

PENGEMBANGAN MEDIA PEDESA (PETUALANGAN EDUKASI PEMERINTAHAN DESA) UNTUK MEMBANTU SISWA MEMAHAMI MATERI PEMERINTAHAN DESA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Sherina Amalia Septiani¹, Hendrik Pandu Paksi², Vicky Dwi Wicaksono³, Maretha Dellarosa⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia ^{1,2,3,4}

Corresponding Author: sherina.22196@mhs.unesa.ac.id^{1*}, hendrikpaksi@unesa.ac.id², vickywicaksono@unesa.ac.id³, marethadellarosa@unesa.ac.id⁴

Info Artikel

Received: 12 Juni 2026

Revised : 26 Juni 2026

Accepted: 17 Juli 2026

Published: 24 Juli 2026

Keywords: Articulate Storyline 3, instructional media, the ADDIE model, PEDESA, Village Government.

Kata Kunci: Articulate Storyline 3, media pembelajaran, model ADDIE, PEDESA, Pemerintahan Desa.

Abstract

This study was motivated by the low level of fourth-grade elementary school students' understanding of the Village Government topic in the Pancasila Education subject. The learning process still relies on conventional instructional media, such as textbooks, PowerPoint presentations, and lecture-based teaching, resulting in less interactive learning and limited support for students in understanding the learning material. Therefore, this study aimed to develop PEDESA (Petualangan Edukasi Pemerintahan Desa) to help fourth-grade elementary school students understand the Village Government topic through learning media that are valid, practical, and effective. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 25 fourth-grade students of SDN Banjarbendo, Sidoarjo Regency. Data were collected through observations, interviews, expert validation, teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest assessments. The findings revealed that PEDESA (Petualangan Edukasi Pemerintahan Desa) fulfilled the criteria of validity, practicality, and effectiveness as a learning medium. The material expert validation reached 81.54%, while the media expert validation obtained 92%, both categorized as very valid. The practicality evaluation showed that the teacher response reached 96% and the student response reached 94%, indicating that the learning media was very practical. The effectiveness of the media was demonstrated by the increase in the students' average score from 61.00 on the pretest to 89.60 on the posttest. Furthermore, the Paired Sample t-Test showed a statistically significant difference between the pretest and posttest scores, while the N-Gain score of 0.73 was categorized as high. Therefore, PEDESA (Petualangan Edukasi Pemerintahan Desa) is considered valid, practical, and effective to help fourth-grade elementary school students understand the Village Government topic.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar terhadap materi Pemerintahan Desa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku ajar, presentasi PowerPoint, dan

metode ceramah sehingga pembelajaran kurang interaktif dan belum mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PEDESA (Petualangan Edukasi Pemerintahan Desa) untuk membantu siswa memahami materi Pemerintahan Desa kelas IV di sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 25 peserta didik kelas IV SDN Banjarbendo Kabupaten Sidoarjo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PEDESA (Petualangan Edukasi Pemerintahan Desa) memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 81,54%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa persentase respons guru mencapai 96% dan respons peserta didik sebesar 94%, sehingga media termasuk dalam kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 61,00 pada pretest menjadi 89,60 pada posttest. Selain itu, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sedangkan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,73 berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media PEDESA (Petualangan Edukasi Pemerintahan Desa) dinyatakan valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan untuk membantu siswa memahami materi Pemerintahan Desa kelas IV di sekolah dasar.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Multidisipliner

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam membentuk kualitas individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi dirinya secara menyeluruh, tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga sikap, nilai, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial. Pendidikan pada hakikatnya berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan kesadaran kewarganegaraan yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks pendidikan nasional, proses pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman tanpa meninggalkan landasan nilai kebangsaan. Oleh karena itu, pendidikan perlu diselenggarakan secara terencana dan bermakna agar mampu membentuk generasi yang berkarakter, kritis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara

(Maarif & Kusdarini, 2024).

