

Pengembangan Media KAMBURA Berbasis *Scratch* pada Materi Keragaman Budaya Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD

Melda Puspita Sari¹, Ika Ari Pratiwi², Denni Agung Santoso³

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Email: 202233036@std.umk.ac.id¹, ika.ari@umk.ac.id², denni.agung@umk.ac.id³

Info Artikel

Keywords:

Cultural Diversity,
Media Development,
KAMBURA,
Scratch

Abstract

The learning process in elementary schools still faces challenges, including students' lack of focus, susceptibility to distraction, and low learning motivation among some learners, which impact learning outcomes. This study aims to develop the KAMBURA learning media and analyze its level of validity and practicality in elementary school learning. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included expert lecturers, a teacher, and 23 fifth-grade students of SD 1 Mejobo. The instruments used were interview and observation sheets, expert validation sheets covering material, media, and language aspects, as well as practicality questionnaires completed by the teacher and students. Data were analyzed by calculating the percentage of the obtained scores and converting them into validity and practicality criteria. The results showed that the KAMBURA media was categorized as very valid, with percentages of 92% from the material expert, 94% from the media expert, and 91% from the language expert. The practicality test indicated that the media was classified as very practical, with a percentage of 90% from the teacher and 93% from the students. Therefore, the KAMBURA media is feasible and practical for use in elementary school learning. The implications of this study indicate that KAMBURA can serve as a reference for teachers in developing interactive learning media based on Scratch.

Abstrak

Proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi permasalahan berupa kurangnya fokus, mudah terdistraksi, serta rendahnya motivasi belajar sebagian siswa yang berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KAMBURA serta menganalisis tingkat kevalidan dan kepraktisannya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas dosen ahli, guru, dan 23 siswa kelas V SD 1 Mejobo. Instrumen yang digunakan meliputi lembar wawancara, observasi, validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket kepraktisan oleh guru dan siswa. Data dianalisis dengan menghitung persentase skor dan mengonversikannya ke dalam kriteria kevalidan dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KAMBURA termasuk kategori sangat valid dengan persentase 92% oleh ahli materi, 94% oleh ahli media, dan 91% oleh ahli bahasa. Uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase 90% oleh guru dan 93% oleh siswa. Dengan demikian, media KAMBURA layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media KAMBURA dapat dijadikan referensi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *scratch*.

©2026 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk memiliki kecerdasan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan intelektual, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Guru sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam proses pembelajaran, terutama melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter warga negara yang baik. Rodenayana et al. (2023) menjelaskan bahwa hasil belajar yang optimal dapat dicapai apabila proses pembelajaran dirancang secara menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Anak SD berada pada tahap operasional konkret (7-12 tahun) berbeda dengan pemikiran orang dewasa, sehingga perlu memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu anak bentuk konkret dari apa yang dipelajari (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Media pembelajaran yang tepat, menarik dan interaktif tidak hanya membantu untuk memahami materi tetapi juga dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa (Trikesumawati et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD 1 Mejobo, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diantaranya yaitu siswa tampak kurang fokus selama pembelajaran yang dipengaruhi oleh mudahnya terdistraksi oleh teman sebaya. Selain itu, motivasi belajar siswa terlihat rendah karena sebagian siswa mudah merasa bosan dan kurang percaya diri ketika menghadapi materi yang dianggap sulit. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi terbatas sehingga pemahaman materi tidak berkembang secara optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang seharusnya interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa dengan kondisi nyata di kelas. Siswa masih mudah bosan dan kurang fokus selama proses pembelajaran. Motivasi belajar mereka cenderung rendah karena sebagian siswa cepat merasa jenuh dan

kurang percaya diri ketika menghadapi materi yang dianggap sulit. Kesenjangan ini menandakan perlunya media pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah digunakan. Media pembelajaran adalah seperangkat sarana atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi ajar, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar seseorang dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *scratch* seperti KAMBURA adalah pilihan media yang tepat dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan.

