



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI WEB2APK BUILDER TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SDN 107400 BANDAR KHALIPAH

Oleh:

**Deni Septian¹, Apiek Gandamana², Wildansyah Lubis³, Fahrur Rozi⁴, Waliyul Maulana
 Siregar⁵**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Medan

Email: deniseptian1009@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3097>

Article info:

Submitted: 17/05/25

Accepted: 19/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui validitas kelayakan produk, efektivitas dan praktikalitas media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Web2apk Builder* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah. Populasi penelitian yakni 19 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 12 perempuan di SDN 107400 Bandar Khalipah. Sampel penelitian yakni siswa kelas V semester genap T.A 2024/2025 di SDN 107400 Bandar Khalipah. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni lembar wawancara, angket dan tes hasil belajar. Hasil penelitian yang didapatkan antara lain: (1) Hasil persentase validasi produk oleh validator secara keseluruhan adalah 87% dan termasuk sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran; (2) Hasil penilaian praktikalitas dari guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah diperoleh nilai total dengan persentase 85% termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran; dan (3) Skor N-Gain (g) berjumlah 0,57 yang berada dalam batas $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan keterangan kriteria “Sedang (Efektif)” sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sarana pembelajaran yang berbasis aplikasi *Web2apk Builder* efektif dan efisien diterapkan pada waktu pembelajaran. Kesimpulan dalam kajian dan pengembangan ini melahirkan sebuah produk yang berupa sumber belajar berbasis aplikasi *Web2apk Builder* terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai, aplikatif dan efisien digunakan pada waktu pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan (R&D), Media *Web2apk Builder*, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini di era canggihnya teknologi yang semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan zaman modern, tentunya peran dalam peningkatan sumber daya manusia (SDM) sangat berperan penting, salah satunya melalui pendidikan. “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Peraturan Pemerintah RI, 2003. hal. 3). Sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada kemajuan mutu pendidikan harus terus dikembangkan agar memenuhi ketidakcukupan pengetahuan di era perkembangan zaman. Adapun solusi yang ditawarkan pemerintah untuk peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, melalui peningkatan kompetensi kepala sekolah dan guru, renovasi fasilitas belajar mengajar, pengembangan kurikulum, sebagainya.



Dengan berkembangnya teknologi di era Revolusi Industri 4.0 ini, Kurikulum Merdeka Belajar dianggap sebagai solusi untuk memenuhi tuntutan sistem pendidikan (Waliyul dkk., 2023. h. 2). Pendidikan tuntutan Revolusi Industri 4.0 kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar menuju kepada pendidikan yang ideal, pendidikan yang siap berinovasi dan berkolaborasi dengan berbagai aspek seperti berkolaborasi dengan teknologi, metode pembelajaran virtual, dan juga strategi belajar mengajar yang berseni. Hasil PISA 2022 (Kemdikbud tahun 2022,) menunjukkan bahwa Indonesia mengalami peningkatan, skor rata-rata siswa dalam kemampuan membaca, matematika, dan sains masih jauh tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain. menunjukkan bahwa Indonesia mengalami peningkatan, skor rata-rata siswa dalam kemampuan membaca, matematika, dan sains masih jauh tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain. Dalam literasi membaca, Indonesia mencatat skor 359, jauh dibawah rata-rata dunia yang mencapai 469. Dibidang matematika, skor Indonesia berada diangka 366, sementara untuk sains, angkanya adalah 383. Penurunan ini mencerminkan tantangan yang dihadapi sistem pendidikan Indonesia dalam mengadopsi teknologi pembelajaran yang efektif. Kendala dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi salah satu faktor yang menghambat kemajuan pendidikan di Indonesia. Meskipun pemerintah telah berusaha memberikan akses internet dan pelatihan kepada guru. Maka dari itu keadaan zaman Revolusi Industri 4.0 ini dijadikan sebagai lahan untuk menginovasi pendidikan mulai dari keterampilan dan kompetensi mengajar guru hingga sistem pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai macam alat teknologi, salah satunya yaitu Handphone/Gawai. “Handphone/Gawai adalah alat komunikasi canggih yang sangat memungkinkan dapat dipakai untuk mempermudah proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang diberikan” (Kurniyawati & Nugraheni, 2021, h.161). Handphone mempunyai banyak keutamaan yang bisa dipakai untuk mendukung sarana pembelajaran. Komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran, alat pembelajaran salah satunya yaitu media.

Media adalah sarana pendidikan yang dirancang untuk mendukung KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dengan menyuplai materi dalam bentuk produk untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Zahara dkk., 2024, h. 5396). Media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Dengan menggunakan media yang melibatkan siswa secara aktif, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini akan berdampak pada efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, karena siswa akan lebih terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis aplikasi tidak hanya dapat menarik perhatian siswa, tetapi diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendidikan Pancasila, sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam membentuk kepribadian dan nilai-nilai kebangsaan peserta didik, sehingga memerlukan pendekatan yang inovatif agar materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan dari observasi awal dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru siswa kelas V di SDN 107400 pada tanggal 09 September 2024 peneliti menemukan berbagai permasalahan diantaranya: (1) Proses pembelajaran didalam kelas masih mengandalkan buku paket yang bersifat konvensional; (2) Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berfokus pada guru saja (*Teacher Center*); (3) Minimnya inovasi pengembangan media pembelajaran digital *Website2Apk Builder* sebagai tuntutan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran; (4) Pembelajaran tidak sepenuhnya menerapkan teknologi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Sekurang-kurangnya ada sekitar 42,11% siswa masih belum tuntas untuk mencapai nilai yang ditetapkan.

