Bangsa

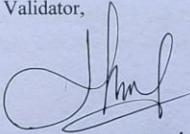
Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar yang disusun oleh:

Nama	:	Hadi Purwanto
NIM	:	2209087079
Program studi	:	Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,
Validator,


Ahmad Muzaki Salman Alfarizi
NIP.

*) Coret yang tidak perlu.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”

A. Pengantar

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.
- b. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kmenudahan penggunaan dan navigasi, tampilan visual, integrasi media, dan pemrograman.

B. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
- b. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai / Sangat Baik

4 = Sesuai / Baik

3 = Cukup Sesuai / Cukup Baik

2 = Kurang Sesuai / Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Sesuai / Sangat Kurang Baik

- c. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- d. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
- e. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
A. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Navigasi						
1	Aplikasi mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.					✓
2	Menu dan navigasi dalam aplikasi jelas					✓
3	Petunjuk penggunaan aplikasi tersedia dan mudah dipahami.					✓
4	Proses <i>login</i> dan registrasi pengguna sederhana dan cepat.					✓
5	Aplikasi responsif dan tidak mengalami <i>lag atau crash</i> . Sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dipahami					✓
B. Aspek Komunikasi Visual						
6	Desain antarmuka menarik dan sesuai dengan usia pengguna (peserta didik SD).					✓
7	Pemilihan warna dalam aplikasi harmonis dan tidak mengganggu mata.					✓
8	Teks dan ikon mudah dibaca dan dipahami.					✓
9	Tata letak halaman konsisten dan terorganisir dengan baik.					✓
10	Tampilan visual mendukung pemahaman materi yang disampaikan.					✓
C. Aspek Integrasi Media						
11	Aplikasi mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dengan baik.					✓
12	Media yang digunakan relevan dan mendukung materi pembelajaran.					✓
13	Transisi antar media (teks, gambar, audio, video) berjalan lancar.					✓

14	Aplikasi menyediakan fitur interaktif yang menarik bagi peserta didik.					✓	
15	Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.				✓		
D. Aspek Pemrograman							
16	Aplikasi berjalan dengan stabil tanpa <i>bug</i> yang mengganggu.				✓		
17	Waktu muat aplikasi cepat dan efisien.					✓	
18	Kode pemrograman mengikuti standar yang baik dan mudah dipelihara.					✓	
19	Aplikasi kompatibel dengan berbagai perangkat Android.					✓	
20	Pembaruan dan perbaikan aplikasi dapat dilakukan dengan mudah.					✓	

D. Komentar/saran umum

Sudah memenuhi standar sebuah aplikasi. Penyebaran lebih luas melalui play store agar dapat dirasakan lebih banyak orang.

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak digunakan

Validator,

Ahmad Muzaki Salman Alfarizi

*) lingkari salah satu

Lembar Penilaian Ahli Media II

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afis Pratama Putra

Jabatan/Pekerjaan : Programmer

Instansi Asal : PT Telkom Indonesia

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar yang disusun oleh:

Nama : Hadi Purwanto

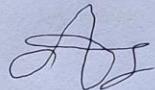
NIM : 2209087079

Program studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,

Validator,



Afis Pratama Putra
NIP.

*) Coret yang tidak perlu.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”

A. Pengantar

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.
- b. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kmenudahan penggunaan dan navigasi, tampilan visual, integrasi media, dan pemrograman.

B. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
- b. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai / Sangat Baik

4 = Sesuai / Baik

3 = Cukup Sesuai / Cukup Baik

2 = Kurang Sesuai / Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Sesuai / Sangat Kurang Baik

- c. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- d. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
- e. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
A. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Navigasi						
1	Aplikasi mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.					✓
2	Menu dan navigasi dalam aplikasi jelas					✓
3	Petunjuk penggunaan aplikasi tersedia dan mudah dipahami.					✓
4	Proses <i>login</i> dan registrasi pengguna sederhana dan cepat.					✓
5	Aplikasi responsif dan tidak mengalami <i>lag atau crash</i> . Sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	
B. Aspek Komunikasi Visual						
6	Desain antarmuka menarik dan sesuai dengan usia pengguna (peserta didik SD).					✓
7	Pemilihan warna dalam aplikasi harmonis dan tidak mengganggu mata.					✓
8	Teks dan ikon mudah dibaca dan dipahami.				✓	
9	Tata letak halaman konsisten dan terorganisir dengan baik.					✓
10	Tampilan visual mendukung pemahaman materi yang disampaikan.				✓	
C. Aspek Integrasi Media						
11	Aplikasi mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dengan baik.					✓
12	Media yang digunakan relevan dan mendukung materi pembelajaran.					✓
13	Transisi antar media (teks, gambar, audio, video) berjalan lancar.					✓

14	Aplikasi menyediakan fitur interaktif yang menarik bagi peserta didik.					✓	
15	Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.				✓		
D. Aspek Pemrograman							
16	Aplikasi berjalan dengan stabil tanpa bug yang mengganggu.					✓	
17	Waktu muat aplikasi cepat dan efisien.				✓		
18	Kode pemrograman mengikuti standar yang baik dan mudah dipelihara.					✓	
19	Aplikasi kompatibel dengan berbagai perangkat Android.				✓		
20	Pembaruan dan perbaikan aplikasi dapat dilakukan dengan mudah.					✓	

D. Komentar/saran umum

Lampiran menu utama dibuat lebih kontras.
Font diubah lebih besar pada materi.

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak digunakan

Validator,



Afis Pratama Putra

*) lingkari salah satu

Lampiran 17. Lembar Soal Sumatif Pretest-Postest

PROFIL PELAJAR PANCASILA

NAMA

:

NILAI:

KELAS

:

1. Apa yang dimaksud dengan Pelajar Pancasila?
 - a. Pelajar yang mampu mempelajari tentang sejarah Pancasila
 - b. Pelajar yang mampu menghafalkan nilai- nilai Pancasila
 - c. Pelajar yang mencintai silai-sila Pancasila
 - d. Pelajar yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila
2. Ada berapa Karakter/Sikap yang harus dimiliki oleh Pelajar Pancasila?
 - a. 6
 - b. 5
 - c. 4
 - d. 7
3. Karakter/Sikap apa saja yang harus dimiliki oleh Pelajar Pancasila?
 - a. Berakhhlak Mulia, Cinta Tanah Air, Gotong Royong, Berpikir Kritis dan Kreatif
 - b. Bertaqwa Kepada Tuhan YME, Mandiri, Pekerja Keras, Berkebinekaan Global dan bernalar kritis
 - c. Beriman, bertaqwa kepada tuhan YME, dan berakhhlak mulia
 - d. Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, Berakhhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Kreatif dan Bernalar Kritis
4. Contoh dari implementasi karakter Bertaqwa Kepada Tuhan YME adalah.....
 - a. Memiliki Sikap yang jujur pada Setiap tanggungjawab yang diemban
 - b. Apabila diberikan tugas selalu mengerjakan/menyelesaikan secara mandiri dan bertanggungjawab
 - c. Memiliki Sikap takut berbohong karena takut akan mendapatkan karma
 - d. Melaksanakan Ibadah sesuai kepercayaan masing-masing
5. Contoh Implementasi karakter/sikap Gotong royong dilingkungan masyarakat adalah.....
 - a. Menghargai perbedaan adat dan istiadat di lingkungan masyarakat
 - b. Melaksanakan Sholat Jumat berjama'ah
 - c. Membantu membersihkan sampah yang berserakan di pinggir jalan secara bersama-sama dengan penduduk warga desa
 - d. Mencari Tahu tentang permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat tanpa diberikan amanat dari pemerintah