Di era teknologi yang sekarang, kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Perubahan ini menuntut para guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif tetapi juga sesuai dengan gaya belajar anak-anak yang hidup di era digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan kemampuannya menjelaskan konsep-konsep sulit dengan lebih mudah dipahami. Di tengah implementasi Kurikulum Merdeka, kehadiran teknologi bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan elemen penting yang harus dimanfaatkan sepenuhnya dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini menuntut guru untuk secara aktif mengintegrasikan teknologi dalam strategi pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, kreatif, sekaligus kritis (Farid *et al.*, 2024). Lebih jauh lagi, keikutsertaan siswa dalam aktivitas pembelajaran digital ternyata dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan bekerja sama. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran *game* edukasi menjadi solusi yang sangat strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan di tingkat dasar.

Data dari survei Pusat Data dan Teknologi Informasi tahun 2024 mengungkapkan bahwa sekitar 63% guru sekolah dasar di Indonesia lebih memilih menggunakan media cetak dan papan tulis sebagai alat bantu utama dalam proses belajar mengajar, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman logis dan visual, seperti materi pemerintahan desa. Penelitian oleh Rakhma *et al.* (2024) menemukan bahwa penggunaan video dan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Media digital interaktif memudahkan siswa memahami hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Fakta ini menunjukkan betapa pentingnya pengembangan media pembelajaran digital, terutama media pembelajaran digital, agar pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman yang kontekstual dan mendalam.

Hasil observasi awal dan wawancara di SDN Banjarbendo Sidoarjo mengungkapkan bahwa guru masih menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama materi Pemerintahan Desa. Beberapa kendala utama yang diungkapkan oleh para guru meliputi keterbatasan waktu, kurangnya keterampilan digital, serta minimnya pelatihan yang mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif. Hal ini menyebabkan siswa terkesan bosan dan kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryaningsih dan Purnomo (2023), yang menyatakan bahwa kesiapan guru masih menjadi kendala utama dalam memanfaatkan media digital di sekolah dasar, walaupun kurikulum terkini memberikan peluang besar bagi guru untuk berinovasi dengan media digital dalam proses pembelajaran. Dalam konteks tersebut, pengembangan media *game* edukasi digital menggunakan *software Articulate Storyline 3* menjadi sebuah solusi yang menjanjikan, karena *software* ini memungkinkan pembuatan media interaktif yang mudah digunakan, menarik, dan cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada materi pemerintahan desa yang nyata dan melibatkan partisipasi aktif dalam penggunaannya. *Game* edukasi ini diperkuat oleh Teori Pembelajaran Multimedia dari Mayer. Mayer menegaskan bahwa efektivitas belajar meningkat ketika siswa menerima materi melalui integrasi teks, gambar, suara, dan animasi, bukan hanya satu jenis penyampaian informasi semata (Mayer, 2009). Teori ini didasarkan pada prinsip bahwa otak manusia memproses data melalui dua jalur utama yaitu visual dan auditori yang berkapasitas terbatas, tetapi bekerja secara sinergis jika disusun secara komprehensif. Dengan demikian, media multimedia yang dirancang secara prinsipil mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan model *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran baru serta menguji kualitasnya melalui prosedur pengembangan sistematis. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *game* interaktif "PEDESA" (Petualangan Edukasi Pemerintahan Desa) untuk membantu siswa kelas IV memahami materi Pemerintahan Desa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan merupakan proses untuk menciptakan atau menyempurnakan produk agar efektif digunakan dalam pembelajaran.

Demi alur kerja terstruktur, penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang dikembangkan Robert Maribe Branch tahun 2009 mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Metode ini dipilih karena memberikan tahapan jelas, terurut, dan mudah diterapkan untuk media pembelajaran digital, sekaligus memungkinkan revisi pada setiap tahap agar produk lebih optimal sesuai kebutuhan pembelajaran. Penerapan metode ADDIE dinilai tepat karena membantu peneliti memahami langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang fungsional dan layak pakai. Selain itu, untuk menguji efektivitas media yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan desain eksperimen One Group Pretest-Posttest Design, yaitu dengan

memberikan tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, ADDIE digunakan untuk mengembangkan media PEDESA yang interaktif, menarik, serta relevan dengan karakteristik pembelajaran Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran berperan krusial sebagai sarana penyampaian pesan dan penunjang pemahaman konsep, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran konkret-visual. Media PEDESA dirancang untuk memicu rasa ingin tahu, partisipasi, dan pemahaman siswa melalui permainan edukatif yang mengintegrasikan materi Pemerintahan Desa dengan aktivitas interaktif. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan menciptakan pengalaman belajar bermakna serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Berikut tahapan ADDIE:

1. Analyze

Pada tahap Analyze, peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran meliputi karakteristik siswa, kurikulum, materi pelajaran, serta kendala dalam proses belajar mengajar.