Dengan mempertimbangkan isu-isu yang sudah disebutkan, maka pada proses pengajaran diperlukan adanya inovasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Era digital saat ini mengajarkan siswa tentang teknologi memiliki alasan yang penting mengenai



keterampilan masa depan dan memotivasi peserta didik supaya ingin baik serta mengikuti perkembangan. Salah satu solusi yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah dengan harapan nantinya dapat meningkatkan capaian belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa
1.	≥ 70	Tuntas	11
2.	≤ 70	Belum Tuntas	8
Jumlah			19

Penggunaan perangkat media pembelajaran digital yang masih sangat jarang digunakan menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Pembelajaran yang tidak menggunakan media terasa cukup membosankan untuk siswa. Atas dasar ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media digital berbasis aplikasi android berupa Website2Apk Builder yang merupakan suatu perangkat Software yang digunakan untuk mengubah sebuah file media pembelajaran yang menghasilkan suatu aplikasi android. File media pembelajaran tersebut dibuat dari Powerpoint dan dikombinasikan dengan Ispring Suite yang bertujuan untuk mengubah file Powerpoint dalam bentuk HTML yang dapat membuat animasi, gambar, video, audio dan disertai dengan berbagai macam bentuk kuis interaktif sehingga mudah untuk diimplementasikan.

Penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini seperti yang dilakukan oleh (Fatwa n.d., 2023) membuktikan bahwa penggunaan media aplikasi berbasis android Website2Apk Builder dengan menggunakan metode yang sama dengan peneliti yaitu model ADDIE dengan jumlah subjek sebanyak 28 orang peserta didik diperoleh hasil uji validitas media nya memperoleh persentase nilai sebesar 96,42% dengan kategori valid, kemudian hasil uji validitas bahasa sebesar 87,5% dengan kategori valid. Sedangkan untuk hasil dari uji praktikalitas di sekolah memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru dan angket respons siswa diperoleh nilai persentase sebesar 94,34% dengan kategori sangat praktis dan valid untuk digunakan.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat baik dari waktu ke waktu. Namun, beberapa tenaga pendidik terlihat masih menggunakan media konvensional. Permasalahan inilah yang menjadi tantangan untuk para pendidik dalam menghadapi pendidikan berbasis teknologi. Pendidik diharuskan mampu untuk menguasai perkembangan zaman demi kemajuan dan kebaikan suatu bangsa. Maka dari itu berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Smartphone yang berbasis Android. Peneliti berharap dengan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Smartphone yang berbasis android bisa menjadi media pembelajaran yang membantu guru dan siswa dalam mencapai kegiatan pembelajaran yang efektif dan bisa menciptakan hasil belajar secara signifikan. Oleh karena itu peneliti berusaha untuk memberikan solusi terhadap permasalahan diatas dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Web2apk Builder* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android *Web2Apk Builder* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Norma dalam Kehidupanku” adalah *Research and Development* (R&D) yang merupakan sebuah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut serta menguji validitas dalam penerapan produk yg sudah di hasilkan atau dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, soal tes dan



angket. Metode kuisioner Wawancara terapkan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti mau melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang perlu diteliti di lokasi penelitian dengan cara melakukan proses tanya jawab dengan responden. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada sehingga dapat dijadikan sebagai penelitian. Teknik pengumpulan data dengan wawancara terhadap guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan atau kendala yang terdapat di V SDN 107400 Bandar Khalipah. Sebagai narasumber dalam wawancara ini, peneliti melibatkan guru yang bertanggung jawab sebagai wali V SDN 107400 Bandar Khalipah yang bernama Bapak Rahmat Hidayat, A, Ma. Pd.

Soal tes merupakan alat ukur untuk memperoleh informasi hasil belajar peserta didik. Pada penelitian pengembangan ini, tes digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan dan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai Norma dalam Kehidupanku diajarkan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder*. Tes terdiri dari soal pre-test dan post-test bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Ispring Suite dengan menggunakan Taksonomi Bloom yang mencakup C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Menciptakan) yang berjumlah 20 soal pilihan ganda. Angket adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian atau pengiriman daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. Angket bisa dilihat sebagai suatu cara penelitian yang memiliki kesamaan dengan wawancara, kecuali pada pelaksanaannya. Secara umum angket adalah kumpulan pertanyaan beserta jawabannya yang berfungsi sebagai satuan atau unit data penelitian yang diperlukan. Data ini berfungsi sebagai indikator dari variabel dan dimensi yang dapat diukur dari konsep yang diperoleh melalui pertanyaan yang diajukan kepada jawaban mungkin cuma satu atau dipilih hanya satu sebab itu yang tepat padanya.

Berdasarkan metode penelitian, Instrumen yang dipakai pada penelitian ini ialah angket penilaian untuk validator dan guru serta soal tes berupa pilihan ganda untuk siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah. Kuesioner validasi digunakan untuk mengukur kesesuaian materi, kesesuaian desain, media dan kesesuaian penggunaan media. Angket validasi materi dipakai agar mengukur kepantasan materi dengan kompetensi yang ingin dicapai pada materi Norma dalam Kehidupanku. Lembar angket validasi desain teknologi digunakan untuk melihat kelayakan desain, visualisasi dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Web2apk Builder*. Validasi materi melakukan penilaian terhadap angket yang telah disediakan peneliti mengenai kualitas isi pembelajaran pada materi Norma dalam Kehidupanku yang terkandung dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* yang di desain oleh peneliti.

Data yang diperoleh kemudian peneliti analisa secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil penelitian validator ahli materi dan ahli media, serta praktikalitas media yang dilihat oleh guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah. Adapun jenis data kuantitatif yang dipakai peneliti yaitu analisis data angket validasi ahli media dan ahli materi oleh ahli dan kepraktisan media oleh guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah. Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini diantaranya: 1). Uji validitas tes; Menurut Sugiyono (2021, h. 121), "Instrumen yang valid adalah alat ukur yang dipakai agar memperoleh data (mengukur) itu valid. Validitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur hal yang seharusnya diukur". Validitas merupakan salah satu ciri yang menunjukkan kualitas tes hasil belajar yang baik. Untuk menilai apakah suatu tes hasil belajar telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur Susetyo (2015 dalam Mukhlisa, 2023. h. 142-143)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$



(Sumber: Siyoto Sandu., 2015. h. 89)

