

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa Terintegrasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Murid Kelas V SD Muhammadiyah Ambarbinangun

Divanny Aulia Hanif* & Selly Rahmawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec.Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55184, Indonesia.

*Corresponding Author: divannyaulia@gmail.com, selly@upy.ac.id

Article History

Received : July 24th, 2026

Revised : August 10th, 2026

Accepted : August 20th, 2026

Abstract: Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih sering didominasi metode ceramah dan media yang kurang variatif sehingga partisipasi serta prestasi belajar murid belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa berbasis Heyzine yang terintegrasi dengan Quizizz pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku guna meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V SD. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan desain *quasi-experiment* tipe *nonequivalent control group design*. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92,12% dan ahli media sebesar 88,7% (kategori sangat layak). Kepraktisan media memperoleh skor 92,5% dari respon guru dan 94,05% dari respon murid (kategori sangat praktis). Uji keefektifan menunjukkan adanya perbedaan peningkatan prestasi belajar secara signifikan melalui uji *Independent Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dan rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen (0,476; kategori sedang) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (0,278; kategori rendah). Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa Media Digital Interaktif Ragamnusa terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V SD.

Keywords: Media Digital Interaktif, Ragamnusa, Quizizz, Prestasi Belajar, Pendidikan Pancasila SD.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat Sekolah Dasar berperan penting dalam membentuk karakter dan identitas warga negara muda Indonesia di tengah tantangan globalisasi dan perubahan nilai yang cepat (Nurhalisyah et al., 2024:74). Menurut Fadila et al. (2021:7178), Pendidikan Kewarganegaraan berperan strategis dalam membentuk warga negara yang ideal melalui penguasaan pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan, serta pembentukan karakter. Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif sehingga murid mudah bosan, kurang tertarik, dan mengalami kesulitan memahami materi (Lisnawati et al., 2022:653, 655–656). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum sesuai dengan

karakteristik murid sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran aktif dan kontekstual (Aprilutfi, 2022:382). Akibatnya, partisipasi dan prestasi belajar murid belum optimal (Aisah et al., 2022:675). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 22 Januari 2026 di kelas VB SD Muhammadiyah Ambarbinangun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Keragaman Budaya Indonesiaku, diperoleh data nilai murni dari guru wali murid kelas V yang menunjukkan bahwa dari 24 murid terdapat 12 murid (50%) yang belum mencapai KKM 75 dengan nilai rata-rata 71,25 sehingga ketuntasan klasikal belum terpenuhi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan gambar pada buku teks yang kurang menarik sehingga keterlibatan murid rendah, mudah jenuh, dan mengalami kesulitan memahami materi. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi, tujuan pembelajaran Pendidikan

Pancasila dalam menanamkan nilai kebhinekaan dan karakter murid akan sulit tercapai secara optimal.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa bertema Keragaman Budaya Indonesiaku yang dilengkapi QR Code dan terintegrasi dengan Quizizz sebagai sarana evaluasi. Media ini menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman murid. Integrasi Quizizz juga memungkinkan evaluasi dilakukan secara langsung dan menyenangkan.

Pengembangan media digital sejalan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan. Fitria (2023:96) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian Lestari dan Suciptaningsih (2024:439) menunjukkan bahwa media digital berbasis Heyzine mampu meningkatkan hasil belajar. Selain itu, Heckie et al. (2022) membuktikan bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan murid. Citra dan Rosy dalam Jong dan Tacoh (2024) juga menyatakan bahwa Quizizz mampu mengurangi kejenuhan dalam evaluasi pembelajaran.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif memberikan dampak positif terhadap pemahaman murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Aritonang et al., 2024:6625). Meskipun demikian, penerapan media digital di sekolah dasar masih terbatas karena kendala akses teknologi, rendahnya literasi digital guru, serta keterbatasan waktu dalam menyiapkan pembelajaran (Ananda et al., 2025:455). Oleh karena itu, pengembangan media digital interaktif menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila (Elindasari et al., 2024:66).