2. Design

Tahap Design difokuskan pada perancangan tampilan media, flowchart, storyboard, dan instrumen penilaian.

3. Development

Tahap Development meliputi pembuatan media PEDESA menggunakan *Articulate Storyline 3*, diikuti validasi ahli dan revisi produk.

4. Implementation

Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas di lapangan untuk mengukur kepraktisan dan tanggapan pengguna.

5. Evaluation

Tahap Evaluation bertujuan mengevaluasi efektivitas media, baik secara formatif maupun sumatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Validasi Media PEDESA

Validasi media PEDESA dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses validasi melibatkan ahli materi dan ahli media yang memiliki keahlian sesuai dengan bidang masing-masing. Hasil validasi digunakan untuk

mengetahui tingkat kevalidan media sekaligus menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen validasi yang telah disusun berdasarkan aspek penilaian yang sesuai dengan tujuan pengembangan media. Data yang diperoleh dari proses validasi selanjutnya dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media PEDESA berdasarkan kategori yang telah ditetapkan.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas media PEDESA dari aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta aspek teknis lainnya. Proses validasi dilaksanakan oleh Bapak Dr. Mujahidin Farid, S.Pd., M.Pd dosen yang memiliki keahlian di bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media, media PEDESA memperoleh skor 69 dari skor maksimum 75. Skor tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Uraian	Skor
Skor diperoleh	69
Skor Maksimal	75
Presentase	92%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media PEDESA memperoleh persentase kevalidan sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan navigasi, interaktivitas, dan fungsi teknis yang diperlukan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media PEDESA dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh validator.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dalam media PEDESA dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ketepatan konsep yang disajikan. Proses validasi dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya yang memiliki keahlian pada bidang Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil penilaian, media PEDESA memperoleh skor 53 dari skor maksimum 65.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Uraian	Skor
Skor diperoleh	53
Skor Maksimal	65
Presentase	81,54%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, media PEDESA memperoleh persentase kevalidan sebesar 81,54% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, mudah dipahami oleh peserta didik, serta layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa masukan dari validator tetap dijadikan acuan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

3. Revisi Produk

Tabel 3. Tabel Revisi Produk

Sebelum Revisi	Saran Validator	Sesudah Revisi
	Tambahkan Logo Unesa	
Sebelumnya tidak ada	Tambahkan subbab setiap Materi	

Tahap Implementation (Implementasi)

1. Uji Coba Skala kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada peserta didik kelas IV-A SDN Banjarbendo yang berjumlah 9 peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan media PEDESA serta memperoleh gambaran awal mengenai penggunaan media dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik

terkait materi Pemerintahan Desa. Selanjutnya peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media PEDESA yang ditampilkan melalui Laptop Peneliti.

Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik mempelajari materi yang terdapat dalam media serta menyelesaikan berbagai aktivitas permainan edukatif yang telah disediakan. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media PEDESA. Selain itu, peserta didik juga diminta mengisi angket respon untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media PEDESA. Peserta didik aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mengikuti seluruh aktivitas yang terdapat dalam media dengan baik.

Tabel 4. Hasil Uji coba skala kecil

No	Nama	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1.	ADM	60	85
2.	ARZ	55	80
3.	NZA	65	90
4.	ZKR	50	80
5.	MRA	60	85
6.	MA	70	90
7.	KLM	55	85
8.	KRP	75	95
9.	GRC	60	85
Rata-rata		61,11	86,11

Berdasarkan hasil pretest dan posttest pada uji coba skala kecil, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 61,11 menjadi 86,11. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PEDESA dapat membantu peserta didik memahami materi Pemerintahan Desa dengan lebih baik sehingga media layak untuk diterapkan pada tahap uji coba skala besar.

