



VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “SIKARJI” PADA MATERI KEBUDAYAAN DAERAH JAWA TIMUR SISWA KELAS V

Khoirun Nisa^{1*}, Frans Aditia Wiguna², & Karimatus Saidah³

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jalan Ahmad Dahlan Nomor 76, Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia

*Email: khoirunnisaa2@gmail.com

Submit: 12-06-2026; Revised: 24-06-2026; Accepted: 27-06-2026; Published: 23-07-2026

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa kelas V SDN Mrican 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi kebudayaan daerah Jawa Timur. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dengan media terbatas menyebabkan siswa mudah bosan, kurang fokus, dan mengalami kesulitan dalam mengingat materi. Padahal, sekolah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran teknologi yang belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif *Sikarji*. Media *Sikarji* memuat materi kebudayaan daerah Jawa Timur yang dipadukan dengan fitur interaktif, *drag and drop*, dan *memory match card* yang memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Namun, pada pelaksanaan penelitian ini difokuskan hingga tahap ADD atau pengembangan dan validasi produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Sikarji* memperoleh persentase validitas sebesar 96% dari ahli materi dan 86,6% dari ahli media. Rata-rata hasil validasi mencapai 91,3%, dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif *Sikarji* dinyatakan sangat valid dan layak diterapkan sebagai sarana pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi kebudayaan daerah Jawa Timur pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Kebudayaan Daerah Jawa Timur, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila, Validitas Media.

ABSTRACT: This study was motivated by the low level of engagement and understanding among fifth-grade students at SDN Mrican 1 regarding the Pancasila Education subject, specifically the topic of East Java regional culture. Instruction dominated by lecture methods and limited media led to student boredom, a lack of focus, and difficulty retaining information, despite the school possessing technology-based learning facilities that had not been optimally utilized. This study aimed to determine the validity of the "Sikarji" interactive learning media. Sikarji incorporates content on East Java regional culture combined with interactive features such as drag-and-drop activities and memory-matching cards designed to make learning more engaging. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model; however, the scope was limited to the ADD stages (Analysis, Design, and Development/Validation). Validation sheets assessed by subject matter experts and media experts served as the research instruments. The results indicated a validity score of 96% from subject matter experts and 86.6% from media experts. The average validation score reached 91.3%, placing it in the "highly valid" category. Consequently, the Sikarji interactive learning media is deemed highly valid and suitable for implementation as a learning tool to assist students in understanding East Java regional culture within the Pancasila Education curriculum.

Keywords: East Java Regional Culture, Interactive Learning Media, Pancasila Education, Media Validity.



How to Cite: Nisa', K., Wiguna, F. A., & Saidah, K. (2026). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Sikarji” pada Materi Kebudayaan Daerah Jawa Timur Siswa Kelas V. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 770-781. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i3.1561>



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang terus mendapatkan perhatian dan dikembangkan guna mendukung keberlangsungan kemajuan manusia dari generasi ke generasi. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengoptimalkan potensi siswa, sehingga kualitas dari pendidikan, mutu pembelajaran, dan prestasi belajar meningkat. Salah satu faktor dalam mewujudkan pembelajaran berkualitas adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Yuliana & Purmadi (2026), media pembelajaran merupakan alat pendukung dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai optimal. Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mendorong lebih aktif berpikir serta membantu mempermudah pemahaman terhadap materi. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan pembelajaran secara matang, khususnya dalam menentukan serta menerapkan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Seiring kemajuan zaman, peran guru tidak terbatas pada pengajaran materi, tetapi juga dituntut terus berinovasi serta kreatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Menurut Aka (2017), keberadaan TIK dalam pendidikan mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, TIK juga memiliki peran sangat penting serta memberi pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran. Teknologi juga mendorong berbagai bentuk interaksi dalam pembelajaran, seperti komunikasi timbal balik pendidik dan siswa, interaksi pengguna dengan media. Oleh karena itu, penguasaan media oleh pendidik penting untuk mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran, mempermudah penyampaian materi, dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