Uji reliabilitas tes; Reliabilitas mengacu pemahaman bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk dipakai sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut telah memenuhi kriteria yang baik. Pengujian reliabilitas dilakukan guna melihat tingkat konsistensi jawaban yang diberikan ketika instrumen tersebut digunakan pada waktu yang berbeda. Uji reabilitas diperlukan guna mendukung pembentukan validitas. Uji reabilitas ini dilakukan dengan menerapkan rumus Spearman Brown (Split-half) berikut ini:

$$r_i = \frac{2rb}{1 + rb}$$

(Sumber: Sugiyono, 2021, h.131)

Untuk melihat Klasifikasi dari nilai reliabilitas butir soal maka dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Nilai Reliabilitas Butir Soal

No	Koefisien Validitas	Kriteria Korelasi
1	0,00-0,20	Hampir tidak ada korelasi
2	0,20-0,40	Rendah
3	0,41-0,70	Cukup
3	0,71-0,90	Tinggi
4	0,91-1,00	Sangat Tinggi

(Sumber: Sugiyono, 2021, h. 131)

Analisis data tingkat kevalidan produk Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Web2apk Builder untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, proses validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang. Pertanyaan dalam instrumen disesuaikan dengan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Nilai yang diperoleh dari angket validasi akan dianalisis menggunakan Skala Likert yang mencakup beberapa kategori berikut ini:

Tabel 3. Pedoman Skala Likert

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

(Sumber : Sugiyono., 2019, h. 93)

Kemudian data yang dianalisis dari angket didapatkan berdasarkan tanggapan para ahli/pakar/validator yang diberikan dalam bentuk skor, dan selanjutnya dihitung menggunakan persentase

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$



(Sumber: Arikunto, 2017, h.21)

Berdasarkan hasil data yang diperoleh peneliti dari angket validasi yang dilakukan oleh ahli materi, angket validasi media, dan kepraktisan media oleh guru, media yang dikembangkan oleh peneliti diklasifikasikan menurut tingkat ketercapaiannya berdasarkan tabel berikut :

Tabel 4. Kriteria Penafsiran Angket

No	Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi	Keterangan
1	82-100	Sangat Layak	Tidak perlu revisi/valid
2	63-81	Layak	Tidak perlu revisi/valid
3	44-62	Cukup Layak	Revisi/tidak valid
4	25-43	Kurang Layak	Revisi/tidak valid

(Sumber: Arikunto, 2017, h. 41-50)

Analisis Ketuntasan Belajar adapun konsep belajar tuntas, Arikunto (2017, h. 28) menjelaskan bahwa peserta didik disebut berhasil ketika mendapat nilai 70 pada tes materi. Rumus yang digunakan untuk menghitung rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{n}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2017, h.28)

Kriteria ketuntasan kelas menurut Widoyoko (2014, h. 242) adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Tidak Baik

(Sumber: Widoyoko 2014, h. 242)

Jika ingin melihat adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah proses pembelajaran, dilakukan uji Gain. Uji ini dilakukan dengan menganalisis perbedaan antara hasil pre-test ke post-test.

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Namun, untuk menghindari faktor-faktor yang dapat menimbulkan bias dalam penelitian maka digunakan uji N-Gain (Normalized Gain). Uji N-Gain dapat dihitung dengan rumus berikut:. Adapun kategori N-Gain antara lain:

Tabel 6. Kriteria Skor N-Gain

Batasan	Kategori	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Efektif
$g < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu solusi efektif yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah serta menarik minat siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar mereka pada materi yang diajarkan. Media yang berbasis Web2apk Builder adalah suatu aplikasi yang dijalankan pada sistem operasi windows yang dimana aplikasi tersebut berfungsi untuk dapat mempermudah dalam melakukan konversi file berbasis web menjadi berbasis aplikasi. Sehingga aplikasi tersebut dapat dijalankan dengan baik di handphone android ataupun smartphone yang dipakai untuk membuat media pembelajaran dengan menggabungkan elemen seperti suara, gambar serta kombinasi suara-gambar.

Tahap analisis (Analysis), tahap analisis adalah langkah pertama dalam model penelitian ADDIE yang dilakukan sebelum mengimplementasikan produk atau bahan ajar. Ada tiga aspek yang perlu dianalisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilaksanakan untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah serta kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Web2apk Builder. Analisis terhadap siswa dilakukan untuk memahami karakteristik mereka, yang selanjutnya akan menjadi dasar dan referensi dalam merancang media pembelajaran yang berbasis aplikasi Web2apk Builder. Analisis Materi Media pembelajaran yang akan disajikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Web2apk Builder pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah disusun berdasarkan kurikulum merdeka dan sumber belajar yang relevan.

Tahap Perancangan (Design), pada tahap perancangan ini adalah langkah krusial pada pengembangan media pembelajaran berbasis Ispring Suite. Di fase ini, dilakukan perancangan struktur media pembelajaran, konten materi, dan elemen multimedia agar media yang dirancang secara efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah mengenai materi Norma dalam Kehidupanku. Dalam tahap perancangan, ada tiga aspek bagian pada tahapan ini yaitu perancangan tujuan pembelajaran, perancangan struktur media pembelajaran, perancangan elemen multimedia.

Tahap pengembangan (Development), tahap ini pada model ADDIE adalah tahap di mana rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap desain mulai diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Pada fase ini, dilakukan pembuatan media pembelajaran yang berbasis aplikasi Web2apk Builder diikuti dengan pengujian dan penilaian kelayakan media oleh para validator yang ahli pada bidang materi dan media, serta perbaikan berdasarkan hasil evaluasi sebelum diterapkan kepada siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Web2apk Builder ini dilakukan melalui tahapan pembuatan konten pembelajaran, validasi media pembelajaran seperti validasi materi dan validasi media.

Validasi media dilakukan untuk memastikan kualitas dan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli media. Proses validasi ini bertujuan menilai aspek desain, tampilan, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder*. Ahli media yang menilai atau menguji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* yakni Ibu Dosen Natalia Silalahi, M.Kom selaku Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan dan ahli dibidangnya pada tanggal 30 April 2025.