KAMBURA (Keragaman Budaya *Scratch*) adalah media pembelajaran berbasis *scratch* yang berisi materi, visual, animasi, dan kuis interaktif terkait keragaman budaya Indonesia. *Scratch* merupakan platform pemrograman visual yang memungkinkan pengguna membuat proyek interaktif melalui blok-blok kode yang mudah disusun (Pratiwi et al., 2025). Media ini dirancang agar siswa dapat belajar materi keragaman budaya dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Setiap proyek dan tampilan dirancang dengan navigasi yang sederhana, sehingga siswa dapat mengakses materi, memainkan game, dan mencoba kuis secara mandiri.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *scratch* bernama KAMBURA (Keragaman Budaya *Scratch*) merupakan inovasi yang mengintegrasikan materi keragaman budaya Indonesia dengan media interaktif berbasis *scratch* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Media KAMBURA dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa melalui tampilan visual dan interaktif yang menarik (Sabilla et al., 2025). Media ini juga disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada

pembelajaran yang melibatkan unsur visual, animasi, dan kegiatan eksploratif, sehingga dapat memfasilitasi keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Sugiarti et al., 2025). Selain itu, media yang kreatif, inovatif, interaktif dan canggih dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Maharani & Wahyuningsih, 2025).

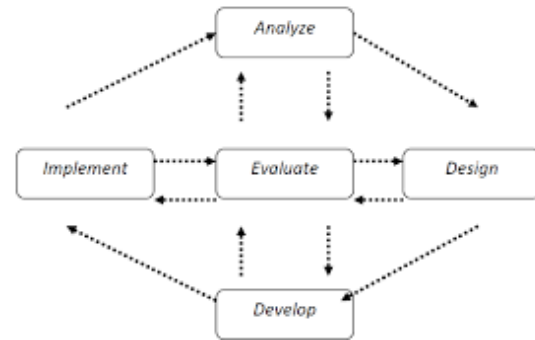
Pengembangan media KAMBURA menjadi penting karena siswa sekolah dasar cenderung mudah merasa bosan dan kurang fokus selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah sehingga pemahaman materi tidak berkembang secara optimal. Materi keragaman budaya dalam Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter serta menanamkan nilai persatuan dalam keberagaman masyarakat Indonesia (Febritama et al., 2025). Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk mendukung keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran KAMBURA serta menganalisis tingkat kevalidan dan kepraktisannya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan media KAMBURA dilakukan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan untuk mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kevalidan dan kepraktisan media menjadi aspek penting untuk memastikan kelayakan media sebelum digunakan secara luas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) untuk menghasilkan media KAMBURA yang valid, praktis, dan menarik. Desain penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE, karena model ini menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan

bertahap untuk mengembangkan media. ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Sugiyono dalam Halimah et al., 2024). Alur tahapan pengembangan media berdasarkan model ADDIE disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Teknik pemilihan subjek uji coba dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Safitri et al., 2024). Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu subjek validasi dan subjek uji lapangan. Subjek validasi meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Subjek uji lapangan adalah guru kelas V dan siswa kelas V SD 1 Mejobo sebanyak 23 siswa yang menjadi pengguna media dalam penelitian ini.

Jenis data dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Kedua jenis data ini digunakan untuk memperoleh gambaran yang lengkap mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, data kualitatif dikumpulkan dari kritik, saran, dan masukan subjek validasi maupun uji lapangan (Sari, 2023). Data ini digunakan untuk menilai dan memperbaiki media agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Data kuantitatif diperoleh dari lembar angket yang diisi oleh ahli, guru, dan siswa dengan skor untuk tiap indikator diolah menjadi angka atau persentase. Data ini digunakan untuk menilai tingkat kemudahan, kemenarikan, dan keberhasilan media secara numerik.

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi secara sistematis dan terukur dalam penelitian (Daruhadi & Sopiati, 2024). Instrumen ini

membantu peneliti menilai kualitas media KAMBURA dari berbagai aspek, seperti kepraktisan, kemenarikan dan validitas materi. Dengan instrumen yang tepat, data dapat dikumpulkan secara akurat dan dianalisis secara objektif. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket validasi ahli, lembar angket kepraktisan oleh guru dan lembar angket respons siswa.