6. Contoh perwujudan dari karakter/sikap dari Berkebinekaan Global adalah.....
 - a. Bekerja keras dalam menyelesaikan pekerjaan rumah
 - b. Menciptakan hal yang baru dan memudahkan pekerjaan manusia, contohnya penemuan jaringan Internet
 - c. Menolak budaya apapun yang bukan bersal dari Negara Indonesia
 - d. Menghargai budaya dari luar/budaya asing yang masuk di indonesia tanpa menghilangkan budaya dari Indonesia
7. Contoh dari sikap/Karakter Mandiri adalah.....
 - a. Rajin membaca buku karena ingin mengetahui pengetahuan yang baru
 - b. Taat kepada Perintah Agama dan menjauhi laranganNya
 - c. Mempelajari Bahasa Inggris dengan baik
 - d. Disiplin membiasakan diri untuk mengerjakan tugas secara mandiri terlebih dahulu sebelum meminta bantuan kepada orang lain
8. Contoh dari Sikap/Karakter Bernalar Kritis adalah.....
 - a. bekerjasama dengan teman dalam membersihkan ruang kelas yang kotor
 - b. Mencari Informasi dari kebenaran berita yang diterima sebelum menyebarluaskan kepada orang lain
 - c. Mengolah tumbuhan lidah buaya menjadi cairan Handsanitizer
 - d. Membiasakan diri untuk bersedekah
9. Contoh dari Sikap/Karakter Berakhhlak Mulia adalah.....
 - a. Bertindak Curang dalam mengerjakan ulangan harian yang diberikan oleh Bapak Ibu guru
 - b. Bersikap jujur di dalam mengerjakan tes Penilaian akhir Semester
 - c. Disiplin mengumpulkan tugas tepat waktu
 - d. Selalu merapikan meja belajar tanpa dibantu oleh Ibu
10. Contoh dari sikap/karakter Kreatif adalah.....
 - a. Membuat Hiasan untuk memperindah ruang kelas dengan memanfaatkan bahan- bahan bekas contohnya kertas bekas
 - b. Belajar dengan Giat supaya mendapatkan nilai yang baik
 - c. Gemar membaca buku tentang sejarah lahirnya Pancasila
 - d. Bekerja Keras dalam menggapai impian di masa depan

11. Gambar dibawah ini merupakan Contoh dari karakter.....



- a. Mandiri
- b. Berakhhlak Mulia
- c. Bertaqwa Kepada Tuhan YME
- d. Kreatif

12. Gambar tersebut merupakan cerminan dari karakter.....



- a. Beriman dan Bertaqwa Kepada Tuhan YME
- b. Bernalar Kritis
- c. Berakhhlak Mulia
- d. Berkebhinekaan Global

13. Gambar tersebut merupakan contoh dari Karakter.....



- a. Kebhinekaan Global
- b. Kreatif
- c. Berakhhlak Mulia
- d. Mandiri

14. Sikap yang mencerminkan karakter BERFIKIR KRITIS adalah ...

- a. ingin tahu, memfilter dan mengolah informasi yang masuk lalu menerapkannya

- b. berkolaborasi
 - c. Tidak malu menyampaikan ide baru
 - d. Toleransi dan saling menghormati
15. Mampu beradaptasi tanpa melupakan budaya bangsa dan identitasnya, menghargai berbagai budaya, mampu berkomunikasi dan mengenal keunikan masing-masing budaya,mampu memanfaatkan pengalaman kebhinekaan untuk agar menghargari dan menghormati budaya lain merupakan cerminan dari ...
- a. gotong royong
 - b. kebhinekaan global
 - c. kreatif
 - d. mandiri
16. Menjadi pelajar yang memiliki inisiatif untuk mengembangkan diri dan meraih cita-cita merupakan harapan dari dimensi
- a. Bernalar kritis
 - b. Mandiri
 - c. Kreatif
 - d. Bergotong royong
17. Regulasi Diri adalah salah satu sikap Pelajar Pancasila dalam ...
- a. Mandiri
 - b. Kreatif
 - c. Gotong Royong
 - d. Bernalar Kritis
18. Berikut adalah dimensi Profil Pelajar Pancasila:
Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.
Berdasarkan teks diatas, dimensi yang dimaksud adalah ...
- a. bhineka tunggal ika
 - b. Berkebhinekaan Global
 - c. Sabar
 - d. kearifan lokal
19. Berikut adalah dimensi Profil Pelajar Pancasila:
Pelajar yang memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan.
Berdasarkan teks diatas, dimensi yang dimaksud adalah ...
- a. bernalar kritis
 - b. Bergotong Royong
 - c. Mandiri

- d. kreatif.
20. Berikut adalah dimensi Profil Pelajar Pancasila: Berikut adalah dimensi Profil Pelajar Pancasila :
Pelajar yang mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya.
Berdasarkan teks diatas, dimensi yang dimaksud adalah ...
- a. Sabar
 - b. Beriman
 - c. Bernalar kritis
 - d. jujur

Lampiran 18. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilai	
		I	II
	Aspek relevansi Materi		
1	Materi yang disajikan terintegrasi dengan elemen dan sub elemen Profil Pelajar Pancasila.	5	5
2	Materi relevan dengan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar	5	5
3	Materi mendukung pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila.	5	5
4	Materi yang disajikan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik	5	4
5	Materi mengandung nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yang mudah dipahami oleh peserta didik.	5	4
	Rerata	5	4,6
	Aspek Penyajian Materi		
6	Penyajian materi menarik dan interaktif.	4	4
7	Media pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik.	5	5
8	Penyajian materi disertai dengan ilustrasi atau animasi yang mendukung pemahaman.	5	5
9	Urutan penyajian materi logis dan sistematis.	4	5
10	Media pembelajaran menyediakan <i>feedback</i> atau umpan balik yang konstruktif.	4	4
	Rerata	4,4	4,6
	Aspek Bahasa		