Tabel 7. Tahapan Validasi Media Pembelajaran Web2apk Builder

No.	Indikator	Tahap I	Tahap II
1	Kesesuaian menu pembukaan dengan materi norma dalam kehidupanku	4	5
2	Kemenarikan menu pembukaan	4	5
3	Ukuran huruf sampul media pembelajaran	4	4

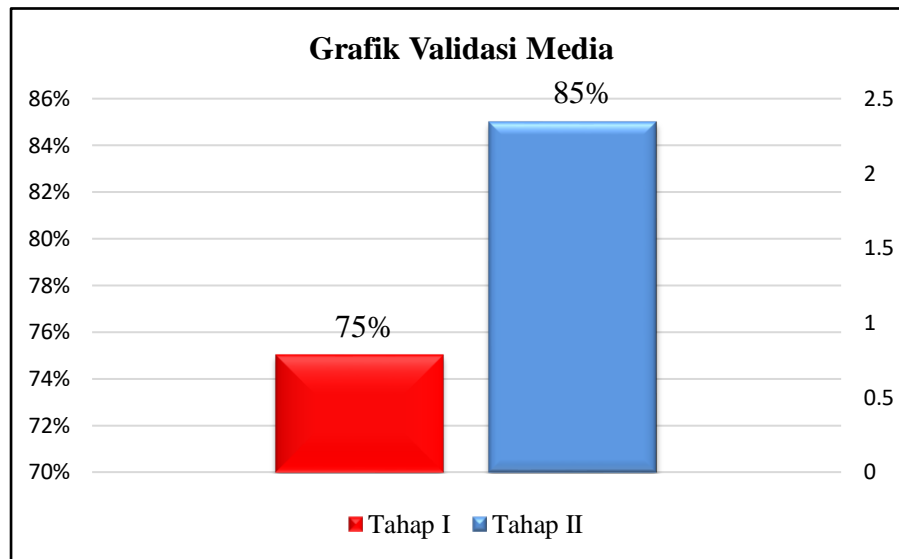


4	Penempatan unsur tata letak	4	4
5	Penyusunan paragraf yang sistematis	4	4
6	Ukuran dan desain judul	4	4
7	Kejelasan huruf pada desain	4	4
8	Animasi gerak	3	3
9	Ilustrasi animasi	3	3
10	Penempatan hiasan	3	3
11	Kemenarikan media pembelajaran	3	4
12	Ketepatan elemen	4	4
13	Ketepatan pemakaian gambar	4	4
14	Ketepatan pemakaian video	4	4
15	Ritme suara yang stabil	4	4
16	Audio yang terdengar jelas	4	4
17	Kemudahan memahami audio	4	4
18	Kemudahan akses media pembelajaran	4	4
19	Kepraktisan penggunaan media pembelajaran	4	4
Total Skor Yang Diperoleh		72	78
Perhitungan Validasi Tahap I dan Tahap II			
Perhitungan Tahap I			
$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$			
$P = \frac{72}{95} \times 100\%$			
$P = 75\%$			
(Layak digunakan dengan revisi)			
Perhitungan Tahap II			
$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$			
$P = \frac{78}{95} \times 100\%$			
$P = 82\%$			
(Sangat layak digunakan tanpa revisi)			

Berdasarkan pada tabel 7 tahapan validasi media di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil nilai validasi tahap I total skor yang diperoleh yaitu sebesar 72 dengan perhitungan keseluruhan nilai yaitu 75% dan pada tahap II total skor yang diperoleh yaitu sebesar 78 dengan perhitungan keseluruhan nilai yaitu sebesar 82%. Maka dari hasil perhitungan nilai pada tahap I dan tahap II mengalami peningkatan, pada tahap I menunjukkan persentase 75% dengan kategori media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* “Layak digunakan dengan revisi”, kemudian setelah melakukan revisi didapat hasil validasi tahap ke-II oleh ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* menunjukkan persentase 82%, yang termasuk dalam kategori “Sangat layak digunakan tanpa revisi”. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* sudah sangat siap untuk digunakan dalam penelitian tanpa perlu adanya revisi..

Berikut adalah grafik perbandingan yang menunjukkan nilai rekapitulasi validasi media tahap I dan II bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* ini mengalami peningkatan, diantaranya:

Gambar 1. Grafik Perbandingan Skor Validasi Media Tahap I dan II



Proses validasi materi dilakukan untuk memastikan bahwa isi materi akurat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yang dilakukan oleh para ahli materi. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengevaluasi kelengkapan, kebenaran, serta pemahaman materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder*. Dengan adanya validasi ini, diharapkan materi Norma dalam kehidupanku dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V Sekolah Dasar, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penilaian atau pengujian kelayakan materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* dilakukan oleh Bapak Anggili Pratama, S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Medan merupakan seorang ahli dibidangnya pada tanggal 03 Februari 2025.

Tabel 8. Tahapan Validasi Materi Media Pembelajaran Web2apk Builder

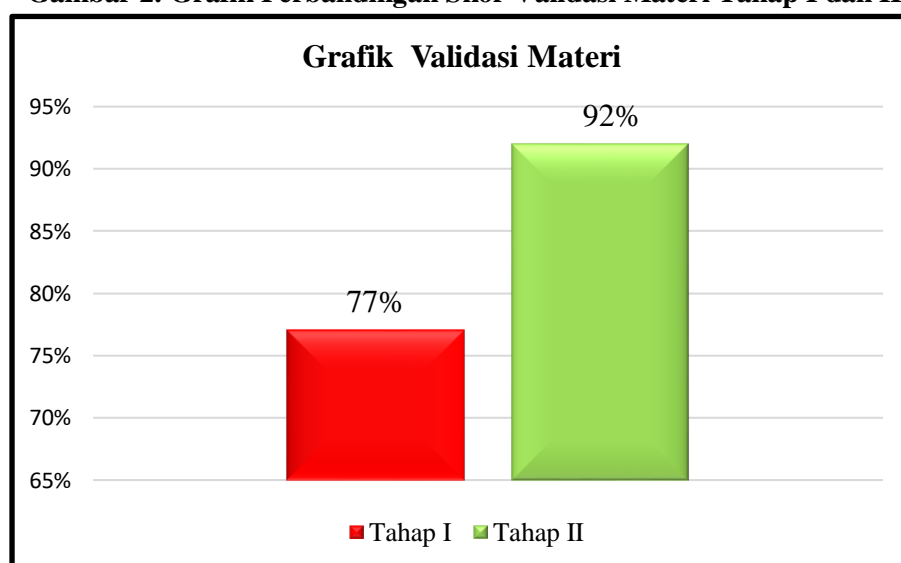
No	Indikator	Tahap I	Tahap II
1	Kecocokan materi dan konsep norma dalam kehidupanku	4	5
2	Kesesuaian materi dengan pengamatan tentang norma dalam kehidupanku	4	5
3	Tujuan pembelajaran menggunakan rumus A (<i>Audience</i>), B (<i>Behavior</i>), C (<i>Conditions</i>), D (<i>Degree</i>)	3	4
4	Kesesuaian tujuan pembelajaran	4	4
5	Sistematika pembelajaran	4	4
6	Pengintegrasian materi	4	5
7	Kedalaman materi	3	5
8	Kesesuaian materi dengan sintaks model pembelajaran.	4	4
9	Relevansi soal dengan materi pembelajaran	4	5
10	Soal tes dalam bentuk HOTS	4	5
11	Kesesuaian soal evaluasi dengan tingkat Taksonomi Bloom	4	5
12	Bahasa yang mudah dipahami	4	5
13	Menggunakan bahasa yang baku	4	5