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif menggunakan model Miles & Huberman (dalam Waruwu, 2024) karena menyediakan kerangka sistematis untuk menyederhanakan, menyajikan, dan menarik kesimpulan dari data kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran secara numerik (Kristiani & Wahyudi, 2025). Teknik ini bertujuan mengetahui tingkat kevalidan media dan kepraktisan media berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar angket. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan menghitung skor, persentase pencapaian, dan mengkategorikan hasilnya.

Setiap item angket dinilai menggunakan skala Likert 5 poin dengan kategori Sangat Setuju (SS) sampai Sangat Tidak Setuju (STS). Skala Likert adalah metode pengukuran yang digunakan untuk menilai pendapat seseorang terhadap suatu objek tertentu melalui kuesioner (Andriana & Sumarlin, 2023). Skala ini digunakan untuk menilai validitas media dan kepraktisan media. Hasil penilaian dikonversi menjadi skor sehingga dapat dianalisis secara sistematis. Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Netral (N)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Kevalidan media merupakan uji awal dalam menilai rancangan produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media

pembelajaran (Setiawati et al., 2017). Analisis data uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media KAMBURA mudah digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan adalah tingkat kemudahan media pembelajaran untuk digunakan (Fatmawati et al., 2023). Responden menilai setiap item sesuai pengamatan atau pengalaman mereka. Setiap skor item dijumlahkan untuk mendapatkan skor total, lalu dihitung persentasenya.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase dikategorikan ke dalam kriteria kevalidan dan kepraktisan media pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Media

Persentase	Kategori
81-100	Sangat Valid/Praktis
61-80	Valid /Praktis
41-60	Cukup Valid /Praktis
21-40	Tidak Valid /Praktis
1-20	Sangat Tidak Valid/Praktis

Berdasarkan kriteria pada Tabel 2, indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan dari tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Media KAMBURA dinyatakan berhasil apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$ dengan kategori valid berdasarkan hasil penilaian ahli. Selain itu, media juga dinyatakan berhasil apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$ dengan kategori praktis berdasarkan respons pengguna. Dengan demikian, media yang memenuhi kedua kriteria tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan hasil pengembangan media KAMBURA berdasarkan tahapan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan ketercapaian tujuan pengembangan media yang valid dan praktis. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan sesuai karakteristik penelitian pengembangan. Penyajian data

didukung oleh tabel hasil validasi, hasil uji kepraktisan, serta dokumentasi produk yang relevan.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD 1 Mejobo. Analisis dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, serta telaah data hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, namun beberapa siswa terlihat pasif dan jarang terlibat dalam kegiatan tanya jawab maupun diskusi kelas. Beberapa siswa juga mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, seperti berbicara dengan teman atau memperhatikan hal lain di luar pembelajaran. Keaktifan siswa dalam bertanya masih terbatas dan beberapa siswa terlihat cepat merasa bosan.

Hasil telaah nilai menunjukkan bahwa dari 23 siswa terdapat 9 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai kelas masih perlu ditingkatkan agar seluruh siswa dapat mencapai ketuntasan belajar secara optimal. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) Fase C pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. CP yang digunakan yaitu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (BSKAP, 2023). Berdasarkan CP tersebut, diturunkan tujuan pembelajaran dan indikator yang disesuaikan dengan materi keragaman budaya. Indikator meliputi kemampuan siswa mengidentifikasi bentuk keberagaman budaya serta menyajikan contoh sikap menghormati dan menjaga keberagaman dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis kurikulum menjadi dasar

dalam penyusunan materi dan aktivitas kuis pada media KAMBURA.