11	Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman	4	4
12	Tata bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	5	5
13	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau <i>typographical error</i> dalam materi.	4	4
14	Struktur kalimat jelas dan tidak membingungkan.	5	4
15	Penggunaan istilah sesuai dengan konteks pembelajaran.	5	4
Rerata		4,6	4,2
Aspek Efektivitas Materi			
16	Materi membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan.	5	5
17	Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar.	4	4
18	Materi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5	5
19	Media pembelajaran efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.	4	4
20	Materi dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri tanpa banyak bimbingan dari guru.	4	4
Rerata		4,4	4,4
Aspek Soal Evaluasi			
21	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah disampaikan.	4	5
22	Soal evaluasi memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.	4	5
23	Instruksi dalam soal evaluasi jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.	4	4

24	Soal evaluasi mampu mengukur pemahaman peserta didik secara komprehensif.	4	4
	Rerata	4	4,5

No	Validator	Aspek					Rata-Rata
		Relevansi Materi	Penyajian Materi	Bahasa	Evektivitas Materi	Evaluasi	
1	Ahli Materi 1	5	4,4	4,6	4,4	4	4,48
2	Ahli Materi 2	4,6	4,6	4,2	4,4	4,5	4,46
Rerata Skor		4,8	4,5	4,4	4,4	4,25	4,47
Kategori		Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilai	
		I	II
Aspek Kemudahan Penggunaan dan Navigasi			
1	Aplikasi mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.	5	5
2	Menu dan navigasi dalam aplikasi jelas	5	5
3	Petunjuk penggunaan aplikasi tersedia dan mudah dipahami.	5	5
4	Proses <i>login</i> dan registrasi pengguna sederhana dan cepat.	5	5
5	Aplikasi responsif dan tidak mengalami <i>lag atau crash</i> .	4	4
Rerata		4,8	4,8
Aspek Komunikasi Visual			
6	Desain antarmuka menarik dan sesuai dengan usia pengguna (peserta didik SD).	4	5
7	Pemilihan warna dalam aplikasi harmonis dan tidak mengganggu mata.	5	5
8	Teks dan ikon mudah dibaca dan dipahami.	4	4
9	Tata letak halaman konsisten dan terorganisir dengan baik.	5	5
10	Tampilan visual mendukung pemahaman materi yang disampaikan.	5	4
Rerata		4,6	4,6
Aspek Integrasi Media			
11	Aplikasi mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dengan baik.	5	4
12	Media yang digunakan relevan dan mendukung materi pembelajaran.	5	5

13	Transisi antar media (teks, gambar, audio, video) berjalan lancar.	5	5
14	Aplikasi menyediakan fitur interaktif yang menarik bagi peserta didik.	5	5
15	Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.	4	4
Aspek Pemrograman		4,8	4,6
16	Aplikasi berjalan dengan stabil tanpa <i>bug</i> yang mengganggu.	4	5
17	Waktu muat aplikasi cepat dan efisien.	5	4
18	Kode pemrograman mengikuti standar yang baik dan mudah dipelihara.	5	5
19	Aplikasi kompatibel dengan berbagai perangkat Android.	5	4
20	Pembaruan dan perbaikan aplikasi dapat dilakukan dengan mudah.	5	5
Rerata		4,8	4,6

No	Validator	Aspek				Rata-Rata
		Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	Komunikasi Visual	Integrasi Media	Pemrograman	
1	Ahli Media 1	4,8	4,6	4,8	4,8	4,75
2	Ahli Media 2	4,8	4,6	4,6	4,4	4,6
Rerata Skor		4,8	4,7	4,7	4,6	5
Kategori		Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Lampiran 19. Hasil Uji Coba Terbatas

No	Nama	Kemudahan Penggunaan dan	Tampilan Visual	Integrasi Media	Bahasa	Efektivitas & Relevansi Materi	Evaluasi	Pemrograman
1	ADELIA FARANISAA	2	3	4	5	6	7	8
2	AKBAR NURFATTAH B	5	5	4	5	5	5	4
3	ALEESHA TALIA	5	5	4	5	5	5	4
4	AURELIA PUTRIANTIM	4	4	3	5	4	4	4
5	AXEL MIRZA KEANDRE	5	5	4	4	5	5	4
6	CHECILYA AMIRA NESHA	5	5	3	4	5	5	5
7	KHEZA MUHAROFATHIR K	5	4	4	5	5	5	5
8	MUHAMMAD RAFIE S	4	5	5	4	5	5	4
9	NAZANIN ALESHA Z	5	4	5	5	5	5	5
10	YONATHAN FEBRYANC	5	5	4	5	5	5	5
	JUMLAH	47	47	41	45	45	47	47
	RATA-RATA	4,77	4,7	4,1	4,5	4,5	4,7	4,6
	RERATA ASPEK	4,50		4,50	4,73	4,60	4,37	4,73
								4,53

Rekapitulasi respon siswa pada uji coba lapangan terbatas

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	4,5	Sangat Layak
2	Tampilan Visual	4,73	Sangat Layak
3	Integrasi Media	4,6	Sangat Layak
4	Bahasa	4,60	Sangat Layak
5	Efektivitas & Relevansi Materi	4,73	Sangat Layak
6	Evaluasi	4,73	Sangat Layak
7	Pemrograman	4,73	Sangat Layak
	Rerata	4,66	Sangat Layak

Lampiran 20. Hasil Uji Coba Lapangan Kelas Besar

Rekapitulasi respon siswa pada uji coba lapangan lebih luas

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	4,53	Sangat Layak
2	Tampilan Visual	4,68	Sangat Layak
3	Integrasi Media	4,58	Sangat Layak
4	Bahasa	4,43	Sangat Layak
5	Efektivitas & Relevansi Materi	4,59	Sangat Layak
6	Evaluasi	4,62	Sangat Layak
7	Pemrograman	4,47	Sangat Layak
Rerata		4,56	Sangat Layak

Lampiran 21. Tabel Hasil Efektivitas

Hasil Gain Score Pada Uji Coba Kelas Kecil

NO	Nama Siswa	PRETEST	POSTTEST	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain	N gain dalam %
1	Peserta Didik 1	60	90	30	40	0,75	75,00
2	Peserta Didik 1	45	90	45	55	0,82	81,82
3	Peserta Didik 1	65	95	30	35	0,86	85,71
4	Peserta Didik 1	55	95	40	45	0,89	88,89
5	Peserta Didik 1	40	90	50	60	0,83	83,33
6	Peserta Didik 1	50	85	35	50	0,70	70,00
7	Peserta Didik 1	50	95	45	50	0,90	90,00
8	Peserta Didik 1	55	95	40	45	0,89	88,89
9	Peserta Didik 1	65	95	30	35	0,86	85,71
10	Peserta Didik 1	50	85	35	50	0,70	70,00
Mean		53,5	91,5	38	46,5	0,82	81,94