14	Penggunaan kalimat yang terstruktur	4	4
Total Skor Yang Diperoleh		54	65
Validasi			
Perhitungan Skor Tahap I			
$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$			
$P = \frac{54}{70} \times 100\%$			
$P = 77\%$			
(Layak Digunakan Dengan Revisi)			
Perhitungan Skor Tahap II			
$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$			
$P = \frac{65}{70} \times 100\%$			
$P = 92\%$			
(Sangat Layak Digunakan Tanpa Revisi)			

Berdasarkan pada tabel 8 tahapan validasi materi di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil nilai validasi tahap I total skor yang diperoleh yaitu sebesar 54 dengan perhitungan keseluruhan nilai yaitu 77% dan pada tahap II total skor yang diperoleh yaitu sebesar 65 dengan perhitungan keseluruhan nilai yaitu sebesar 92%. Maka dari hasil perhitungan nilai pada tahap I dan tahap II mengalami peningkatan, pada tahap I menunjukkan persentase 77% dengan kategori materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* “Layak digunakan dengan revisi”, kemudian setelah melakukan revisi didapat hasil validasi tahap ke-II oleh ahli materi menunjukkan total skor persentase 92%, yang termasuk dalam kategori “Sangat layak digunakan tanpa revisi”. Dengan demikian, materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* sudah sangat siap untuk digunakan dalam penelitian tanpa perlu adanya revisi.

Gambar 2. Grafik Perbandingan Skor Validasi Materi Tahap I dan II



Berdasarkan dari hasil uji evaluasi kelayakan oleh ahli media dan materi dalam pengembangan



media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder*, dapat disimpulkan bahwa validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Norma dalam kehidupanku di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Validasi Produk

No.	Validator	Nama	Hasil Validasi	
			Persentase	Kategori
1	Ahli Media	Natalia Silalahi, M.Kom	82 %	Sangat Layak
2	Ahli Materi	Anggili Pratama, S.Pd., M.Pd	92 %	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase			87%	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan pada tabel 9 di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase validasi produk secara keseluruhan mencapai 87% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* memiliki kualitas yang sangat baik dari aspek desain, tampilan, interaktivitas, kemudahan pemakaian media pengajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder*, kelengkapan materi, kebenaran materi, serta keterpahaman bahan ajar yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder*.

Tahap pelaksanaan (*implementation*) dalam penelitian ini merupakan tindakan penerapan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* yang sudah direalisasikan dan sudah diuji kelayakan serta kepraktisannya oleh para pakar media, pakar materi, serta pendidik kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* akan diterapkan oleh peneliti mengajar di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah pada materi Norma dalam Kehidupanku. Melalui penerapan ini, akan dilihat efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, dibutuhkan alat pengumpulan data berupa instrumen tes. Soal tes yang digunakan telah diuji kelayakan atau divalidasi oleh Ibu Oksari Anastasya Sihalo, M.Pd selaku Dosen Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan dan ahli dibidangnya ditanggal 03 Februari 2025.

Hasil data penelitian yang telah didapatkan pada tahap implementasi yaitu, Praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* Tahap praktikalitas media bertujuan untuk menguji sejauh mana media pembelajaran telah dikembangkan dapat dipakai secara praktis pada saat pembelajaran di kelas. Guru kelas yang menilai praktikalitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* dalam penelitian ini yakni Bapak Rahmat Hidayat, A, Ma.Pd selaku guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah pada tanggal 6 Mei 2025. Beberapa elemen yang dievaluasi meliputi aspek penggunaan, penyampaian materi, proses pembelajaran, dan penggunaan bahasa. Berikut adalah hasil penilaian praktikalitas dari guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah yaitu:

Tabel 10. Hasil Praktikalitas Oleh Guru

No	Indikator	Skor
1	Media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mudah digunakan	4
2	Tampilan media pembelajaran menarik	4
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas	4
4	Materi disajikan secara runtut	5
5	Indikator pembelajaran sesuai dengan Capaian pembelajaran	4
6	Materi yang disajikan luas dan mendalam	4
7	Materi disajikan dengan jelas	5



8	Cara penyampaian materi sesuai dengan perkembangan peserta didik	5
9	Pembelajaran menjadi menarik saat menggunakan media pembelajaran aplikasi <i>Web2apk Builder</i>	5
10	Bahasa bersifat komunikatif	4
11	Menggunakan bahasa baku	3
12	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik	4
Total Skor Yang Diperoleh		51
Praktikalitas		
$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ $P = \frac{51}{60} \times 100\%$ $P = 85 \%$		
(Sangat Layak Digunakan Tanpa Revisi)		

Berdasarkan tabel 10 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian praktikalitas dari guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah diperoleh nilai total dengan persentase 85%, media ini tergolong dalam kategori “Sangat Praktis”, sehingga tidak memerlukan revisi dan sudah sangat layak serta praktik untuk digunakan dalam penelitian. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* mempunyai kualitas yang bagus dalam hal penggunaan media dan bahasa. penyajian materi serta kepraktisan dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil soal Pre-test soal Post-test diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai agar melihat tingkat pemahaman dan kemampuan pengetahuan siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupan. Hasil soal Pre-test hal ini akan dibandingkan dengan pemberian Post-Test ketika selesai melaksanakan proses pembelajaran agar dapat diketahui keefektifan media pembelajaran berbasis Ispring Suite pada proses pembelajaran. Berikut hasil nilai soal pre-test siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah yaitu:

Tabel 11. Hasil Pre-Test.