Media pembelajaran digital yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual dinilai sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Melalui Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa yang dipadukan dengan QR Code menuju Quizizz, murid dapat mempelajari materi sekaligus melakukan evaluasi secara menarik, sedangkan guru lebih mudah memantau hasil belajar. Dengan demikian, media ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi

belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan permasalahan, hasil observasi, dan kajian literatur tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa berbasis Heyzine yang terintegrasi dengan Quizizz pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V SD Muhammadiyah Ambarbinangun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut Okpatrioka et al. (2023), metode Research and Development merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Branch, 2009). Untuk menguji keefektifan produk, penelitian menggunakan desain quasi experiment tipe nonequivalent control group design.

Penelitian dilaksanakan pada Januari–Juli 2026 di SD Muhammadiyah Ambarbinangun dan SD Negeri 5 Sleman. SD Muhammadiyah Ambarbinangun digunakan sebagai lokasi uji coba lapangan, sedangkan SD Negeri 5 Sleman digunakan untuk uji instrumen dan uji kepraktisan media. Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas V SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang dipilih menggunakan teknik intact group. Uji instrumen melibatkan 27 murid kelas V SD Negeri 5 Sleman, sedangkan uji kepraktisan melibatkan 6 murid dan 1 guru kelas yang dipilih secara simple random sampling.

Prosedur penelitian meliputi lima tahap model ADDIE, yaitu analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi; perancangan media pembelajaran; pengembangan media yang dilanjutkan dengan validasi ahli materi dan ahli media serta revisi; implementasi melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan menggunakan pretest-posttest pada kelas kontrol dan eksperimen; serta evaluasi untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes. Analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Keefektifan media dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, uji Independent Sample t-test, serta analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif "Ragamnusa" dirancang secara sistematis untuk menjawab tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Penelitian pengembangan ini berorientasi pada penciptaan media inovatif berbasis *flipbook* Heyzine dan kuis interaktif Quizizz yang mampu menjembatani pemahaman konsep secara konkrit, mengintegrasikan visualisasi kaya budaya, serta meningkatkan hasil belajar murid.

Guna menjamin mutu produk yang dikembangkan baik dari segi kebenaran materi, keandalan teknis, kepraktisan penggunaan, hingga keefektifan dalam pembelajaran seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan menerapkan kerangka kerja Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kerangka ini dipilih karena alurnya yang logis, terstruktur, serta memungkinkan adanya evaluasi berkelanjutan pada setiap fasenya.

Sajian rinci mengenai pelaksanaan tiap tahapan ADDIE beserta pembuktian empiris hasil uji cobanya dipaparkan secara bertahap pada bagian berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilaksanakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas V SD Muhammadiyah Ambarbinangun melalui

wawancara, observasi, *pretest*, dan studi dokumentasi. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah serta media buku teks tanpa dukungan visual yang memadai, sehingga murid kurang aktif, cepat jenuh, dan kesulitan memahami konsep budaya secara konkrit. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya hasil belajar berdasarkan tes awal (*pretest*), di mana baru 12 dari 24 murid (50%) yang mencapai KKTP/KKM 75 dengan rata-rata nilai kelas sebesar 71,25. Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan tersebut, dikembangkan Media Pembelajaran Digital Interaktif "Ragamnusa" berbasis Heyzine yang terintegrasi dengan Quizizz melalui akses QR Code sebagai solusi inovatif untuk memvisualisasikan materi secara interaktif, meningkatkan minat, serta mengoptimalkan ketuntasan belajar murid.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, dilakukan perancangan konseptual dan teknis Media Pembelajaran Digital Interaktif "Ragamnusa" yang diawali dengan merumuskan tujuan pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran (CP) materi Keragaman Budaya Indonesia untuk kelas V SD. Selanjutnya, materi disusun secara ringkas dan komunikatif mencakup keragaman suku, bahasa, rumah adat, pakaian daerah, tarian tradisional, cara pelestarian, hingga sikap menghargai budaya yang dipadukan dengan pengumpulan ilustrasi digital serta gambar visual resolusi tinggi. Tata letak visual dirancang interaktif melalui struktur menu utama (*Keragaman Budaya Indonesia, Rumah Adat, Pakaian Daerah, Tarian Daerah, Lestarian Budaya, dan Sikap Menghargai*) dengan memperhitungkan tipografi, keharmonisan warna, dan animasi ikon yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Selain itu, dirancang pula instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli materi dan media, angket respon guru dan murid untuk mengukur kepraktisan, serta soal *pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas hasil belajar sebagai dasar produk awal yang siap diproduksi pada tahap pengembangan.