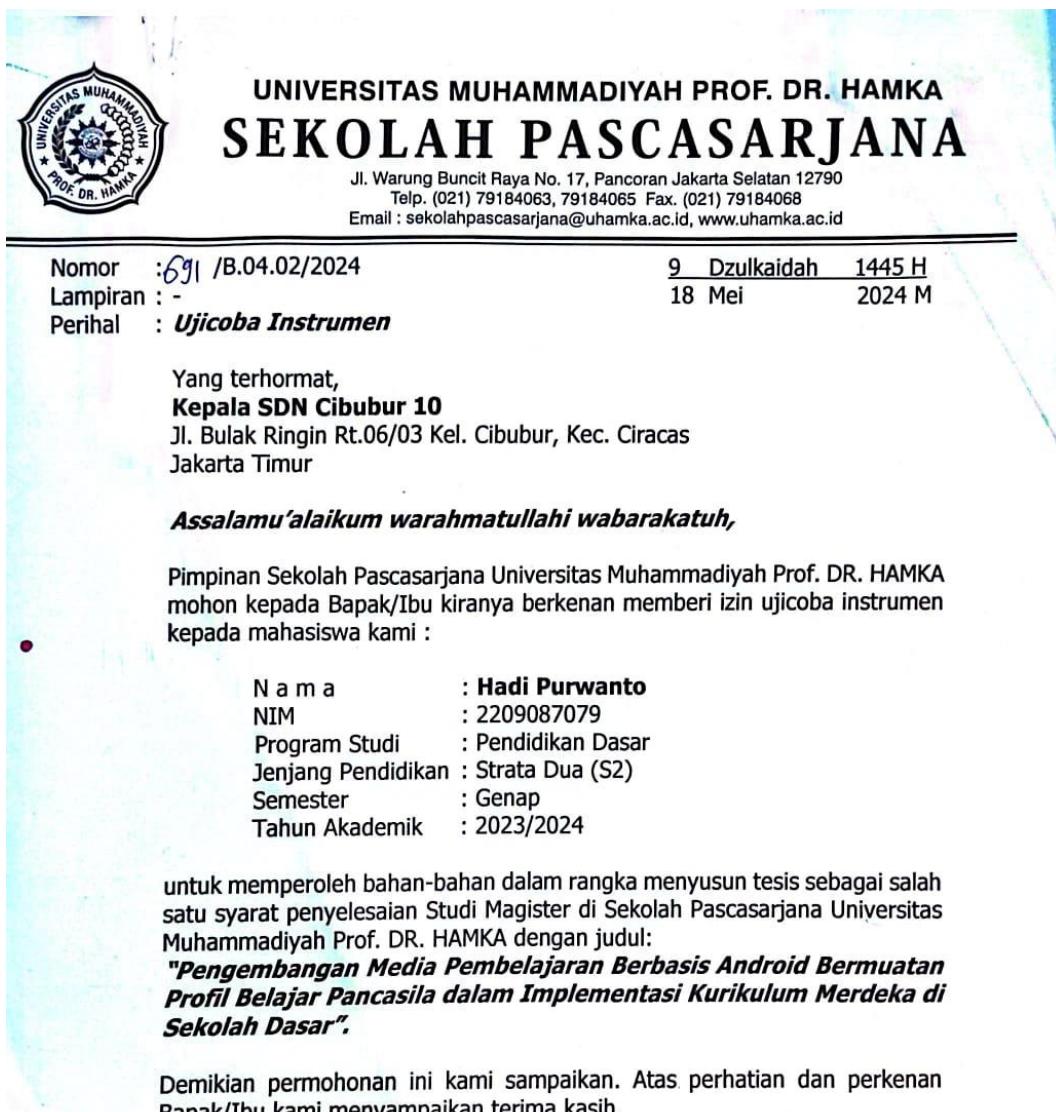
Hasil Gain Score Pada Uji Coba Lebih Luas Kelas Kontrol

NO	Nama Siswa	PRETEST	POSTTEST	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain	N gain dalam %
1	ABDURRAHMAN RAYGA	35	45	10	65	0,15	15,38
2	ADITYA BINTANG PRATAMA	60	75	15	40	0,38	37,50
3	AIRLANGGA RAMDIANA S	45	65	20	55	0,36	36,36
4	ALTAF KIANDRA YUSUF DIAFAK	55	70	15	45	0,33	33,33
5	BILQIS FEBRIANA SHALSABILAH	45	55	10	55	0,18	18,18
6	CHAYRA NADHIFA HANANIA	55	60	5	45	0,11	11,11
7	DEWI PURNAMA SARI	45	60	15	55	0,27	27,27
8	ELNOURA NAUSHABA R N	75	90	15	25	0,60	60,00
9	FAIREL TRISTAN AHZA	55	60	5	45	0,11	11,11
10	FARRAS AKMA HIDAYAT	30	85	55	70	0,79	78,57
11	GEAN RASYA ATHAYA	70	75	5	30	0,17	16,67
12	IHSAN AL FATIH SYARIF	55	70	15	45	0,33	33,33
13	KAYLA ANGGRAINII	50	55	5	50	0,10	10,00
14	KEVIN WILLIAM SIAHAAN	50	65	15	50	0,30	30,00
15	KHANAYA KHANZA THUFAILAH	30	55	25	70	0,36	35,71
16	KHUMAIRA LARISSA PUTRI	50	70	20	50	0,40	40,00
17	MUHAMMAD KENZO ALVARO	45	80	35	55	0,64	63,64
18	MUHAMMAD UMAM A	45	45	0	55	0,00	0,00
19	NADIRA FITRI MUTIAWAN	50	50	0	50	0,00	0,00
20	NAYLA FATIN AGMAR A	40	55	15	60	0,25	25,00
21	NAYLA RAMADANI	55	65	10	45	0,22	22,22
22	QONITA NABILLA FAZA	65	55	-10	35	-0,29	-28,57
23	RAIHAN FADLILAH ANDALI	40	55	15	60	0,25	25,00
24	RAZIQ HANAN DZAKWAN	65	50	-15	35	-0,43	-42,86
25	RIZA HAFIIZH MAULANA	55	55	0	45	0,00	0,00
26	SABINA HAFSAH HADINI	50	55	5	50	0,10	10,00
27	SANDHY NOVAL	55	80	25	45	0,56	55,56
28	SHAKIRA ALUNA ZAHRAA	60	65	5	40	0,13	12,50
29	SHARAPOVA ASSARENKA K	50	90	40	50	0,80	80,00
30	SYABILA AISYAH PUTRI	40	60	20	60	0,33	33,33
Mean		50,67	63,83	13,17	49,33	0,28	28,01