Berkaitan dengan pentingnya penguasaan media dalam proses belajar mengajar, dalam Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan, terdapat enam mata pelajaran wajib diajarkan peserta didik, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan karakter yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila serta menanamkan pemahaman mengenai perilaku yang baik dan tidak baik. Menurut Zulva *et al.* (2025), Pendidikan Pancasila mencerminkan berbagai kebijakan strategis yang menjadi landasan bagi kehidupan berbangsa dan bermasyarakat. Penanaman nilai Pancasila sejak usia dini diperlukan agar menyadari, menghayati, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perkembangan teknologi serta budaya di Indonesia perlu berjalan sejalan dengan nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 5 SDN Mrican 1, ketika pembelajaran di kelas guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan variasi media yang terbatas, sehingga terlihat kurang tertarik, dimana masih ada siswa yang masih



melakukan aktivitas lain dan siswa bosan, mengantuk, serta kurangnya keterlibatan. Diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru, bahwa siswa sering merasa jenuh ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung monoton, salah satunya tercermin pada pembelajaran kebudayaan daerah, karena cakupan materinya yang beragam. Guru juga mengungkapkan ketika mengajar materi kebudayaan daerah Jawa Timur dengan media gambar, masih terdapat siswa yang kesulitan mengingat nama budaya dan ciri khasnya. Penggunaan media cetak gambar ini belum mampu membantu siswa memahami materi budaya secara optimal yang terlihat dari 48,2% siswa masih berada di bawah KKTP. Meskipun sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas teknologi seperti LCD, *Chromebook*, *Smart TV*, dan Wi-Fi, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal, karena keterbatasan waktu guru dalam membuat media, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar masih kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi kebudayaan daerah Jawa Timur. Sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memilih media pembelajaran interaktif *Sikarji*. Menurut Siswanto (2025), media pembelajaran interaktif adalah sarana TIK yang melibatkan *software* dan *hardware* yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media untuk mendorong keterlibatan aktif. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan media menggunakan aplikasi.

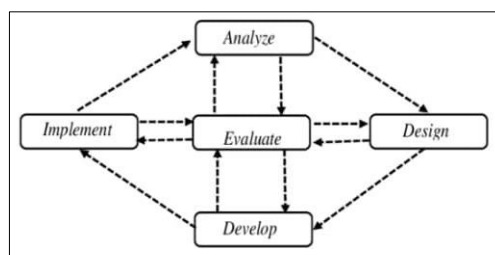
Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Mulia (2025) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi android *energy fun* pada materi energi dan perubahannya, terbukti media mendapatkan nilai kevalidan dan kepraktisan yang tinggi dan berhasil meningkatkan nilai menjadi 85,8. Hasil tersebut menunjukkan pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran di sekolah, serta berpotensi meningkatkan hasil belajar. Namun, penelitian tersebut berfokus pada pengembangan media interaktif IPA dengan penggunaan fitur *drag & drop*, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif aplikasi Pendidikan Pancasila dengan fitur *drag & drop* dan *game memory match card* di dalamnya. Dengan demikian, masih diperlukan pengembangan media interaktif aplikasi dengan fitur yang berbeda yang disesuaikan dengan materi kebudayaan daerah Jawa Timur untuk siswa kelas 5.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media interaktif *Sikarji*. *Sikarji* merupakan nama media dengan singkatan dari Aplikasi Kebudayaan Daerah Jawa Timur yang dimana media tersebut memuat berbagai materi kebudayaan Jawa Timur dengan fitur interaktif seperti *drag & drop* dan *game memory match card*. Secara umum, pengembangan media meliputi tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Namun, penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek validitas, dimana pada tahapan model pengembangan hanya sampai tahap pengembangan dan validasi, sehingga tujuan dari penelitian ini, yaitu mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif *Sikarji*. Menurut Buka *et al.* (2025), validitas dapat diartikan sebagai tingkat ketepatan suatu alat ukur dalam menjalankan fungsinya, sehingga mampu menghasilkan data yang sesuai dengan aspek yang ingin diukur.