Ikon Menu Utama



Keragaman Budaya Indonesia



Rumah Adat



Pakaian Daerah



Tarian Daerah



Lestarian Budaya Daerah



Sikap Menghargai Keragaman Budaya

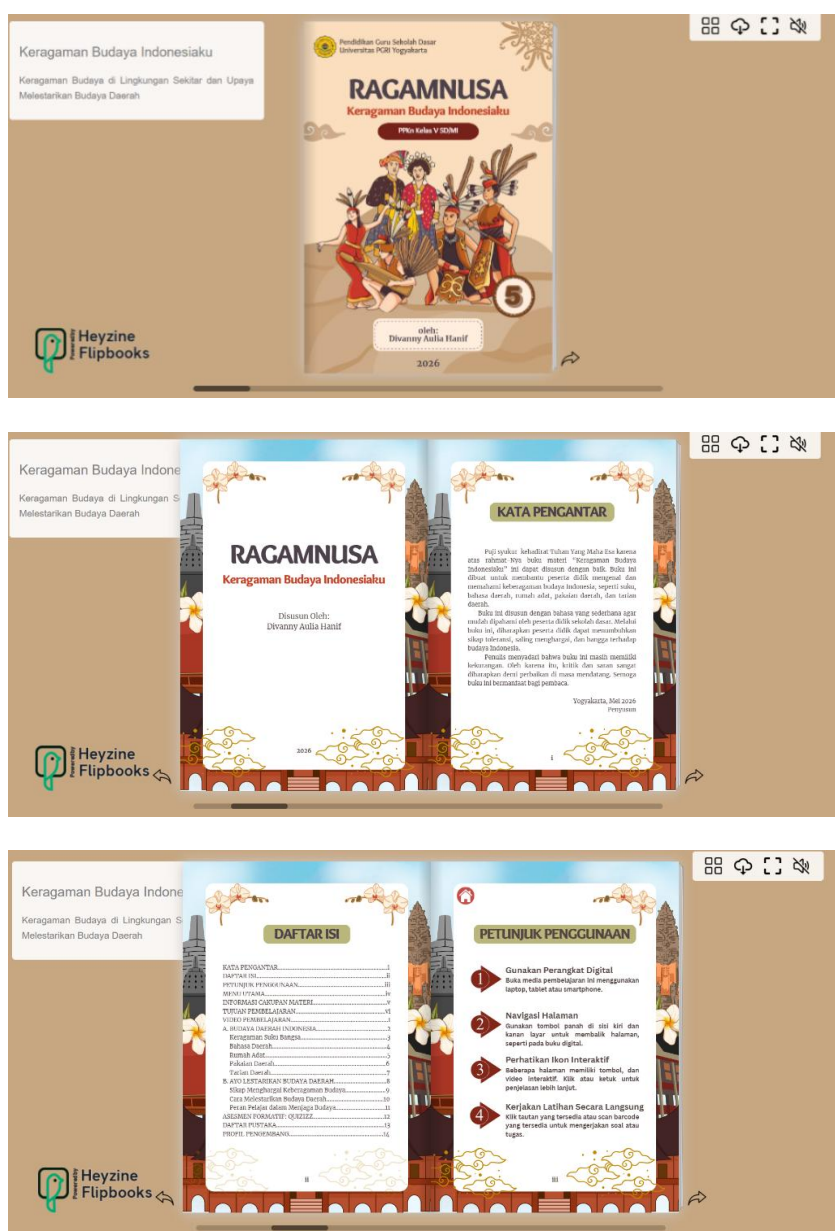


Gambar 1. Gambar Animasi

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

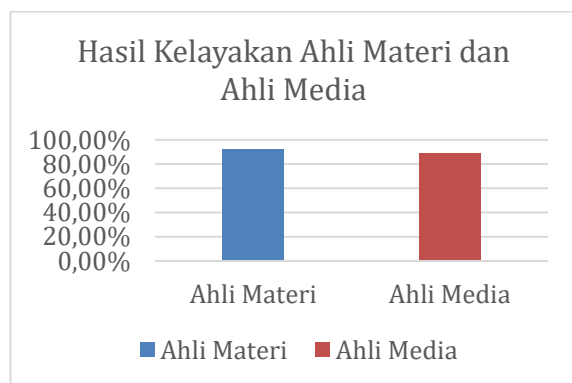
Tahap pengembangan merealisasikan rancangan menjadi produk nyata berupa Media Pembelajaran Digital Interaktif "Ragamnusa" berformat *link* HTML yang dapat diakses multi-