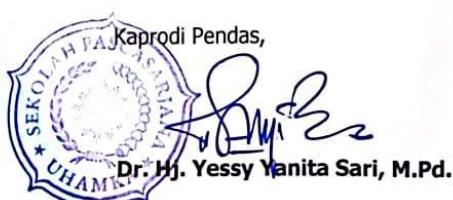
Hasil Gain Score Pada Uji Coba Lebih Luas Kelas Eksperimen

NO	Nama Siswa	PRETEST	POSTTEST	Post-Pre	Skor Ideal (100)	N Gain	N gain dalam %
1	ACHMAD GALANG BAGASKAR	20	100	80	80	1,00	100,00
2	ADZKIANA ZATUNNUR MULIA	40	80	40	60	0,67	66,67
3	AGHA FIRAS AFKAR	30	75	45	70	0,64	64,29
4	AISYAHNAZ CAHYAPRIANTI	60	80	20	40	0,50	50,00
5	AMANDA CECILYA NOVA	45	80	35	55	0,64	63,64
6	ARKAN ADITA ABINAYA	50	95	45	50	0,90	90,00
7	ASSYFA NAURA BILQIS	35	80	45	65	0,69	69,23
8	AVIQAH MAULIDYA SARI	55	85	30	45	0,67	66,67
9	BAGAS DAYU SETIAWAN	45	80	35	55	0,64	63,64
10	BANU IZAT ABDALLA	50	85	35	50	0,70	70,00
11	DAFFA SAID ABDULLAH	50	80	30	50	0,60	60,00
12	ELMIRA HARYANI	65	80	15	35	0,43	42,86
13	HABIBAH NURUL JANNAH	50	100	50	50	1,00	100,00
14	HADYAN ZACHARI FAIRUS	30	75	45	70	0,64	64,29
15	HAIKAL APANDI KURNIAWAN	70	75	5	30	0,17	16,67
16	ISPI URLAELA PUTRI	30	80	50	70	0,71	71,43
17	khanaya putri anindya	80	100	20	20	1,00	100,00
18	KIANA FARAH AULIA	40	70	30	60	0,50	50,00
19	MAISA SAKHI	60	70	10	40	0,25	25,00
20	MUHAMMAD HOIRUL HABIBI	30	90	60	70	0,86	85,71
21	MUHAMMAD RAFA KHAIRIL H	80	100	20	20	1,00	100,00
22	Muhammad Wafie Zain Syaki	40	80	40	60	0,67	66,67
23	NAFISA OKTOBRA ANDRIA	50	90	40	50	0,80	80,00
24	QYARA ABRIALLE ATHAYASHA	55	95	40	45	0,89	88,89
25	RAISAH FARIS OLIVIA	45	100	55	55	1,00	100,00
26	RENO WICAKSONO	65	100	35	35	1,00	100,00
27	RIZKY GILANG RAMADHAN	45	90	45	55	0,82	81,82
28	SHAFIA ZAHIRA	55	95	40	45	0,89	88,89
29	SITI NUR ALIFA	55	90	35	45	0,78	77,78
30	SYARAH AURORA JASMINE	65	95	30	35	0,86	85,71
Mean		49,67	86,50	36,83	50,33	0,73	72,99

Lampiran 22. Surat Izin Ujicoba Instrumen



***Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.***



Tembusan Yth :
Direktur (Sebagai laporan)

Lampiran 23. Surat Keterangan Melakukan Ujicoba Instrumen



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIBUBUR 10
Jalan Bulak Ringin No. 1A Cibubur Ciracas, Jakarta Timur
Telepon: 02122827910
Email : adm.cibubur10@gmail.com, sdn_cibubur10@yahoo.co.id
J A K A R T A

Kode Pos 13720

SURAT KETERANGAN

No : 177/PK.01.01

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Cibubur 10 Kel. Cibubur Kec. Ciracas
Kota Administrasi Jakarta Timur Provinsi DKI Jakarta :

Nama	:	Tini Satriatin, S.Pd
NIP	:	196609201991021002
Pangkat/Golongan	:	Pembina Tk.I IV/b
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Tugas	:	SDN Cibubur 10

Menerangkan bahwa :

Nama	:	Hadi Purwanto
NIM	:	2209087079
Program Studi	:	Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan	:	Strata Dua (S2)
Semester	:	Genap
Tahun Akademik	:	2023/2024

Nama tersebut diatas telah melakukan Ujicoba Instrumen dengan judul
**"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar
Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar"** pada hari
Selasa tanggal 21 Mei 2024.

Demikianlah keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Atas perhatian dan kerjasama kami ucapan terima kasih.



Lampiran 24. Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor : 1836/B.04.02/2024

28 Shafar 1446 H

Lampiran : -

2 September 2024 M

Perihal : **Izin Penelitian**

Yang terhormat,
Kepala SDN Cibubur 10
Jl. Bulak Ringin Rt.06/03 Kel. Cibubur, Kec. Ciracas
Jakarta Timur

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada
mahasiswa kami :

N a m a : **Hadi Purwanto**
NIM : 2209087079
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah
satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas
Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

**"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan
Profil Belajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di
Sekolah Dasar".**

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

*Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*



Tembusan Yth :
Direktur (Sebagai laporan)