Validitas juga merupakan indikator yang digunakan untuk menilai apakah suatu instrumen telah memiliki tingkat keabsahan dan kesahihan yang memadai.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang berfokuskan pada pengembangan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif *Sikarji* pada materi kebudayaan daerah Jawa Timur sebagai produk yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Menurut Pudjowati *et al.* (2025), penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang berorientasi pada suatu pengembangan, penciptaan, serta penyempurnaan suatu produk, proses, atau teknologi yang memiliki manfaat praktis dan dapat diterapkan secara langsung. Model yang digunakan dalam pengembangan media adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Namun, pada pelaksanaan penelitian ini difokuskan hingga tahap pengembangan dan validasi produk. Bagan alur pengembangan media berdasarkan model ADDIE tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Model ADDIE (Purwaningtiyas, 2023).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta validasi ahli. Dalam penelitian ini, instrumen lembar validasi memuat beberapa aspek yang dinilai. Penilaian validitas dilakukan oleh dua ahli yang memiliki pengalaman dan kompetensi yang sesuai dengan bidang ahlinya, di antaranya dosen PGSD sebagai ahli materi dan dosen Pendidikan Guru Usia Dini sebagai ahli media pembelajaran. Tingkat validitas produk media *Sikarji* ini diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi dua validator. Pada lembar validasi materi terdapat 10 indikator dan 3 aspek, yaitu kurikulum, kesesuaian materi, dan kebahasaan. Sedangkan, lembar validasi media berisi 15 indikator dan 6 aspek teknis, yaitu desain *layout*, teks, gambar, audio, pengguna, dan navigasi. Penilaian pada angket tersebut menggunakan skala *Likert*, masing-masing responden memilih satu jawaban dari lima alternatif pilihan yang telah disediakan. Skor penilaian jawaban responden dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Skala Likert.

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Farihat (2024).

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/educatoria>



Analisis data hasil validasi dari dua ahli terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Maharani (2023).

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Persentase validitas;

TSe = Total skor empiris;

TSh = Total skor maksimal/yang diharapkan; dan

100% = Konstanta.

Data penilaian dari dua validator selanjutnya dianalisis secara keseluruhan dengan menerapkan rumus berikut:

$$\text{Nilai Kevalidan} = \frac{\text{Skor v.a materi} + \text{Skor v.a media}}{2}$$

Hasil kevalidan produk berdasarkan kategori yang mengacu pada rentang nilai validitas sebagaimana tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan.

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% -100%	Sangat Valid

Sumber: Maharani (2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media dikembangkan dengan menerapkan model ADDIE yang mencakup lima tahapan. Fokus penelitian diarahkan pada pengembangan media dengan kriteria valid, baik dari aspek materi maupun media, sehingga layak diterapkan di lapangan. Validitas merupakan komponen yang penting dalam penelitian pengembangan, karena mencerminkan kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan standar kelayakan media. Oleh karena itu, sebelum media digunakan dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan penilaian oleh para ahli untuk menegaskan bahwa pengembangan produk ini telah memenuhi aspek isi dan teknis. Hasil penelitian memberikan gambaran mengenai tingkat validitas media yang dikembangkan sekaligus menjadi acuan dalam menentukan kelayakan media sebagai alat pendukung pembelajaran di sekolah.

Analysis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui berbagai permasalahan dan kebutuhan pembelajaran di kelas V SDN Mrican 1. Temuan analisis menunjukkan kegiatan belajar Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penyampaian materi secara ceramah, dengan dukungan media yang terbatas pada LKS, buku paket, serta gambar, sehingga siswa kurang aktif, mudah bosan, kurang fokus, dan kesulitan memahami materi, khususnya materi kebudayaan daerah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar,

dimana 48,2% siswa masih berada di bawah KKTP. Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas pendukung seperti LCD, speaker, *Chromebook*, *Smart TV*, dan jaringan *wifi*, pemanfaatannya belum optimal karena keterbatasan waktu guru dalam membuat dan menyiapkan media. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih menarik, memanfaatkan unsur visual, audio, dan animasi untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi.

Design

Tahap desain merupakan tahap perencanaan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan perangkat, materi, dan soal, serta merancang media *Sikarji* menggunakan aplikasi *Canva*, *Construct 2*, *Netlify*, dan *MIT App Inventor*. Berikut ini tahapan yang dilakukan peneliti; 1) menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; 2) menyusun konsep awal media; 3) menyeleksi sumber yang relevan dan mengumpulkan bahan, yaitu materi dan komponen media diperoleh melalui pembuatan ilustrasi, gambar, dan grafik menggunakan *Canva*. Selain itu, disiapkan pula berbagai elemen pendukung, seperti video dan audio untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran; dan 4) merancang media, yaitu setelah bahan terkumpul, tahap berikutnya adalah mengembangkan media sesuai dengan rancangan awal menggunakan *Construct 2* pada perangkat laptop. Berikut ini desain media interaktif *Sikarji* yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Desain Media *Sikarji*.