2. Uji coba Skala besar

Uji coba skala besar dilaksanakan pada peserta didik kelas IV-B SDN Banjarbendo yang berjumlah 25 peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan

media PEDESA dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pemerintahan Desa. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pemberian pretest kepada peserta didik. Selanjutnya peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media PEDESA yang memuat materi pemerintahan desa, struktur organisasi pemerintahan desa, tugas perangkat desa, serta fasilitas umum di desa dan fungsinya. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest dan angket respon untuk mengetahui hasil belajar serta tanggapan terhadap media yang digunakan.

Tabel 5. Hasil Uji coba skala Besar

No	Nama	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1.	AYA	55	85
2.	AZK	60	88
3.	ALV	50	83
4.	BLQ	65	92
5.	BMO	60	89
6.	KRN	70	96
7.	KF	55	86
8.	MAB	75	98
9.	MAN	60	90
10.	MR	45	80
11.	MRS	65	91
12.	AAD	60	88
13.	AS	70	95
14.	AAL	55	84
15.	SPZ	80	99
16.	NJA	60	89
17.	RNA	50	82
18.	SND	65	92
19.	MAK	60	87

20.	MSA	70	96
21.	MW	55	85
22.	JFA	60	90
23.	HFA	65	93
24.	HIK	50	81
25.	NPI	65	91
Rata-rata		61,00	89,60

Berdasarkan hasil pretest dan posttest pada uji coba skala besar, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 61,00 menjadi 89,60. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media PEDESA memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi Pemerintahan Desa.

3. Respon Guru

Angket respon guru diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media PEDESA selesai dilaksanakan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan penilaian guru terhadap aspek kemudahan penggunaan, tampilan media, kesesuaian materi, dan manfaat media dalam pembelajaran.

Tabel 6. Hasil angket respon guru

Uraian	Skor
Skor diperoleh	63
Skor Maksimal	65
Presentase	96%
Kategori	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru diperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PEDESA mudah digunakan dan membantu guru dalam menyampaikan materi Pemerintahan Desa.

4. Respon Peserta didik

Respon Peserta Didik Angket respon peserta didik diberikan setelah pembelajaran menggunakan media PEDESA selesai dilaksanakan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan pengalaman peserta didik selama menggunakan media dalam

pembelajaran.

Tabel 7. Hasil angket respon guru

Uraian	Skor
Skor diperoleh	1175
Skor Maksimal	1250
Presentase	94%
Kategori	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media PEDESA karena media dianggap menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi Pemerintahan Desa.

5. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 peserta didik. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 8. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.148	25	.164	.968	25	.585
Posttest	.068	25	.200*	.979	25	.868

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.9, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,585 dan posttest sebesar 0,868. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis selanjutnya dilakukan menggunakan uji Paired Sample T-Test.

6. Uji Pared Sample T-Test

Uji Paired Sample T-Test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media PEDESA.

Tabel 9. Uji T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-28.200	3.291	.658	-29.559	-26.841	-42.839	24	.000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan media PEDESA.

7. N-gain

N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media PEDESA. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PEDESA mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pemerintahan Desa secara efektif. Peningkatan hasil belajar ini didukung oleh penyajian materi yang interaktif, penggunaan ilustrasi visual yang menarik, serta aktivitas permainan edukatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 10. Hasil Perhitungan N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	25	.62	.95	.7405	.09014
Ngain_Persen	25	62.00	95.00	74.0531	9.01386
Valid N (listwise)	25				

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media PEDESA yang telah dikembangkan serta memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, respons guru dan peserta didik, serta hasil pengukuran pemahaman peserta didik setelah menggunakan media. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media. Perbaikan dilakukan pada aspek materi, tampilan, dan navigasi agar media lebih mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi, media PEDESA memperoleh kategori sangat valid dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hasil pretest dan posttest juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik pada materi Pemerintahan Desa setelah menggunakan media PEDESA. Dengan demikian, media PEDESA dinyatakan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analysis merupakan tahapan awal dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan media PEDESA. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada subbab hasil, analisis dilakukan terhadap kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, kurikulum, dan materi pembelajaran. Keempat aspek tersebut saling berkaitan sehingga menjadi landasan dalam menentukan karakteristik media yang akan dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih mengalami keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran pada materi Pemerintahan Desa.

Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan materi Pemerintahan Desa yang bersifat konseptual masih sulit dipahami oleh peserta didik. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan interaktif. Selain kebutuhan guru, hasil analisis juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran apabila disertai media yang memuat gambar, animasi, permainan, dan aktivitas yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung. Karakteristik tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui objek visual, pengalaman langsung, maupun simulasi (Slavin, 2018). Dengan demikian, pengembangan media PEDESA berbasis permainan edukatif dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Analisis selanjutnya dilakukan terhadap kurikulum yang digunakan di sekolah.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media PEDESA dikembangkan berdasarkan Kurikulum Merdeka dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Analisis kurikulum menjadi dasar dalam menentukan ruang lingkup materi, indikator pembelajaran, serta bentuk evaluasi yang terdapat dalam media. Menurut Branch (2009), analisis kurikulum merupakan bagian penting dalam pengembangan media karena memastikan bahwa produk yang dikembangkan selaras dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Oleh karena itu, seluruh aktivitas dalam media PEDESA disusun berdasarkan tujuan pembelajaran sehingga memiliki keterkaitan yang jelas dengan kompetensi yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil analisis materi, diketahui bahwa materi Pemerintahan Desa memiliki karakteristik yang memerlukan penyajian secara konkret dan kontekstual. Materi tidak hanya menuntut peserta didik menghafal nama perangkat desa, tetapi juga memahami struktur organisasi, tugas masing-masing perangkat desa, serta fungsi berbagai fasilitas umum di lingkungan desa. Oleh karena itu, materi disusun secara bertahap mulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks.

Penyusunan materi tersebut sesuai dengan pendapat Bruner (1966) yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila materi disajikan secara sistematis dari konsep sederhana menuju konsep yang lebih kompleks (spiral curriculum). Selain memperhatikan urutan materi, penyajian isi media juga menerapkan prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, tetapi juga dipadukan dengan ilustrasi, audio, animasi, dan aktivitas permainan edukatif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Penyajian tersebut bertujuan mengurangi beban kognitif sekaligus membantu peserta didik memahami materi Pemerintahan Desa yang sebelumnya dianggap abstrak. Hasil analisis pada penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Wahyuni et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu diawali dengan analisis kebutuhan pengguna agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik guru, peserta didik, kurikulum, dan materi pembelajaran. Penelitian Firdausa dan Wicaksono (2023) juga menjelaskan bahwa media berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan memiliki tingkat keterterimaan yang lebih baik karena dirancang sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian, teori para ahli, dan penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa tahap analysis memberikan dasar yang kuat dalam pengembangan media PEDESA.

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik menunjukkan perlunya media pembelajaran yang

interaktif, sedangkan analisis kurikulum dan materi memastikan bahwa isi media sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai. Oleh karena itu, seluruh hasil analisis tersebut menjadi acuan dalam menyusun desain media sehingga produk yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pemerintahan Desa.

Tahap *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada subbab hasil, tahap development merupakan proses merealisasikan rancangan media PEDESA yang telah disusun pada tahap design menjadi produk pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini seluruh rancangan materi, storyboard, ilustrasi, navigasi, serta aktivitas permainan diwujudkan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3 sehingga menghasilkan media pembelajaran yang utuh dan siap divalidasi. Pengembangan media pada penelitian ini dilakukan secara bertahap dimulai dengan penyusunan Story View sebagai kerangka navigasi media. Story View berfungsi menghubungkan seluruh halaman sehingga alur pembelajaran berjalan secara sistematis mulai dari halaman pembuka, menu utama, materi pembelajaran, permainan edukatif, hingga halaman penutup. Setelah struktur media selesai disusun, proses dilanjutkan dengan pengembangan setiap halaman menggunakan berbagai fitur yang tersedia pada Articulate Storyline 3, seperti trigger, layer, state, dan variable. Fitur-fitur tersebut dimanfaatkan untuk mengatur perpindahan halaman, memberikan umpan balik otomatis terhadap jawaban peserta didik, mengatur perubahan tampilan objek, serta menghitung skor permainan secara otomatis.