Lampiran 25. Dokumentasi Kegiatan



Uji Coba Kelas Kecil



Tampilan Aplikasi pada Gawai Responden



Wawancara Terhadap Responden



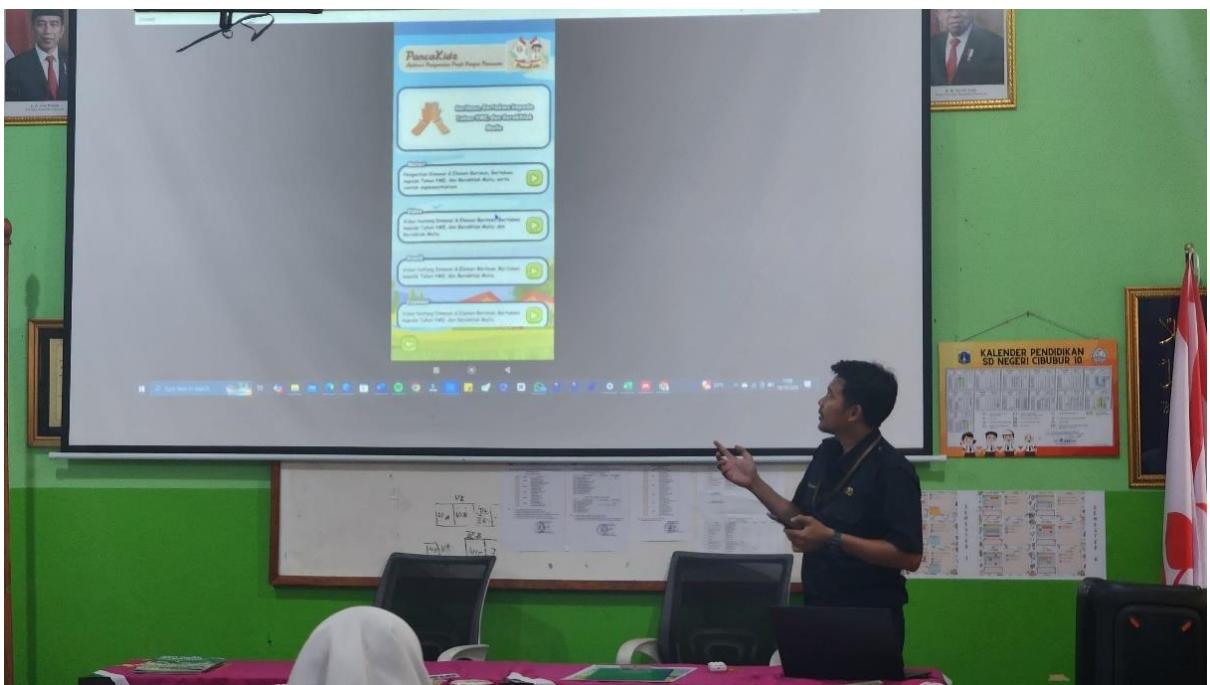
Responden mengisi angket respon pada ujicoba lapangan kelas kecil



Uji Coba pada kelas Eksperimen



Proses Pembelajaran Pada Kelas Kontrol



Diseminasi di SDN Cibubur 10

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Hadi Purwanto. Lahir di Tangerang pada tanggal 23 Desember 1991. Peneliti adalah anak pertama dari tiga bersaudara yang lahir dari pasangan Bapak Sukarji dan Ibu Karti. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Desa Ciangsana, Kecamatan gunung Putri, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Peneliti menyelesaikan pendidikan di SDN Cibubur 02 pada tahun 2003, dilanjutkan ke SMPN

147 Jakarta pada tahun 2006, kemudian ke SMAN 99 Jakarta dan lulus pada tahun 2009. Di tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di UHAMKA dengan program studi Pendidikan Sejarah dan menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2013. Pada tahun 2016 peneliti melanjutkan Pendidikan penyetaraan di Universitas Terbuka dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selanjutnya pada tahun 2022 peneliti melanjutkan studi Magister dengan program studi Pendidikan Dasar di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA). Selain menjalankan pendidikan Magister, peneliti bertugas menjadi Guru di SDN Cibubur 10. Peneliti juga seorang Co-Fasilitator Pusat Penguanan Karakter Kemendikbudristek, Guru Penggerak, dan Pengajar Praktik Kemendikbudristek.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

Jl. Limau II, Kebayoran Baru Jakarta 12130 Telp. (021) 7208177, 7222886, Fax. (021) 7261226, 7256620
Website : www.uhamka.ac.id; E-mail : info@uhamka.ac.id, uhamka1997@yahoo.co.id

**KEPUTUSAN REKTOR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**
Nomor : 0153 /R/KM/2024

**Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TESIS
MAHASISWA ANGKATAN XIV
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

**Bismillahirrahmanirrahim,
REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA :**

- Menimbang : a. Bahwa Kegiatan Penulisan Tesis bagi mahasiswa adalah salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Sekolah Pascasarjana UHAMKA sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- b. Bahwa sebagaimana konsideran (a), dan dalam rangka penulisan dan Bimbingan Tesis bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA dipandang perlu mengangkat Dosen Pembimbing Tesis bagi mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan dengan Keputusan Rektor.

- Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tanggal 8 Juli 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tanggal 10 Agustus 2010, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tanggal 30 Desember 2005, tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tanggal 30 Januari 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Republik Indoensia Nomor 8 Tahun 2012 tanggal 17 Januari 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tanggal 21 Desember 2015, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 1952);
7. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 138/DIKTI/Kep/1997 tanggal 30 Mei 1997, tentang Perubahan Bentuk Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Muhammadiyah Jakarta menjadi Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
8. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 463/KPT/I/2016 tanggal 08 November 2016, tentang Izin Pembukaan Program Studi Pendidikan Dasar Program Magister Pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA di Jakarta yang diselenggarakan oleh Persyarikatan Muhammadiyah;
9. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tentang Majelis Pendidikan Tinggi dan Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;

Terakreditasi Institusi BAN-PT dengan Peringkat A

Visi : Universitas utama yang menghasilkan lulusan unggul dalam kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial

10. Ketentuan Majelis Pendidikan Tinggi Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 178/KET/I.3/D/2012 tentang Penjabaran Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
11. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.0/B/2012 tanggal 16 April 2012, tentang Majelis Pendidikan Tinggi
12. Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 66/KEP/I.0/D/2023 tanggal 24 Januari 2023, tentang Penetapan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;
13. Statuta Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Tahun 2013;
14. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 530/A.31.01/2012, tentang Pengubahan Nama Program Pascasarjana menjadi Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
15. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 515/A.01.01/2023 tanggal 30 Mei 2023, tentang Pengangkatan Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;

Memperhatikan : Kurikulum Operasional bagi Sekolah Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar

M E M U T U S K A N

- | | | |
|--------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Menetapkan Pertama | : | Mengangkat Dosen Pembimbing Tesis mahasiswa Angkatan XIV Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA sebagaimana tercantum dalam daftar lampiran. |
| Kedua | : | <p>Tugas Dosen Pembimbing Tesis :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing dan mengarahkan kegiatan penelitian yang telah disetujui; 2. Memberikan masukan, arahan dan saran kepada mahasiswa yang berkaitan dengan penulisan dan penyelesaian tesis; 3. Menandatangani tesis yang telah selesai bimbingan untuk segera diadakan ujian tesis. |
| Ketiga | : | Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan pengambilan data penelitian ke lapangan diwajibkan mengikuti seminar proposal tesis terlebih dahulu dengan ketentuan yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan administrasi akademik dan keuangan. |
| Keempat | : | Pelaksanaan seminar proposal tesis ditentukan kemudian setelah mahasiswa yang mendaftar memenuhi jumlah yang ditentukan. |
| Kelima | : | Seluruh biaya bimbingan dibebankan sepenuhnya kepada mahasiswa yang dialokasikan untuk itu. |
| Keenam | : | Keputusan ini berlaku selama 2 (dua) semester sejak tanggal ditetapkan, jika sampai batas waktu yang telah ditentukan masih ada mahasiswa yang belum melaksanakan bimbingan/seminar proposal tesis, maka mahasiswa yang bersangkutan mengulang dengan bimbingan yang baru. |
| Ketujuh | : | Surat keputusan ini disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. |
| Kedelapan | : | Apabila dalam keputusan ini terdapat kekeliruan, maka akan diperbaiki sebagaimana mestinya. |