perangkat (*smartphone*, tablet, laptop) tanpa instalasi aplikasi tambahan, di mana wujud visual antarmuka dan struktur tampilan media dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa

Selanjutnya, produk diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh validator ahli untuk mengukur keandalan materi dan media. Validasi ahli materi (Kulbi Nuraini, S.Pd.) mencakup 7 aspek dengan 33 butir penilaian yang menghasilkan skor total 152 dari 165 (92,12%) dengan kualifikasi Sangat Layak tanpa revisi. Sementara itu, validasi ahli media (ibu MDK, M.Pd.) mencakup 7 aspek dengan 23 butir penilaian dan memperoleh skor total 102 dari 115 (88,7%) berpredikat Sangat Layak dengan revisi kecil pada area sampul, jenis *font*, serta keterangan kelas. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa dapat diterima dan layak untuk diujicobakan pada uji coba lapangan. Berikut ini diagram hasil kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram hasil kelayakan

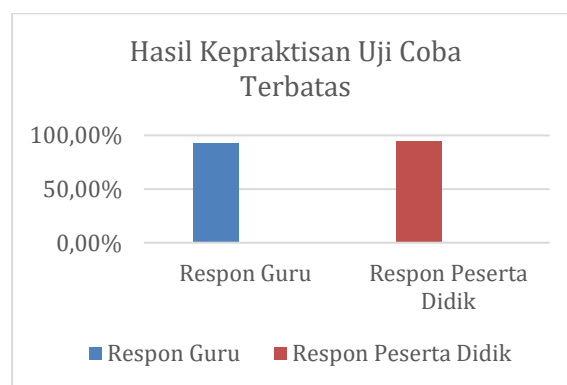
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan uji coba lapangan yang dilakukan secara bertahap untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan media serta keefektifannya terhadap peningkatan hasil belajar murid.

a. Uji Coba Terbatas (Uji Kepraktisan Media)

Uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri 5 Sleman untuk mengukur kepraktisan awal Media Pembelajaran Digital Interaktif "Ragamnusa" dengan subjek 1 guru kelas (Devi Nirmala Hapsari, S.Pd., Gr.) dan 6 murid yang dipilih melalui teknik *simple random sampling*. Pengukuran melalui angket respon guru memperoleh skor total 74 dari 80 (92,5%) yang

masuk kualifikasi Sangat Praktis, sementara angket respon dari 6 murid menghasilkan skor akumulasi 395 dari 420 (94,05%) dengan predikat Sangat Praktis. Berdasarkan perolehan skor dari kedua instrumen evaluasi terbatas ini, media "Ragamnusa" disimpulkan sangat praktis, dapat diterima dengan baik, dan layak untuk dipergunakan pada tahap uji coba lapangan (kelas eksperimen). Berikut ini diagram hasil kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan murid yang telah dilakukan pada uji coba terbatas sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram hasil kepraktisan

b. Uji Coba Lapangan Utama (Uji Keefektifan Hasil Belajar)

Uji coba lapangan dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ambarbinangun menerapkan desain *quasi-experimental (nonequivalent control group design)* pada 48 murid yang terbagi ke dalam kelas eksperimen ($N=24$, media "Ragamnusa") dan kelas kontrol ($N=24$, metode konvensional). Evaluasi ketuntasan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 77,71 (*pretest*) menjadi 88,13 (*posttest*) dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 100%, sedangkan kelas kontrol naik dari 70,00 menjadi 77,29 dengan ketuntasan 75%. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5%. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai *Asymp Sig (2-tailed)* lebih dari 5% atau 0,05. Berikut ini disajikan tabel hasil uji Normalitas.