Pada penelitian ini, hasil pengembangan menunjukkan bahwa seluruh komponen media telah diintegrasikan ke dalam satu media yang saling terhubung sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara runtut. Pendapat tersebut diperkuat oleh Mayer (2009) melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan interaksi. Integrasi berbagai unsur multimedia tersebut memungkinkan peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi. Prinsip tersebut telah diterapkan pada media PEDESA melalui penyajian ilustrasi, narasi, animasi sederhana, permainan edukatif, serta umpan balik yang diberikan secara langsung kepada peserta didik. Selain memperhatikan aspek multimedia, hasil pengembangan juga menunjukkan bahwa media PEDESA dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaan (usability).

Evaluasi Pembahasan Tahap Development Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahap development berhasil mengubah rancangan media menjadi produk pembelajaran yang utuh melalui pemanfaatan berbagai fitur pada Articulate Storyline 3. Integrasi Story View, pengkodean, tampilan media, serta permainan edukatif menghasilkan media PEDESA yang interaktif, mudah digunakan, dan mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pemerintahan Desa. Hasil pengembangan tersebut menjadi dasar bagi pelaksanaan validasi ahli sebelum media diimplementasikan kepada peserta didik.

Penelitian ini menghasilkan media PEDESA (Petualangan Edukasi Pemerintahan Desa) yang dikembangkan sebagai sarana untuk membantu peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam memahami materi Pemerintahan Desa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pengembangan media dilaksanakan dengan mengacu pada model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analysis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, kurikulum yang digunakan, materi pembelajaran, serta media yang telah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran materi Pemerintahan Desa masih banyak menggunakan buku ajar dan metode ceramah sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, sekolah telah memiliki sarana pembelajaran berbasis teknologi berupa *Interactive Flat Panel*, namun pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran masih belum maksimal. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Pada tahap design, peneliti menyusun rancangan materi dan media yang akan dikembangkan. Penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berlaku dalam Kurikulum Merdeka. Adapun media dirancang dalam bentuk petualangan edukatif yang menggabungkan materi pembelajaran dengan berbagai aktivitas permainan interaktif. Proses perancangan media mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual, permainan, dan pengalaman belajar secara langsung.

Tahap development dilaksanakan dengan mengembangkan media menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3. Perangkat lunak tersebut memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif dalam satu media pembelajaran. Hasil pengembangan berupa media yang terdiri atas halaman pembuka, menu utama, materi

pembelajaran, permainan edukatif, refleksi, dan evaluasi yang saling terhubung melalui sistem navigasi interaktif. Pada tahap implementation, media yang telah dikembangkan diterapkan kepada peserta didik melalui uji coba yang dilakukan secara bertahap. Kegiatan implementasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media, respons pengguna, serta pengaruh media terhadap pemahaman peserta didik. Selanjutnya, tahap evaluation dilakukan melalui validasi oleh ahli, revisi produk berdasarkan masukan yang diperoleh, serta analisis hasil implementasi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE mampu mendukung proses pengembangan media secara sistematis dan terarah. Setiap tahapan yang dilaksanakan saling berkaitan dan memberikan kontribusi terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Melalui tahapan tersebut, media PEDESA tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, model ADDIE dinilai tepat digunakan dalam pengembangan media PEDESA pada materi Pemerintahan Desa untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kevalidan media PEDESA ditentukan melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media. Kegiatan validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi maupun aspek tampilan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019), validasi merupakan proses penilaian oleh ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk sebelum diterapkan kepada pengguna.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media PEDESA memperoleh persentase kevalidan sebesar 81,54% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ruang lingkup materi Pemerintahan Desa pada kelas IV sekolah dasar. Materi yang dimuat dalam media mencakup pengertian desa, pemerintahan desa, struktur organisasi pemerintahan desa, tugas dan fungsi perangkat desa, peran BPD, serta fasilitas umum yang terdapat di lingkungan desa. Penyajian materi yang dilakukan secara bertahap membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih mudah.