Tahap analisis yang dilakukan secara sistematis membantu memastikan bahwa media yang dikembangkan relevan dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Analisis kebutuhan menjadi dasar penting dalam menentukan arah pengembangan produk agar tepat sasaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Siregar & Rhamayanti (2025) yang menyatakan bahwa mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa merupakan langkah penting agar perencanaan pengembangan dapat dilakukan secara tepat dan terarah. Dengan demikian, hasil analisis menjadi pijakan utama dalam merancang media KAMBURA secara terstruktur dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan konseptual media KAMBURA berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Perancangan mencakup penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan struktur materi keragaman budaya, serta pengorganisasian alur penyajian konten secara sistematis. Desain media dirancang dengan mempertimbangkan prinsip pembelajaran sekolah dasar yang menekankan kejelasan, kemenarikan visual, dan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak disesuaikan agar mampu menarik perhatian serta memudahkan pemahaman siswa. Media yang dirancang sesuai karakteristik siswa dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna (Suseno & Ritonga, 2025).

Pembuatan konsep media KAMBURA dilakukan dengan merancang media interaktif berbasis *website scratch*. Media ini dikembangkan dengan memanfaatkan kombinasi desain visual dari *canva* dan pengkodean interaktif di *scratch*. *Canva* digunakan untuk membuat *background* dan elemen visual, sedangkan *scratch* digunakan untuk mengintegrasikan animasi, navigasi, dan kuis interaktif. Konsep ini dipilih agar media tidak hanya menarik secara visual tetapi juga interaktif dan mudah digunakan oleh siswa kelas V. Berikut disajikan rancangan media KAMBURA.



Gambar 2. Rancangan Media KAMBURA

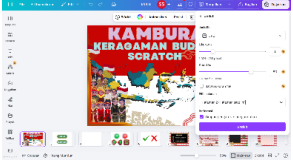
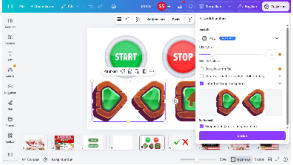
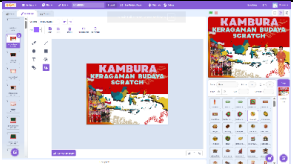
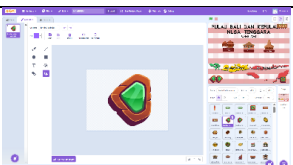
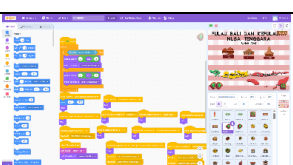
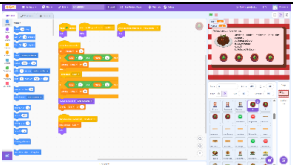
Pada tahap *design* juga dilakukan penyusunan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang disusun meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, angket kepraktisan guru dan siswa. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan indikator yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian (Muryani & Purwanti, 2021). Instrumen dirancang agar mampu mengukur kevalidan dan kepraktisan media secara objektif.

Tahap desain yang meliputi penetapan materi, pembuatan konsep, dan penyusunan instrumen dilakukan secara sistematis. Perencanaan ini memastikan adanya keterpaduan antara tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi yang akan digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratiwi et al. (2026) yang menyatakan bahwa desain pembelajaran yang dirancang secara terstruktur akan menghasilkan proses belajar yang lebih efektif dan meminimalkan kesalahan pada tahap pengembangan sehingga hasil yang didapat lebih baik. Dengan demikian, tahap desain menjadi landasan penting dalam pengembangan media KAMBURA.

3. Tahap Development

Tahap *development* merupakan tahap realisasi dari rancangan media yang telah disusun pada tahap *design* (Fareza & Zuhdi, 2023). Pada tahap ini, desain awal yang dibuat di *canva* dikembangkan ke dalam platform *scratch* sehingga setiap halaman dan fitur dapat dijalankan secara interaktif. Berikut tahap pembuatan media KAMBURA.