Tabel 1. Uji Normalitas

Test of Normality		Shapiro Wilk		
Kelas		Statistic.	df	Sig
Hasil	Eksperimen	.938	24	.145
	Kontrol	.960	24	.447

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed)* dari hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas berdistribusi normal dengan taraf signifikan diatas 5% atau 0,05 sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Selanjutnya, Uji hipotesis penelitian dilakukan untuk mengetahui ada

tidaknya pengaruh Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa terhadap prestasi belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti menggunakan uji Independent Sample *T-Test* dengan Asumsi Varians Sama (*Equal Variances Assumed*).

Tabel 2. Uji Independent Sample *T-Test*

Kelas	Mean	Sig.	Keterangan
Kontrol	77.29	0.000	H ₀ ditolak
Eksperimen	88.13	0.000	H ₁ diterima

Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0,000, yang berarti sig < 0,05 artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian H₀ ditolak dan H₁ diterima, terdapat pengaruh signifikan penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa terhadap prestasi belajar pada murid kelas V SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar murid setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Analisis ini bertujuan mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil perhitungan uji N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen

	N	Mean
Kelas Eksperimen	24	0.476

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol

	N	Mean
Kelas Kontrol	24	0.278

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain, diperoleh nilai kelas eksperimen sebesar 0,476 yang berada pada rentang 0,30–0,69, sehingga termasuk dalam kategori "Sedang". Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,278 yang berada pada rentang ≤0,30, sehingga

termasuk dalam kategori "Rendah". Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap proses penelitian dan pengembangan model ADDIE, dilaksanakan sampai tahap evaluasi formatif yang bertujuan untuk revisi dan perbaikan produk. Berdasarkan hasil penilaian ahli dan uji coba lapangan pada tahap implementasi, dilakukan dua jenis analisis data, yaitu analisis data kuantitatif dari angket responden serta analisis data kualitatif dari masukan, komentar, dan saran ahli materi, ahli media, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan agar kesalahan pada Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa dapat segera diperbaiki tanpa menunggu produk akhir selesai diproduksi.

Pembahasan

Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa dikembangkan sebagai solusi atas rendahnya prestasi belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V SD Muhammadiyah Ambarbinangun pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa dari 24 murid, sebanyak 12 murid (50%) belum mencapai KKM 75 dengan

nilai rata-rata kelas 71,25, sehingga ketuntasan klasikal belum terpenuhi. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media pembelajaran digital yang mampu memvisualisasikan materi secara lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai sarana penyampaian materi agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami murid (Fadilah & Kanya, 2023; Saleh et al., 2023). Media digital juga mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi murid (G. Ayu et al., 2023). Oleh karena itu, media ini diharapkan mampu mengatasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sebelumnya masih didominasi metode konvensional dan kurang melibatkan murid secara aktif.

Ditinjau dari aspek kelayakan, validasi ahli materi memperoleh persentase 92,12% (Sangat Layak) tanpa revisi, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase 88,7% (Sangat Layak) dengan revisi kecil pada tampilan cover, jenis huruf, dan keterangan kelas. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Lestari dan Suciptaningsih (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis Heyzine memenuhi kriteria kelayakan tinggi untuk digunakan di sekolah dasar. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa telah memenuhi karakteristik media digital yang mampu menyajikan materi secara menarik melalui berbagai fitur multimedia (Putri et al., 2025; Putri Nur'aini Hilaliyah, 2024). Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada aspek kepraktisan, angket respon guru memperoleh persentase 92,5% dan respon murid sebesar 94,05%, keduanya berkategori "Sangat Praktis". Tingginya kepraktisan didukung oleh integrasi QR Code dengan Quizizz yang memudahkan pelaksanaan evaluasi secara langsung. Temuan ini sejalan dengan Heckie et al. (2022) dan Jong dan Tacoh (2024) yang menyatakan bahwa Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan murid. Selain itu, penggunaan Heyzine Flipbook yang dipadukan dengan Quizizz juga sesuai dengan karakteristik murid kelas V yang mulai berpikir logis dan menyukai

pembelajaran yang interaktif (Simanjuntak & Siregar, 2023; Husnaini et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi murid.