No.	Gambar	Keterangan
1		Halaman depan/ <i>cover</i> media <i>Sikarji</i> berisi identitas media dan tersedia tombol <i>play</i> yang digunakan untuk memulai media dan menuju halaman menu.
2		Halaman menu media <i>Sikarji</i> berisi berbagai fitur <i>button</i> , seperti halaman CP-TP, profil, petunjuk, materi, dan <i>game</i> .
3		Halaman profil pengembang pada media <i>Sikarji</i> berisi informasi identitas dari pengembang untuk memperkenalkan siapa di balik pembuatan media ini.
3		Halaman petunjuk pada media <i>Sikarji</i> berisi ikon tombol untuk memudahkan pengguna mengenal ikon tombol.

No.	Gambar	Keterangan
4		Halaman materi, bagian ini merupakan tampilan awal halaman materi yang berisi 8 sub wajib dipelajari siswa.
5		Tersedia video kesenian dalam materi dan tambahan soal dengan pilihan jawaban jika dipencet langsung memberikan evaluasi.
6		Halaman <i>drag & drop</i> dalam materi berisi gambar dengan kotak pilihan jawaban, kemudian jawaban dapat di <i>drop</i> ke dalam kotak yang disediakan di bawah gambar, kemudian keluar hasil evaluasi berupa audio, jika jawaban benar dan jawaban salahnya.
7		Halaman <i>game</i> permainan <i>memory match card</i> berisi petunjuk dan pilihan menu <i>game</i> .
8		Menu <i>trial</i> dan <i>full game</i> berisi kartu yang digunakan mencocokkan sepasang kartu bergambar yang sama. Bagian kartu berisi gambar mencerminkan nama kebudayaan dan di atasnya berisi informasi singkat atau <i>clue</i> mengenai kebudayaan tersebut. Akan muncul apresiasi berhasil dan ikon <i>button</i> cek kartu yang berisi halaman jawaban dari <i>game memory match card</i> yang diselesaikan.

Development

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat di *Construct 2* diwujudkan secara nyata, yaitu menjadi aplikasi yang dapat diakses pada sistem android. Jadi, proses dari pengembangan ini yang semula masih perancangan pada *Construct 2*, file disimpan dalam format HTML dan ZIP, kemudian diunggah pada *website Netlify* untuk menghasilkan *format app*. Selanjutnya, *format app* tersebut dikonversi menjadi Apk menggunakan MIT *App Inventor* dengan menambahkan tampilan awal, identitas aplikasi, dan komponen *WebView*. Hasil akhir dari produk berupa media pembelajaran interaktif aplikasi *Sikarji* yang dapat digunakan pada perangkat sistem android seperti *Smart TV* dan *Smartphone*. Aplikasi *Sikarji* mengintegrasikan media audio dan visual yang dilengkapi fitur *drag & drop* serta permainan *memory match card* untuk keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga menjadi satu unsur yaitu multimedia. Selanjutnya, dilakukan evaluasi terhadap produk media yang telah dikembangkan untuk memperoleh data mengenai

tingkat validitasnya. Pada proses ini, validator diberikan instrumen berupa lembar validasi yang memuat berbagai indikator penilaian.

Validasi Materi

Penilaian melalui validasi materi dilakukan guna memastikan kualitas isi materi, sehingga dapat digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran interaktif *Sikarji*. Proses ini melibatkan seorang dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, yaitu Bapak Muhamad Basori S.Pd., M.Pd. Pada tahap ini, validator terlebih dahulu diberikan perangkat pembelajaran. Selanjutnya, validator mengisi angket validasi materi yang terdiri atas tiga aspek dan sepuluh indikator penilaian. Hasil validasi materi kemudian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi.