No	Nama Siswa	Jumlah Soal Benar	Nilai
1	Aditya Pratama	9	45
2	Sakti	7	35
3	Fadil Al Mair	12	60
4	Fahmi Atmaja Kesuma	14	70
5	Yasmin Naila Safitri	6	30
6	Nabilla Azzahra	17	85
7	Dina Anggreni Sihombing	13	65
8	Syahfitri Wijaya	10	50
9	Nafisa Auliya	4	20
10	Yumna Fadilla	10	50
11	Asyifa Yoan Saragih	12	60
12	Debi Fitriani	6	30
13	Amira Alisya	10	50
14	Shakira Hidayani	9	45
15	Annisa Fidelya	17	85
16	Almira Chan	17	85
17	Nizam Byyan Agatha	9	45



18	Anugerah Saputra	13	65
19	Febriansyah Al Ghozali	7	35
TOTAL		202	1.010

Berdasarkan tabel 11 di atas, jika dihitung nilai ketuntasan sebesar 70 di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah maka dilihat nilai siswa yang tuntas yaitu sebanyak 4 orang siswa dari total 19 orang siswa yang ada di kelas dengan persentase ketuntasan sebagai berikut:

Gambar 3. Persentase ketuntasan nilai Pre-Test

$$\text{Persentase Ketuntasan (X)} = \frac{\text{Banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan (X)} = \frac{4}{19} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan (X)} = 21\% \text{ (Kategori : Tidak Baik)}$$

Dari hasil persentase ketuntasan pada soal Pre-test yang hanya memperoleh angka sebesar 21%, maka persentase ketuntasan siswa kelas kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Web2apk Builder dapat dikategorikan “Tidak Baik” karena dari total 19 siswa hanya 4 siswa yang tuntas dalam pembelajaran.

Hasil soal Post-test diberikan setelah proses pembelajaran dimulai agar melihat hasil belajar dan kemampuan pengetahuan siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupan. Hasil soal *Post-test* ini nantinya akan dibandingkan dengan pemberian *Pre-test* agar dapat diketahui keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* pada proses pembelajaran. Berikut hasil nilai soal *Post-test* siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah antara lain:

Tabel 12. Hasil Post-Test

No.	Nama Siswa	Jumlah Soal Benar	Nilai
1	Aditya Pratama	14	70
2	Sakti	12	60
3	Fadil Al Mair	18	90
4	Fahmi Atmaja Kesuma	17	85
5	Yasmin Naila Safitri	14	70
6	Nabilla Azzahra	19	95
7	Dina Anggreni Sihombing	17	85
8	Syahfitri Wijaya	14	75
9	Nafisa Auliya	18	90
10	Yumna Fadilla	16	80
11	Asyifa Yoan Saragih	15	75
12	Debi Fitriani	9	45
13	Amira Alisya	18	90
14	Shakira Hidayani	16	80
15	Annisa Fidelya	19	95
16	Almira Chan	19	95
17	Nizam Byyan Agatha	12	60
18	Anugerah Saputra	17	85
19	Febriansyah Al Ghozali	19	95
TOTAL		303	1.520



Berdasarkan tabel 4.8 di atas, jika dihitung nilai ketuntasan sebesar 70 di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah maka semua siswa tuntas dan memiliki nilai diatas 70 dengan persentase ketuntasan sebagai berikut:

Gambar 4. Persentase ketuntasan nilai Post-Test

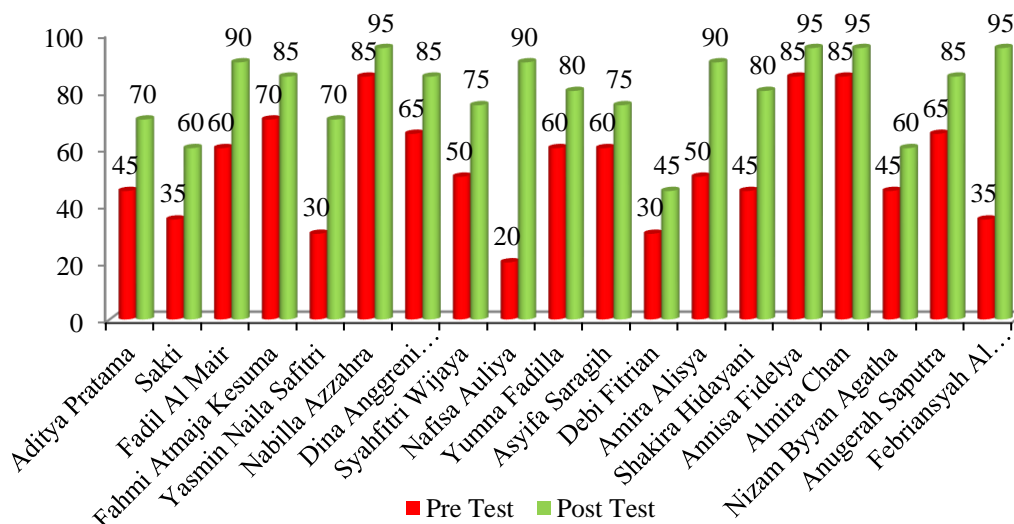
$$\text{Persentase Ketuntasan (X)} = \frac{\text{Banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan (X)} = \frac{16}{19} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Ketuntasan (X)} = 84,2\% \text{ (Kategori : Sangat Baik)}$$

Dari persentase pencapaian ketuntasan pada soal Post-test sebesar 100%, maka persentase ketuntasan siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah sesudah pembelajaran memakai media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* dapat dikategorikan “Sangat Baik” dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang dalam pembelajaran. Berikut perbandingan skor *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah antara lain:

Gambar 5. Perbandingan Pre-Test dan Post-Test



Berikut rekapitulasi nilai Pre-test dan Post-test siswa siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah antara lain:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Nilai Siswa

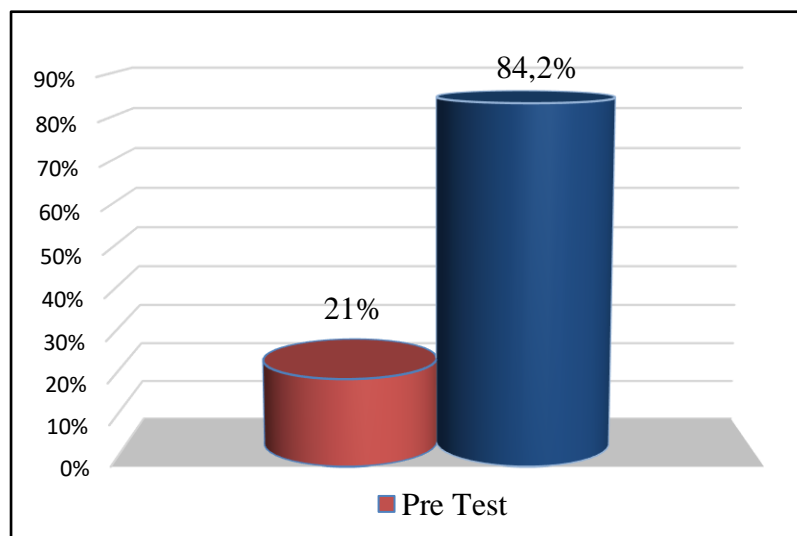
No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre Test	Post Test
1	Aditya Pratama	45	70
2	Sakti	35	60
3	Fadil Al Mair	60	90
4	Fahmi Atmaja Kesuma	70	85
5	Yasmin Naila Safitri	30	70
6	Nabilla Azzahra	85	95
7	Dina Anggreni Sihombing	65	85
8	Syahfitri Wijaya	50	75
9	Nafisa Auliya	20	90



10	Yumna Fadilla	60	80
11	Asyifa Yoan Saragih	60	75
12	Debi Fitriani	30	45
13	Amira Alisya	50	90
14	Shakira Hidayani	45	80
15	Annisa Fidelya	85	95
16	Almira Chan	85	95
17	Nizam Byyan Agatha	45	60
18	Anugerah Saputra	65	95
19	Febriansyah Al Ghozali	35	95
Rata-rata		53	80
Persentase Ketuntasan		21%	84,2%

Berdasarkan tabel 13 rekapitulasi hasil nilai siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai siswa sesuai memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* dalam proses pembelajaran sebesar 84% dari yang sebelum menggunakan media pembelajaran hanya memperoleh persentase 21% saja . Berikut ini akan dipaparkan grafik dari rekapitulasi persentase ketuntasan Pre-test dan Post-test yaitu:

Gambar 6. Grafik Persentase Keseluruhan Skor Pre-test dan Post-test



Keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* dihitung menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

Gambar 7. Rumus N-Gain Keefektifan Media Pembelajaran Web2apk Builder

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$g = \frac{80 - 53}{100 - 53}$$

$$g = \frac{27}{47}$$

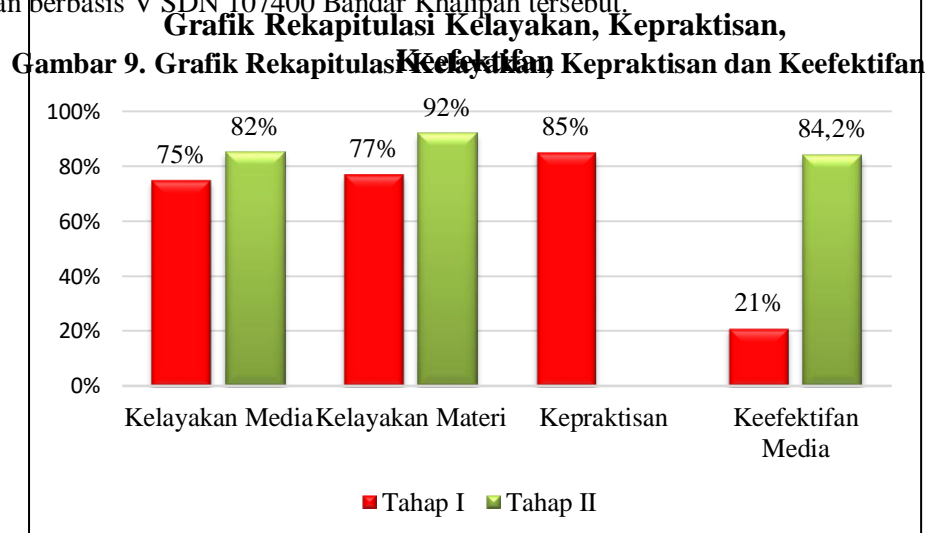
$$g = 0,57$$



Berdasarkan perbandingan rata rata skor *post-test* dan *pre-test* yang dihitung dengan rumus N-Gain menunjukkan nilai N-Gain (g) sebesar 0,57 yang berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan keterangan kriteria “Sedang (Efektif)”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Fase terakhir dari penelitian ini adalah evaluasi. Pada fase ini, peneliti mengumpulkan umpan balik mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* yang telah dikembangkan dari validator dan guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah untuk menguji kelayakan dan kepraktisan produk. Evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik berdasarkan masukan yang diterima tentang produk tersebut. Tujuan utama kegiatan evaluasi ini adalah untuk mengukur sejauh mana tujuan penelitian telah tercapai yang telah dilaksanakan.

Produk yang telah dikembangkan yakni media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* sudah sangat layak dipakai pada pembelajaran yang didasarkan pada validasi dari ahli media dan ahli materi tanpa adanya revisi dan evaluasi akan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* tersebut. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* sudah sangat praktis dilakukan saat proses pembelajaran yang didasarkan pada penilaian praktisi pendidikan oleh guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah dengan hasil sangat praktis tanpa adanya revisi dan evaluasi akan media pembelajaran berbasis V SDN 107400 Bandar Khalipah tersebut.