Nilai kevalidan yang diperoleh menunjukkan bahwa isi materi dalam media telah sesuai dengan sumber rujukan yang digunakan dan tidak ditemukan kesalahan konsep yang berpotensi menimbulkan miskonsepsi pada peserta didik. Meskipun demikian, validator tetap memberikan beberapa masukan yang berkaitan dengan penyajian materi dan kejelasan informasi. Masukan

tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi sehingga materi yang disajikan menjadi lebih sistematis, jelas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media PEDESA telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi maupun desain media. Kesesuaian kedua aspek tersebut sangat penting karena keberhasilan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketepatan materi, tetapi juga oleh kemampuannya dalam menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Temuan penelitian ini mendukung teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menjelaskan bahwa pemahaman peserta didik dapat meningkat ketika informasi disajikan melalui kombinasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan interaktivitas. Media PEDESA mengintegrasikan unsur-unsur tersebut sehingga peserta didik dapat menerima dan mengolah informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep yang disajikan dalam bentuk visual dan berkaitan dengan pengalaman nyata. Melalui media PEDESA, materi Pemerintahan Desa yang sebelumnya cenderung abstrak disajikan dalam bentuk ilustrasi, aktivitas permainan, dan berbagai fitur interaktif yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik.

Selain didukung oleh teori, hasil penelitian ini juga selaras dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif dan multimedia interaktif memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media PEDESA memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pemerintahan Desa. Tingkat kevalidan yang tinggi menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek materi maupun aspek media sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil angket, media PEDESA memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% dari guru dan 94% dari peserta didik, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi Pemerintahan Desa secara lebih efektif. Guru juga

menilai bahwa media PEDESA mampu menjadi alternatif pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara lebih aktif melalui berbagai aktivitas interaktif yang tersedia.

Tingginya respons guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Kehadiran media PEDESA memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan penggunaan metode ceramah dan buku ajar yang selama ini lebih dominan digunakan. Selain itu, media ini juga mendukung pemanfaatan fasilitas Interactive Flat Panel yang tersedia di sekolah sehingga penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat lebih optimal.

Keefektifan media PEDESA didukung oleh karakteristik media yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan aktivitas interaktif. Kombinasi unsur tersebut membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah memahami informasi ketika disajikan melalui kombinasi kata dan gambar. Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara visual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis pretest-posttest, uji Paired Sample t-Test, dan perhitungan N-Gain, dapat disimpulkan bahwa media PEDESA efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pemerintahan Desa. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media PEDESA (Petualangan Edukasi Pemerintahan Desa) berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi Pemerintahan Desa untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media ini dirancang menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 dengan mengintegrasikan materi pembelajaran, gambar, audio, animasi, serta permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil uji

kelayakan menunjukkan bahwa media PEDESA memperoleh kategori sangat valid, ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 81,54% dan validasi ahli media sebesar 92%, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pemerintahan Desa. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media PEDESA termasuk dalam kategori sangat praktis, yang dibuktikan melalui persentase respons guru sebesar 96% dan respons peserta didik sebesar 94%.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media mudah dioperasikan, menarik, serta mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal. Dari aspek keefektifan, penggunaan media PEDESA terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pemerintahan Desa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata nilai peserta didik, yaitu dari 61,00 pada saat pretest menjadi 89,60 pada posttest. Selain itu, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sedangkan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,73 berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, media PEDESA dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi Pemerintahan Desa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Bagi Guru Guru dapat memanfaatkan media PEDESA sebagai alternatif media pembelajaran pada materi Pemerintahan Desa karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