No.	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian Materi	Keakuratan konsep dalam materi kebudayaan daerah Jawa Timur yang disampaikan				✓	
		Materi yang disajikan sistematis				✓	
		Materi yang disajikan menarik dan mendukung pemahaman siswa					✓
		Kejelasan contoh/gambar yang disajikan untuk memperjelas materi					✓
3	Kebahasaan	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik					✓
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
		Bahasa dan tanda baca yang digunakan jelas dan komunikatif					✓
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa untuk menjelaskan materi					✓
Total Skor			48				
Skor Maksimal			50				
Persentase Skor			96%				

Media pembelajaran interaktif *Sikarji* yang dikembangkan peneliti memperoleh skor total 48 dari nilai maksimal 50 dengan persentase 96%. Jika dikonversikan pada Tabel 2 kriteria kevalidan, maka media dinyatakan sangat valid. Penilaian mencakup aspek kurikulum, kesesuaian materi, dan kebahasaan. Tingginya skor validitas tersebut dipengaruhi oleh kesesuaian isi media pada aspek kurikulum dan kebahasaan dengan perolehan nilai 5 pada setiap indikatornya. Sedangkan dua indikator memperoleh skor 4, yaitu keakuratan konsep materi dan sistematika penyajian materi. Hal ini mengindikasikan bahwa materi telah sesuai, meskipun masih terdapat sedikit penyempurnaan yang dapat dilakukan pada aspek penyajian dan pendalaman materi. Pada aspek kurikulum, materi dinilai telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Pada aspek kebahasaan, penggunaan bahasa dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, mudah dipahami, komunikatif, serta memiliki struktur kalimat yang tepat. Sementara itu, pada aspek kesesuaian materi, konsep yang disajikan didukung oleh gambar yang membantu pemahaman peserta didik. Secara keseluruhan, hasil validasi



menunjukkan bahwa materi pada pengembangan memiliki kualitas yang sangat valid dilihat dari aspek isi, penyajian, dan kebahasaan.

Validasi Media

Validasi ini akan dilakukan untuk mengevaluasi kualitas tampilan serta aspek teknis dari media interaktif *Sikarji*. Proses validasi ini dilaksanakan dosen Linda Dwiyanti, S.Pd., M.Pd., yang berkompetensi dan memiliki latar belakang di bidang media pembelajaran. Kegiatan penilaian kevalidan media interaktif *Sikarji* pada materi kebudayaan daerah Jawa Timur menggunakan instrumen validasi mencakup enam aspek dan lima belas indikator.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media.

			Skor					
No.	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5	
1	Desain <i>Layout</i>	Kesesuaian latar belakang atau desain tampilan dengan materi					✓	
		Pemilihan variasi warna dalam media <i>Sikarji</i> menarik perhatian siswa						✓
		Terdapat petunjuk dan petunjuk mudah dipahami					✓	
2	Teks	Kesesuaian jenis <i>font</i> dan mudah dibaca					✓	
		Ukuran <i>font</i> yang sesuai					✓	
		Warna teks yang mendukung keterbacaan						✓
3	Gambar	Visual gambar sesuai					✓	
		Kualitas gambar dan animasi bagus dan jelas						✓
		Ketepatan penempatan gambar dan tulisan					✓	
4	Audio	Kesesuaian dalam pemilihan <i>backsound</i>					✓	
5	Pengguna	Kesesuaian media dengan karakteristik pengguna						✓
		Fleksibilitas penggunaan (mandiri dan terbimbing)					✓	
		Media <i>Sikarji</i> dapat digunakan untuk membantu pemahaman materi					✓	
6	Navigasi	Kesesuaian penggunaan tombol navigasi						✓
		Kelancaran dan kejelasan fungsi navigasi					✓	
Total Skor			65					
Skor Maksimal			75					
Persentase Skor			86.6%					

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media *Sikarji* memperoleh skor total 65 dari skor maksimal 75 dengan persentase 86,6%. Penilaian ahli media menunjukkan bahwa aspek desain *layout*, teks, gambar, audio, pengguna, dan navigasi telah memenuhi kriteria yang baik. Media *Sikarji* dinilai memiliki penyajian yang menarik, pemilihan warna sesuai, jenis dan ukuran *font* mudah dibaca, serta kualitas gambar dan animasi yang jelas. Selain itu, media juga dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik, mampu membantu pemahaman materi, dan didukung oleh fungsi navigasi yang berjalan dengan baik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *Sikarji* sangat valid digunakan.