Tabel 3. Pembuatan Media KAMBURA

Cara Pembuatan	Tampilan
Membuat <i>background</i> tiap halaman di <i>Canva</i> , kemudian diunduh dalam format JPG.	
Mendesain tombol, ikon, dan ilustrasi materi di <i>Canva</i> lalu mengunduh sebagai PNG transparan.	
Mengimpor <i>file JPG background ke scratch</i> sebagai <i>backdrop</i> melalui <i>choose a backdrop</i> lalu <i>upload backdrop</i>	
Mengimpor elemen PNG ke <i>Scratch</i> sebagai <i>sprite</i> melalui <i>choose a sprite</i> lalu <i>upload sprite</i> agar dapat diberi perintah	
Menggunakan blok kode seperti <i>when this sprite clicked</i> dan <i>switch backdrop to</i> untuk mengatur perpindahan halaman	
Membuat elemen pilihan jawaban, mengimpor ke <i>scratch</i> sebagai <i>sprite</i> , dan memberi kode kondisi (<i>if-then</i>) untuk mengecek jawaban benar atau salah	

Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa untuk menilai tingkat kevalidannya. Setiap validator memberikan skor berdasarkan indikator yang telah ditentukan, kemudian dihitung rata-

ratanya untuk menentukan kategori kevalidan. Hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata persentase media KAMBURA adalah 90% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 92% dari ahli bahasa, sehingga masuk kategori sangat valid. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 4 dan menjadi dasar kelayakan media untuk tahap uji coba berikutnya.

Tabel 4. Hasil Validasi Media KAMBURA

Validator	Ahli 1	Ahli 2	Rata-rata	Kategori
Ahli Materi	92%	92%	92%	Sangat Valid
Ahli Media	96%	92%	94%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	94%	89%	91%	Sangat Valid

Validator memberikan masukan terkait suara benar dan salah dan terkait letak SPOK dan kesederhanaan bahasa. Perbaikan dilakukan sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Perbaikan Media



Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum diujicobakan kepada siswa. Tahap validasi dalam penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menilai kelayakan desain produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Proses ini penting agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga tepat secara substansi. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, media KAMBURA memperoleh kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan pendapat Maenah et al. (2024) yang menyatakan bahwa kesesuaian isi

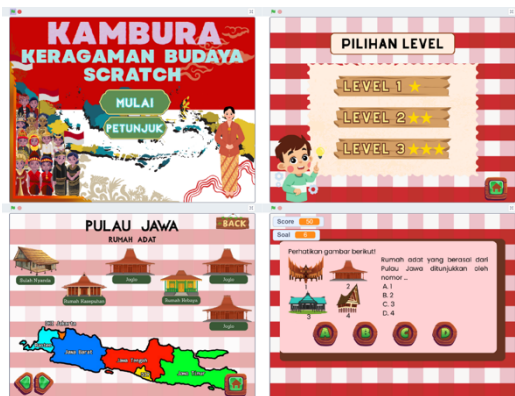
dengan tujuan pembelajaran merupakan indikator utama kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, media KAMBURA dari segi materi dinyatakan layak untuk digunakan.

Hasil validasi dari ahli media juga menunjukkan kategori sangat valid. Pendapat ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memperhatikan unsur visual, kejelasan tampilan, dan kemudahan penggunaan agar mampu meningkatkan motivasi belajar (Ramadani et al., 2025). Dengan demikian, dari sisi teknis dan visual, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media KAMBURA berada pada kategori sangat valid. Hal ini sesuai dengan pendapat Rohima (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa dalam pembelajaran harus jelas, efektif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Dengan demikian, dari aspek kebahasaan, media KAMBURA juga dinyatakan layak untuk digunakan.

Secara keseluruhan, hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media KAMBURA berbasis *scratch* memenuhi kriteria kevalidan. Tingginya hasil penilaian pada setiap aspek menandakan bahwa media telah dirancang secara sistematis dan sesuai dengan prinsip pengembangan media pembelajaran. Kevalidan ini menjadi dasar bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar isi, tampilan, dan bahasa.

Pada tahap *development*, media KAMBURA dibuat dengan merancang konsep dan konten pembelajaran interaktif menggunakan *scratch*. Media kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan konten, tampilan dan bahasa. Masukan dari hasil validasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Afifah et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis dan melalui proses validasi akan menghasilkan produk yang lebih layak, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut tampilan produk akhir media KAMBURA.