Ditetapkan di : Jakarta
Pada tanggal : 20 Rajab 1445 H
1 Februari 2024 M



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Salinan Keputusan ini disampaikan kepada Yth:

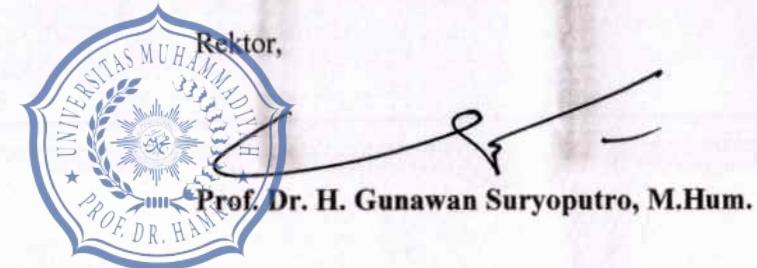
1. Direktur
 2. Sekretaris I dan II
 3. Kaprodi Pendidikan Dasar
 4. Dosen Pembimbing Pendidikan Dasar
 5. Mahasiswa yang bersangkutan
- Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

DAFTAR NAMA MAHASISWA DAN DOSEN PEMBIMBING TESIS
MAHASISWA ANGKATAN XIV KELAS 2A
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2023/2024

NO	NIM NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
1	ANISA ANGGO MARTANI 2209087071	Pengaruh Model Pembelajaran Steam Dan Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Kemampuan Literasi Sains	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si, 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd
2	DINI KUSUMA WARDINY 2209087072	Hubungan Antara Persepsi Siswa Dan Orangtua Tentang Persepsi Guru Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sdn Pluit 03	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si, 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.Pd.
3	DINI RUBIYANTI LESMANA 2209087073	Peran Guru Dalam Membangun Lingkungan Belajar Yang Inklusif Bagi Insan Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Melalui Kegiatan <i>Grounding</i>	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd, 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd
4	ELSA ARDELIA 2209087074	Pengembangan E-Module Interaktif Berbasis <i>Case (Creative, Active, Systematic, Effective)</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd, 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum
5	EVA KURNIA 2209087075	Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning (Pbjl)</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas IV.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
6	FIELDIA ERNIZA ERFANI 2209087076	Efektivitas Program Guru Bimbingan Khusus Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Inklusi Di Sekolah Dasar Negeri 02 Pagi	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd, 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
7	FITRIA NIRWANINGTYAS 2209087078	Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Memanfaatkan Komunitas Belajar Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sdn Semper Barat 05	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd, 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
8	HADI PURWANTO 2209087079	Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>Interaktif Berbasis Android</i> Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
9	HERLINA 2209087103	Analisis Efektivitas Metode Pembelajaran <i>Kooperatif</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
10	IFAL SUBAKTI 2209087081	Pengembangan <i>Flashcard Digital Colaboratif</i> ; Meningkatkan Keterampilan Dalam Membuat Pantun Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

NO	NIM NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
11	IRFAN RAMADHAN 2209087082	Pengaruh Kesiapan Fisik Dan Kesiapan Materi Terhadap Keterampilan Mensimulasi Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si, 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
12	JELITA AZANI 2209087083	Hubungan Antara Gaya Belajar Visual Dan Kinestetik Terhadap Keterampilan Membaca Dongeng Kelas Iv Pada Pelajaran Bahasa Indonesia	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Purnama Syae Purrohman, Ph.D.
13	LIVIA AGUSTINA 2209087084	Pengembangan <i>Model E Learning</i> Untuk Pembelajaran Diferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Arum Fatayan, M.Pd
14	MAISAROH 2209087085	Pengembangan Media <i>Flashcard Bergambar</i> Dan <i>Media Interaktif</i> Dengan Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 1 Sd	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
15	MOHAMMAD HANDY WIJAYA PF 2209087086	Analisis Terhadap Sekolah Inklusi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Metode Montessori (Studi Kasus Kualitatif Di Sekolah Tentum Bunaya)	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd, 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
16	NASRULLAH HUSEN BATU 2209087088	Potensi Olahraga Elektronik Sebagai Ekstrakurikuler Guna Mengurangi Dampak Kecanduan Game Online Bagi Siswa Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum 2. Dr. Arum Fatayan, M.Pd.
17	NIDYA NARULITA 2209087089	Pengembangan Modul Digital Kearifan Budaya Indonesia Berbasis Story Telling Dan Eco Literacy Pada Kurikulum Merdeka Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd, 2. Dr. Arum Fatayan, M.Pd
18	NURMAYANI 2209087090	Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Dan Perilaku Belajar Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Di Sekolah Dasar	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si, 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
19	RATNAWATI 2209087091	Pengembangan Media Interaktif Berdiferensiasi Berbasis Stem Dalam Optimalisasi Kemampuan Matematis Dan Bernalar Kritis	1. Dr. Arum Fatayan, M.Pd 2. Dr. Tri isti Hartini, M.Pd.
20	REVVO PRAYOGA BAKTI 2209087124	Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Ipas Pada Kurikulum Merdeka	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd
21	SARIPAH 2209087126	Implementasi Budaya Positif Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Sdn Marunda 02 Pagi	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
22	SEPTI WIDIANINGSIH 2209087093	Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pengembangan Kreativitas Siswa : Studi Kasus Pada Penggunaan Kreasi (Parodi) Di SDN Semper Timur 07	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.

NO	NIM NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
23	TUTI SRI NURHAYATI 2209087094	Analisis Penerapan Metode Project Citizen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pkn Materi Pengamalan Pancasila Pada Siswa Kelas 5 Di Sdn Pegadungan 06	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Prof, Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
24	VENI LESTARI 2209087096	Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Purnama Syae Purrohman, Ph.D.
25	WAHYU RETNO WULANDARI 2209087097	Pengembangan Modul Matematika Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn Cinangka 5 Materi Pecahan	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd, 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.
26	YENNY RACHMAWATI 2209087128	Analisis Pembelajaran Berbasis Desain Rnd Untuk Meningkatkan Kemampuan Teknologi, Pedagogi Dan Penguasaan Materi Guru Sd Dalam Pembelajaran Ipa	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Irdalisa, S.Si.,M.Si
27	MEID HARISON 2209087111	Pengembangan Materi Ajar Prosedur Teks (Bahasa Indonesia) Sifat Sifat Cahaya (Ipas) Membuat Minuman Sehat (Sbdp) Sambil Berpantun (Kearifan Lokal) Dengan Media Youtube Pada Kelas 5 Sdn 003 Bukit Padi	1. Dr. Tri isti Hartini, M.Pd 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
28	ARIEF KHAIRUL HUDA 2209087121	Analisis Adab Guru Kelas Dan Peserta Didik Dalam Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertaqwah Kepada Tuhan Yang Maha Esa	1. Dr. Arum Fatayan, M.Pd. 2. Prof, Dr. Hj. Suswandari, M.Pd