Interpretasi

Hasil validasi media pembelajaran interaktif *Sikarji* telah memenuhi standar kevalidan dari sisi isi dan teknis. Diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 96% dan hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 86,6%. Kedua hasil penilaian dari validator diolah dan diambil rata-rata, sehingga dapat diketahui hasil penilaian kedua validator, sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 6.



Tabel 6. Rekapitulasi Data Kevalidan.

No.	Aspek	Skor/ Nilai
1	Validasi Materi	96%
2	Validasi Media	86.6%
Jumlah Nilai		182.6%
Rata-rata		91.3%

Berdasarkan hasil akumulasi data kevalidan dua ahli atau validator penelitian ini, diperoleh persentase 91,3%. Jika mengacu pada Tabel 2 (kriteria kevalidan), nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Tingginya tingkat kevalidan tersebut menunjukkan media interaktif *Sikarji* telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mampu menyajikan materi secara tepat, menarik, serta mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Jannah (2024) tentang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya kelas 4 SD. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif aplikasi pada materi keragaman budaya tergolong sangat valid setelah melalui uji validasi ahli materi dan media, sehingga media pembelajaran interaktif aplikasi dinilai sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *Sikarji* layak diterapkan dalam proses pembelajaran dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba.

Implementation

Tahap implementasi dalam penelitian pengembangan merupakan tahap penerapan media interaktif *Sikarji* kepada peserta didik kelas V. Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, produk memperoleh kategori sangat valid berdasarkan hasil penilaian yang diberikan, maka selanjutnya dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Selaras dengan Ratnawati *et al.* (2024), tujuan dari tahap implementasi dilakukan, yaitu untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran.

Evaluation

Tahap ini merupakan proses penilaian terhadap produk. Produk yang telah dikembangkan sebelumnya, kemudian ditinjau kembali untuk mengetahui adanya kekurangan atau kelemahan pada media pembelajaran interaktif *Sikarji* yang dibuat. Apabila ditemukan kekurangan, dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para validator hingga media dinyatakan valid dan layak digunakan. Diperkuat oleh Zulva *et al.* (2025), tujuan akhir dari evaluasi, yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dan etika pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif *Sikarji* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan. Dari hasil validasi materi, diperoleh persentase validasi sebesar 96%, sedangkan dari hasil validasi ahli media memperoleh 86,6%. Berdasarkan rata-rata penilaian kedua ahli,



media pembelajaran interaktif *Sikarji* yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 91,3%, sehingga dikategorikan sangat valid dan memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi kebudayaan daerah Jawa Timur pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

SARAN

Merujuk pada hasil pengembangan yang telah dilakukan peneliti, media interaktif *Sikarji* ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih inovatif dan menarik. Pengembangan media diharapkan dapat dikemas dengan lebih beragam serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik, dan tujuan pembelajaran, sehingga mampu menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang senantiasa memberikan dukungan selama proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Sikarji*, baik berupa bantuan, bimbingan, saran, maupun kontribusi lainnya, sehingga kegiatan penelitian pengembangan dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 28–37. <https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1041>
- Buka, N., Jayamin, M. A., Kholis, N., Nursalam, Rasyid, N. A.. (2025). Peran Validitas dan Rehabilitas dalam Evaluasi Pembelajaran. *Socius : Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*, 2(1), 224–227. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15557188>
- Farihat, K. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA *Pop Up Book* Berbasis Digital pada Materi Ekosistem Kelas V SDN Karangtengah. *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Jannah, A. F. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Keragaman Budaya Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kayunan. *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Maharani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Ekosistem di SDN 1 Ngadimulyo. *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Mulia, P. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android *Energy Fun* pada Materi Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Surenlor. *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Pudjowati, J., Maq, M. M., Asmara, A., Rahayu, Y. S., & Artino, A. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Yogyakarta: Yayasan Putra Adi



Darma.

- Purwaningtiyas, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN Ngasem 1. *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ratnawati, Putri, S. R. P., & Irsanti, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 305-320. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4240>
- Siswanto, A. A. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukatif pada Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SDN Sambirejo 1. *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Yuliana, W., & Purmadi, A. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Berbantu Aplikasi *Canva* terhadap Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 139–148. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i1.929>
- Zulva, I. E., Aditia, Z. F., & Aka, K. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli pada Materi Penerapan Sila-sila Pancasila untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Mojo. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran* (pp. 708-724). Kediri, Indonesia: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.