1. Bagi Sekolah Sekolah diharapkan terus mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan mengoptimalkan penggunaan fasilitas yang tersedia. Dukungan tersebut dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.
2. Bagi Peserta Didik Peserta didik dapat menggunakan media PEDESA sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman mengenai materi Pemerintahan Desa. Selain digunakan saat pembelajaran berlangsung, media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi Pendidikan Pancasila lainnya atau menambahkan fitur yang lebih inovatif untuk meningkatkan

interaktivitas media. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan melibatkan subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Albina, M. (2025). *Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Islam. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bersky, A. B., & Zuardi. (2025). *Pengembangan multimedia interaktif 'Jelajah Budaya Bersama Rajo' berbasis Articulate Storyline 3 pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD*.
- Dahlia, N. R., Sembiring, M. M., & Faisal, F. (2024). *Media gamifikasi: inovasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis educational game*. Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal), 10(1), 40. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.59183>
- Dellarosa, M., Nafisah, D. (2024). *Monopoly game to improve students' learning outcomes (Vol. 2, Issue 1)*.
- Farid, M., Putri, M., Rahmah, R., Jaya, M., Putra, A., & Nisa, M. (2024). *Peran teknologi dalam pembelajaran kurikulum merdeka di SDN 06 Belantik*. Educational Journal: General and Specific Research, 4(Oktober), 557–567.
- Firdausa, S. N., & Wicaksono, V. D. (2023). *Pengembangan media interaktif "GASIBA" menggunakan Articulate Storyline 3 muatan Pendidikan Pancasila pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V sekolah dasar*.
- Gusti Ayu Putu Widiastari, N., & Dwi Puspita, R. (2024). *Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru*. 4(4).
- Hasan, M. (2021). *Media pengajaran: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Herawati, A., & Zainil, M. (2025). *Efektivitas media digital terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar*. 02(04), 948–952.
- Hidayah, N. (2023). *Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar*. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). *Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di sekolah dasar*. Research and Development Journal of Education, 11(1), 258. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Lorenza, D., Istikharah, I., Rahmayanti, N., Wahyuda, A., & Taufiqurrahman, M. (2025). *Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di SMP 15 Kota Bengkulu*. Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(3), 192–201. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v5i3.576>

- Maarif, M. S., & Kusdarini, E. (2024). *Sejarah artikel Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Ningsih, A., Udin, T., Arifuddin, A., & Lubis, M. A. (2024). *Development of interactive animation videos for civics learning to improve the critical thinking abilities of elementary school students*. Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 14(2), 226–243. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v14i2.13770>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). *Pengembangan media Articulate Storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI*. Jurnal Basicedu, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Okta Viola, F., & Walidi, A. (2022). *Pengembangan media interaktif Articulate Storyline 3 berbasis model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya*. Journal of Basic Education Studies, 5(2).
- Pusat Data dan Teknologi Informasi, K. (2024). *Indonesia educational statistics in brief 2023–2024*.
- Sadewo, A. P. (2024). *Analisis penggunaan media pembelajaran digital interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Jakarta*. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Rakhma, S., Bagus, A. P., & Tri, M. W. (2024). *Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa SD*. Journal of Education Research, 5(4), 6552–6556. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1782>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the ADDIE approach*. Springer.
- Sadiman, A. S. (2020). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Press.
- Sarman, R. T., & Yacob Noho Nani. (2025). *Peran pemerintah desa dalam meningkatkan pemberdayaan masyarakat Desa Kasango Kecamatan Taliabu Barat Laut Kabupaten Pulau Taliabu Provinsi Maluku Utara*.
- Sudjana, N. (1995). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiman. (2018). *Pemerintahan desa*. Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suwarno, A. (2024). *Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran geografi di kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak*. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Suryaningsih, H. A., & Purnomo, H. (2023). *Kesiapan guru terhadap literasi digital pada*

implementasi kurikulum merdeka di SD Negeri Sembungan. Renjana Pendidikan Dasar, 3(4), 247.

Swandari, A. P., & Paksi, H. P. (2025). *Pengembangan aplikasi Mesila pada materi simbol Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar*. 13(5), 1474–1488.

Tohawi, A. (2025). *Analisis peran badan permusyawaratan desa dalam sistem pemerintahan desa di Indonesia*. *Islamic Law: Jurnal Siyasah*, 10(1), 92–120.
<https://doi.org/10.53429/iljs.v10i1.1445>

Wahyuni, I., Megalina, Y., Tanjung, R., Amdani, K., & Lubis, R. H. (2023). *Development of interactive multimedia based on case method assisted by Articulate Storyline 3 in general physics*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9652–9659.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5685>