DAFTAR NAMA MAHASISWA DAN DOSEN PEMBIMBING TESIS
MAHASISWA ANGKATAN XIV KELAS 2B
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2023/2024

NO	NIM NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
1	2209087077 Fikki Aulia Putri	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abdul Rahman A Ghani, S.H, M.Pd.
2	2209087080 Hastri Lia Sarie	Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Out Door Study Pada Materi Daerah Kebanggaanku Pada Mata Pelajaran Ipas Terhadap Potensi Kecerdasan Interpersonal Siswa	1. Prof. Dr. H. Abdul Rahman A Ghani, S.H, M. Pd 2. Dr. Hj. Nurrohmatal Amaliyah, M.Pd.
3	2209087087 Mustofa Ichsan Hudi	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Liveworksheet Terhadap Minat Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd
4	2209087092 Rizky Setyawati	Analisis Peran Guru Penggerak Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Tangerang Selatan	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum
5	2209087095 Uswatun Hasanah	Dampak Perceraian Orang Tua Terhadap Perkembangan Peserta Didik Di Sekolah Dasar Negeri	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
6	2209087099 Nining Sari Ningsih	Pengaruh Metode Latihan Terbimbing Dan Gaya Belajar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Peserta Didik Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
7	2209087100 Ade Susilawati	Implementasi Budaya Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Waktu Di Sekolah Dasar Kecamatan Muara gembong	1. Prof. Dr. H. Abdul Rahman A Ghani, S.H, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
8	2209087101 Aruman Wira Nagapati	Pengembangan Bahan Ajar Sifat-Sifat Cahaya Bermuatan Teknologi Pengetahuan Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
9	2209087102 Eva Nurhayati	Analisis Penerapan Minat Literasi Di Lingkungan Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Rangkapanjaya	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.

NO	NIM NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
10	2209087104 Lalang Maulana	Dampak Penghapusan Ranking Kelas Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.
11	2209087105 Nova Anggrayani	Eksistensi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Terhadap Bentuk Prilaku Bullying Di Sekolah Dasar	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd
12	2209087109 Dianing Tiyas Adiningrum	Evaluasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Palmerah	1. Prof. Dr. Hj. Ana Suhaenah Suparno 2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd,
13	2209087110 Ovi Oktavia	Analisis Kebijakan Naik Kelas Otomatis Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Cakung	1. Prof. Dr. Hj. Ana Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Nurrohmatal Amaliyah, M.Pd.
14	2209087112 Nabilah Dwi Nursafitri	Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Tema Bullying Terhadap Pemahaman Nilai Moral Dan Perilaku Prososial Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ips	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El khuluqo, M.Pd.
15	2209087113 Dewi Yuliana Marantika	Pengaruh Model Pjbl Perbantuan Media Canva Terhadap Kreativitas Dan Literasi Digital Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.
16	2209087114 Fitria Pitaloka	Pola Pengasuhan Orang Tua Dalam Membimbing Disiplin Belajar Anak Di Lingkungan Rumah (Study Kasus Pada Siswa Yang Menggunakan Perangkat Android)	1. Prof. Dr. H. Abdul Rahman A Ghani, S.H, M.Pd 2. Purnama Syae Purrohman, Ph.D.
17	2209087115 Kartika Trianing Rahayu	Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Dengan Menggunakan Model Game Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.
18	2209087116 Leni Astriati	Efektivitas Metode Story Telling Dengan Bantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Di Depan Kelas Pada Siswa Kelas 3 Sdn Kramat Pela 09	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
19	2209087117 Rukhumaeni Alvin Alkarom	Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Kompetensi Kepribadian Guru Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kramat Pela 09	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
20	2209087118 Siti Hanipah	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Media Grafis Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	1. Dr. Tri isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd

NO	NIM NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
21	2209087119 Siti Sugiarti	Pengaruh Pelaksanaan Program Tahfidz Terhadap Peningkatan Minat Baca Dan Retensi Kognitif Siswa Sdit Insan Madani Utama	1. Prof. Dr. Hj. Ana Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
22	2209087120 Apriliani Ariyanto	Pengaruh Penggunaan Lkpd Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Dan Kemampuan Numerasi Siswa Terhadap Kemampuan Higher Order Thinking Skills (Hots) Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
23	2209087122 Lubis	Pengembangan Media Digital Interaktif Dalam Optimalisasi Pendidikan Karakter Siswa Pada Dimensi Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar	1. Dr. Arum Fatayan, M.Pd 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd
24	2209087123 Ayun Herawati	Implementasi Layanan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Study Kasus Di Sekolah Dasar Binaan II Kebon Pala Kecamatan Makasar	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd
25	2209087125 Siti Mualifah	Pengaruh Ekonomi Dan Faktor Genetika Terhadap Tingkat Intelektual Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Cakung Barat	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
26	2209087127 Sinta Anggraini Susanti Putri	Implementasi Pembelajaran Deferensiasi Model Pjbl Pada Pembelajaran Ipas Sd Kelas V	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
27	2209087129 Siti Rosmiati	Pengaruh Pembelajaran Berdeferensiasi Berbantuan Media I Spring Terhadap Retensi Kognitif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.
28	2209087130 Helda Mahdalena	Penerapan Media Gambar Dalam Rangka Meningkatkan Minat, Aktivitas, Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II Sekolah Dasar Negeri	1. Prof. Dr. H. Abdul Rahman A Ghani, S.H, M.Pd 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
29	2209087106 Rahmadi Islamiyanto	Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Matematika Dan Perspektif Etnomatematika Terhadap Hots Pada Implementasi Kurikulum Merdeka	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd 2. Dr. Arum Fatayan, M.Pd



Rektor,
Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.



BERITA ACARA SIDANG TESIS

Tgl Efektif : 12 Maret 2023
No. Form : FM-AKM-16-004
No. Revisi : 00

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA No: /R/KM/2024 tanggal 31 Oktober 2024 dinyatakan bahwa pada hari ini Selasa, 05 November 2024, telah dilaksanakan Sidang Tesis, kepada:

Nama : HADI PURWANTO

NIM : 2209087079

Program Studi : Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar

Dihadapan Tim Penguji Sidang Tesis, yang terdiri dari:

NO	NAMA dan TANDA TANGAN	NILAI	NO	NAMA dan TANDA TANGAN	NILAI	
1.	Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	82,25	1.	Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.	87	
2.	Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.	90	2.	Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.	87,5	
JUMLAH		182,25				
NILAI AKHIR			89,18			

Dinyatakan **LULUS/TIDAK LULUS ***

Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 05 November 2024

Mengetahui
Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.