Gambar 3. Tampilan Akhir Media KAMBURA

4. Tahap *Implementation*

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas media KAMBURA kepada 23 siswa kelas V SD 1 Mejobo dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya. Guru menggunakan media sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang pada tahap *design*. Observasi menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti alur materi dan kuis dengan lancar. Manfaat penggunaan media terlihat dari meningkatnya keterlibatan, konsentrasi, dan motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran. Selama uji coba, peneliti melakukan dokumentasi kegiatan termasuk interaksi siswa dengan media dan respons mereka terhadap fitur kuis dan suara umpan balik. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3 yang menampilkan suasana penggunaan media di kelas.



Gambar 4. Dokumentasi Uji Coba Media KAMBURA

Guna menilai kepraktisan media, siswa dan guru mengisi angket yang telah disusun sebelumnya. Angket mengukur kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kemampuan media mendukung proses pembelajaran. Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa dan guru dapat menggunakan media dengan baik dan memberikan respons positif terhadap media dalam proses pembelajaran. Data ini menjadi dasar untuk tahap *evaluation* dan memastikan media siap digunakan dalam skala lebih luas.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap *evaluation* dilakukan untuk menganalisis hasil uji kepraktisan media KAMBURA berdasarkan respons guru dan siswa selama uji coba di kelas V SD 1 Mejobo. Data kepraktisan dikumpulkan melalui angket yang telah disusun pada tahap *design*, kemudian dihitung persentasenya untuk menentukan kategori kepraktisan media. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa media KAMBURA memperoleh persentase kepraktisan sebesar 90% dari guru dan 93% dari siswa sehingga media termasuk dalam kategori sangat praktis dan siap digunakan secara optimal dalam pembelajaran keragaman budaya. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 5 dan menjadi dasar kelayakan media untuk tahap penggunaan dalam pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan Media KAMBURA

Subjek	Persentase	Kategori
Guru	90%	Sangat Praktis
Siswa	93%	Sangat Praktis

Media KAMBURA dinyatakan praktis dan tidak memerlukan revisi tambahan karena persentase yang diperoleh telah memenuhi kriteria kelayakan. Kepraktisan ini meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kemampuan media mendukung keterlibatan siswa. Guru memberi komentar bahwa media praktis, mudah digunakan, dan menggunakan teknologi. Beberapa siswa memberikan komentar seperti tidak ada yang kurang dari media, membuat semangat belajar, dan membuat menjadi pintar. Dengan demikian, evaluasi menunjukkan bahwa media KAMBURA layak

dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, dan manfaat media saat digunakan dalam kegiatan belajar. Uji kepraktisan dalam penelitian pengembangan dilakukan untuk melihat sejauh mana produk mudah digunakan dan dapat diterapkan secara nyata di lapangan (Cahaya et al., 2024). Berdasarkan hasil angket kepraktisan oleh guru, media KAMBURA memperoleh kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media mudah dioperasikan dan membantu dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratiwi et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis harus mudah digunakan, terjangkau, dan tahan lama. Oleh karena itu, dari sudut pandang guru, media KAMBURA dinyatakan praktis dan layak digunakan.

Sementara itu, berdasarkan hasil respons siswa media KAMBURA juga memperoleh kategori sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa tampilan media menarik, mudah dipahami, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Navigasi yang sederhana dan penggunaan bahasa yang komunikatif membantu siswa mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari et al. (2024) yang menyatakan bahwa media yang baik adalah media yang mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman siswa. Dengan demikian, media KAMBURA dinilai memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media KAMBURA berbasis *scratch* memenuhi kriteria sangat praktis baik menurut guru maupun siswa. Tingginya respons positif menunjukkan bahwa media mudah diterapkan tanpa memerlukan penyesuaian yang kompleks. Kepraktisan ini memperkuat bahwa media tidak hanya valid secara isi dan desain sehingga layak digunakan dalam konteks pembelajaran nyata. Dengan demikian, media KAMBURA dapat menjadi media alternatif untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, media pembelajaran KAMBURA yang dikembangkan menggunakan model ADDIE terbukti valid dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya di kelas V SD. Validasi media oleh ahli materi mencapai 92%, ahli media 94%, dan ahli bahasa 91%, sehingga media termasuk kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor 90% dari guru dan 93% dari siswa, yang menandakan media sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perlu perbaikan besar. Media KAMBURA berpotensi meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sehingga mendukung pencapaian kompetensi dan hasil belajar yang lebih optimal di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Andriana, M., & Sumarlin, T. (2023). Analisis Sistem Informasi Anggaran. *Jurnal Manajemen Sosial Ekonomi (DINAMIKA)*, 3(2), 158–163.
- BSKAP. (2023). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2023 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: BSKAP Kemendikbudristek.
- Cahaya, N., Fauziah, N., Ferazona, S., Hidayati, N., Mellisa, & Yeyendra. (2024). Lembar Praktikalitas: Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 4(1), 48–68.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.