Berdasarkan dari Gambar di atas menunjuk kan peningkatan signifikan pada semua aspek setelah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* diketahui bahwa:

1. Kelayakan Media meningkat dari 75% (Tahap I) menjadi 82% (Tahap II),
2. Kelayakan Materi dari 77% menjadi 92%,
3. Kepraktisan mencapai 85%
4. Keefektifan Media meningkat dari 21% pada tahap awal (*pre-test*) menjadi 84,2% setelah penggunaan media (*post-test*).

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria dengan baik, yang berarti media ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Kelayakan mencerminkan bahwa media dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh siswa, sementara kepraktisan menunjukkan bahwa media ini dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran. Efektivitas menandakan bahwa media



ini mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat mendukung keberhasilan proses belajar di kelas dan layak diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

Namun dalam hal apapun sudah pasti terdapat kelebihan dan kekurangan, begitupun dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android *Web2apk Builder* ini yang sudah tentu memiliki kelebihan dan kekurangan juga, berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis android *Web2apk Builder*, diantaranya:

Tabel 14. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Web2apk Builder

No.	Kelebihan	Kekurangan
1	Dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun tanpa menggunakan jaringan internet	Secara teknis, aplikasi dapat mengalami error dan terjadi update data yang memungkinkan aplikasi tidak dapat dipakai kecuali dengan membuat yang baru lagi.
2	Fleksibel dan interaktif	Proses pembuatan media cukup rumit apabila tidak ada pelatihan khusus, perlu waktu bagi guru untuk membuat aplikasi <i>Web2apk Builder</i> ini.
3	Sangat relevan dengan pembelajaran saat ini yang sudah mengadopsi teknologi IT.	Jika aplikasi rusak atau error maka siswa akan sulit belajar kembali
4	Ukuran file yang kecil memungkinkan pengguna yang barangkali perangkat android nya menyediakan penyimpanan yang sedikit, itu bisa menggunakan media aplikasi ini.	Apabila tidak diawasi, siswa bisa membuka aplikasi lain saat belajar
5	Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, dan memungkinkan pendekatan secara individual	Media ini menggunakan perangkat handphone yang tidak semua siswa memilikinya.
6	Aplikasi dapat menggunakan video, audio, dan gambar yang membuat pembelajaran lebih menarik	Jika tidak kita awasi maka bisa membuat siswa fokus pada gadget saja, bukan pada pelajaran

4. SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah telah dilakukan sesuai dengan tahapan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah. Berdasarkan hasil validasi ahli media pada pengembangan media pembelajaran aplikasi *Web2apk Builder* diperoleh nilai persentase 82% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak digunakan tanpa revisi".
2. Hasil validasi ahli materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* diperoleh nilai persentase 92% yang termasuk dalam kategori "Sangat layak digunakan



- tanpa revisi". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase validasi produk secara keseluruhan adalah 87% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak".
3. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas dari guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah diperoleh nilai total dengan persentase 85% termasuk dalam kategori "Sangat praktis" sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* tidak perlu adanya revisi sehingga sudah sangat layak dan praktis digunakan dalam penelitian. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* memiliki kualitas yang baik dari penggunaan media dan bahasa, penyajian materi serta kepraktisan dalam proses pembelajaran di kelas.
 4. Berdasarkan olah data nilai *Pre-test* siswa, maka dapat diketahui ketuntasan pada soal *Pre-test* yang sebesar 21% dengan rata-rata 53 dikategorikan "Tidak Baik" dan ketuntasan pada soal *Post-test* yang sebesar 84,2% dengan rata-rata 80 dikategorikan "Baik" dan semua siswa dapat tuntas dalam pembelajaran sehingga terdapat peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* dalam proses belajar mengajar mencapai 100%. Berdasarkan perbandingan rata-rata skor *Pre-test* dan *Post-test* yang dihitung menggunakan rumus N-Gain, diperoleh nilai N-Gain (g) sebesar 0,57 yang berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan keterangan "Efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Web2apk Builder* efektif digunakan selama proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S (2017). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatwa, A. F. (n.d.). *B1_6_FARADILA_FATWA_ANESYA_19129114_3619_2023 (1).pdf* [Universitas Negeri Padang]. http://repository.unp.ac.id/48191/1/B1_6_FARADILA_FATWA_ANESYA_19129114_3619_2023.pdf
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Paqih, R., Nurhadi, S. N., Usep, S., & Destiyani, Y. N. (2022). *Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran*. 4(2), 106–113.
- Khofiifah, D. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Website 2 Apk Builder Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di SMAN 16 Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Rachman Arif, Hanla, Yochanan E, Samanlangi, Andi Ilham, P. H. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (U. Ismaya bambang, Anggraini Anis, M, Raditya (ed.); Cetakan pe, Issue January). CV Saba jaya. <file:///C:/Users/WIN10/Downloads/coverMETODEPENELITIANKUANTITATIFKUALITATIFDANRD.pdf>
- Setiawan, M. A., & Yugospito, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android menggunakan iSpring dan APK Builder pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(03), 15948–15956.
- Siregar Maulana Waliyul, Prawijaya Septian, Setiawan Fandi, P. R. S. (2023). Peran Guru Penggerak Sebagai Agen Perubahan Pendidikan. *Guru Kita*, 8(I), 1–8.
- Siyoto Sandu, S. A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. In Ayup (Ed.), *Literasi Media* (Cetakan 1.). Literasi Media Publishing. [file:///C:/Users/DELL/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/MQOUPJMO/Buku_-_Motodologi_Penelitian_\(Sandu_dan_Ali\)\[1\].pdf](file:///C:/Users/DELL/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/MQOUPJMO/Buku_-_Motodologi_Penelitian_(Sandu_dan_Ali)[1].pdf)
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliani, W., & Nurmauli, B. (2021). METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*



Dalam Pendidikan, 5(1), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>

Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., & Aulia, S. M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T. A 2023 / 2024*. 4, 5394–5411.