Pada aspek keefektifan, persentase ketercapaian hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 77,71% menjadi 88,13% (naik 10,42%), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 70,00% menjadi 77,29% (naik 7,29%). Hasil Independent Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. 0,000 ($<0,05$), sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V. Hasil tersebut diperkuat oleh uji N-Gain yang menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,476 (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,278 (kategori rendah). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman murid secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya mengembangkan pengetahuan, tetapi juga membantu murid memahami nilai-nilai kewarganegaraan melalui materi yang dipelajari (Munthe et al., 2023). Penyajian gambar, video, dan evaluasi interaktif pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku memudahkan murid memahami sekaligus menghargai keberagaman budaya Indonesia (Sugianto, 2023). Peningkatan prestasi belajar juga didukung oleh penggunaan media sebagai faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar murid (Abdul et al., 2023), sejalan dengan temuan G. Ayu et al. (2023) bahwa media flipbook interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid sekolah dasar. Dengan demikian, Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku.

Prestasi belajar dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif, sehingga hasil penelitian hanya menggambarkan peningkatan pemahaman konseptual murid terhadap materi Keragaman Budaya Indonesiaku berdasarkan skor pretest dan posttest, bukan pada ranah afektif maupun psikomotorik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa berhasil dikembangkan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 22 Januari 2026 di kelas VB SD Muhammadiyah Ambarbinangun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Keragaman Budaya Indonesiaku, diperoleh data nilai murni dari guru wali murid kelas V yang menunjukkan bahwa dari 24 murid terdapat 12 murid (50%) yang belum mencapai KKM 75 dengan nilai rata-rata 71,25 sehingga menjadi dasar pengembangan media berbasis Heyzine yang terintegrasi dengan Quizizz. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi sebesar 92,12% dan ahli media sebesar 88,7%, serta sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 92,5% dan respon murid sebesar 94,05%. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V, yang ditunjukkan oleh hasil uji Independent Sample t-test dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) serta hasil uji N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,476 (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,278 (kategori rendah). Dengan demikian, Media Pembelajaran Digital Interaktif Ragamnusa layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku di kelas V sekolah dasar.

REFERENSI

- Ananda, R., Sartiwi, T., Zahra, D., Danti, T. R., & Fitri, V. A. (2025). KESULITAN GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 450–474.
- Aprilutfi, D. N. (2022). *Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD*. 1(4), 380–385.
- Aritonang, V. O., Aulia, A., Dewi, S., Hutabarat, S., & Nisha, F. (2024). ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANALYSIS OF THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF LEARNING. 6623–6627.
- Ayu, G., Mia, M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). *Flipbook : Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar*. 11(1), 165–174.
- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., & Wibowo, S. E. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar*. 8(1), 60–68.
- Fadila, R., Herdiansyah, P., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7176–7181.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Heckie, D., Jati, P., & Mediatati, N. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz*. 6(3), 383–389.
- Heckie, D., Jati, P., & Mediatati, N. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz*. 6(3), 383–389.
- Husnaini, M., Sarmiati, E., & Harimurti, S. M. (2024). *Pembelajaran Sosial Emosional : Tinjauan Filsafat Humanisme terhadap Kebahagiaan dalam Pembelajaran*. 5(2), 1026–1036.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147.
- Lestari, D. T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Heyzine Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 11(2), 450–459.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y., & Anggraeni Dewi, D. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6, 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., & Utara, S. (2023). *Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. 1(1), 29–40.
- Nurhalisyah, A., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Pentingnya Kewarganegaraan Dalam Pendidikan Pelajar. *MARAS: Jurnal*

- Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 74–79.
<https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.130>
- Putri Nur'aini Hilaliyah, T. K. dan I. (2024).
Pengembangan e-modul berbasis flipbook pada mata pelajaran estimasi biaya konstruksi kelas xi. 4.
- Putri, A. A., Salim, H. E., Aminah, S., Budiana, N., Setiabudi, U. M., & Artikel, I. (2025).
PERAN PENGGUNAAN BUKU DIGITAL TERHADAP LITERASI. 3, 61–68.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Simanjuntak, K. S. K., & Siregar, R. S. (2023).
Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran. *RIYADHAH-Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 111–124.
- Sugianto, T. (2023). *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra, Volume 03 No. 06 Tahun (2023)*. 03(06), 13–16.