- Fareza, H. I., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(1), 11–21.
- Fatmawati, K., Jailani, M. S., Hasanah, J., & Efendi, R. (2023). Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual. *PEJ*, 7(1), 20–28.
- Febritama, M. I. R., Ramdhani, S., Ayu, N. K., & Rosiana, M. Z. (2025). Peran Strategis Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Identitas Bangsa. *Journal of Education*, 1(2), 144–152.
- Halimah, Harjanto, A., & Arga, K. I. (2024). Pengembangan Kartu Soal Berbasis Quantum Learning pada Materi Badan Usaha untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024. *Ekonomia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 63–70.
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal WANLAMBEY: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134.
- Kristiani, P., & Wahyudi. (2025). Pengembangan Media Flashcard PEKARKALI (Permainan Kartu Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa SD. *JANACITTA*, 8(2), 264–276.
- Maenah, Taufiqulloh, & Sudiby, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education R*, 5(2), 3272–3282.
- Maharani, A., & Wahyuningsih, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis Google Sites Materi Warisan Budaya Kelas V. *JANACITTA*, 8(2), 378–388.
- Muryani, A., & Purwanti, K. Y. (2021). Pengaruh Model Inkuiri berbantuan Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JANACITTA*, 4(1), 1–12.
- Pratiwi, I. A., Lutfiyah, T., & Fardani, M. A. (2025). Integrating the Local Wisdom of Bulusan Kudus Into A P5 E-Module: A Feasibility and Practicality Study for Elementary School Students. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 621–632.
- Pratiwi, I. A., Rahmawati, A., Azman, M. N. A., Fajrie, N., & Mustofa, H. A. (2025). Development and Effectiveness of Multimedia Interactive Learning Scratch Wabimendu (World Indonesian Cultural Heritage). *Frontiers in Education*, 10(1628412), 1–13.
- Pratiwi, M. N., Sastrawati, E., & Putri, A. G. E. (2026). Pengembangan LKPD Berbasis Computational Thinking pada Bangun Datar Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 46–57.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ramadani, N., Ningsih, W. L., Firda, D. A., Wardhani, N. Z. D., & Risdalina. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Video Canva pada Materi Struktur Atom dan Tabel Periodik Unsur di SMP / MTs. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 8(1), 47–56.
- Rodenayana, E., Ekowati, D. W., & Astutik, P. P. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila melalui Media Microsite dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 703–711.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Sabilla, A. M., Sakir, M., & Firdaus. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning dengan Scratch pada Materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 140–154.
- Safitri, S. L. D. A., Santoso, D. A., & Kuryanto, M. S. (2024). Pengaruh Permainan

- Tradisional Engklek melalui Pendekatan Etnomatematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Absis: Mathematics Education Journal*, 6(2), 106–111.
- Sari, F. N., Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Materi Warisan Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPAS. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 291–300.
- Sari, R. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Bahasa Tidung Sebagai Media Pembelajaran Literasi di SD Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(May), 1249–1260.
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1), 47–57.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 833–842.
- Suseno, & Ritonga, S. (2025). Desain Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 562–577.
- Trikesumawati, D., Ishamy, W. M., & Rizqullah, R. M. (2025). Peran Media dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan Marinu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.