



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS WEB WIX PADA MATERI PANCASILA UNTUK SISWA SD 1 BAKALAN KRAPYAK KELAS IV

Elina Yus Vinar Valin^{1*}, Wawan Shokib Rondli², Rani Setiawaty³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus

*Email: elinavalin15@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4613>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-learning berbasis WebWix pada materi Pancasila dalam Diriku untuk siswa kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak serta menilai kelayakan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 20 siswa dan guru kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli (materi, media, dan bahasa) serta angket respon guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat fitur interaktif berupa materi digital, video pembelajaran, kuis, forum diskusi, dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Hasil validasi ahli menunjukkan kategori “Unggul” dengan skor rata-rata: ahli media 3,83, ahli materi 5,00, dan ahli bahasa 3,60. Uji coba terbatas terhadap 5 siswa memperoleh skor rata-rata 3,7, sedangkan uji coba luas terhadap 11 siswa memperoleh skor 3,8, keduanya termasuk kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji kelayakan, media pembelajaran e-learning berbasis WebWix ini dinilai efektif, menarik, dan layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Pancasila. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa sekolah dasar sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: *E-learning, Web Wix, Pancasila, Hasil Belajar*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia mengalami percepatan yang signifikan, terutama dalam bidang teknologi informasi yang telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Masyarakat terdorong untuk beradaptasi dengan perkembangan ini dengan mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi berbasis digital. Revolusi Industri 4.0 menjadi fenomena yang merefleksikan integrasi teknologi dalam kehidupan masyarakat sekaligus menghadirkan kemajuan substansial dalam dunia pendidikan (Miranda, Darmansyah, & Desyandri, 2022). Perkembangan teknologi pada era sekarang saat ini begitu pesat salah satunya yaitu pemikiran manusia yang semakin terus berkembang dalam berinovasi dari berbagai aspek kehidupan yang mempengaruhinya (Kusumawati1, Jannah, & Setiawaty, 2023). Teknologi kini menjadi kekuatan pendorong utama dalam transformasi pendidikan modern, yang menuntut guru dan siswa untuk mengubah pola interaksi belajar mengajar menjadi lebih adaptif dan inovatif. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terjadi pula perubahan signifikan dalam sistem pendidikan, salah satunya melalui penerapan pembelajaran daring yang memanfaatkan berbagai platform digital seperti *Zoom, Google Meet, dan WhatsApp* (Khoirinnida & Rondli, 2021). Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terjadi pula perubahan signifikan dalam sistem pendidikan. Penerapan teknologi di kelas tidak lagi dapat dihindari, melainkan harus dimanfaatkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang adaptif dan mendorong kreativitas. Hal ini menuntut perubahan sikap guru agar mampu mengakomodasi perkembangan teknologi yang semakin pesat (Saragih, Fadilah, & Adiyanti, 2020).



Salah satu inovasi yang membawa dampak besar dalam pendidikan adalah pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran. Internet, sebagai jaringan global yang menghubungkan berbagai entitas mulai dari akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, hingga individu, menyediakan akses luas terhadap informasi dalam berbagai format, baik teks maupun visual (Febriansyah et al., 2021; Amin, 2015). Potensi ini memungkinkan guru dan siswa memanfaatkannya sebagai alat pembelajaran efektif tanpa batasan ruang dan waktu. Dalam konteks pendidikan modern, dibutuhkan sistem pembelajaran yang efisien, efektif, cepat, dan ekonomis. Pembelajaran daring (*online learning*) menjadi solusi utama untuk memastikan keberlangsungan proses belajar mengajar, khususnya ketika pembelajaran tatap muka mengalami hambatan.

Hasil belajar merupakan capaian yang telah diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai cerminan dari usaha belajar, di mana semakin baik usaha belajar siswa, semakin baik pula capaian yang diraih (Yandi et al., 2023). Penilaian hasil belajar menjadi bagian penting dalam proses pendidikan karena mencerminkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa (Sermatan et al., 2021). Dengan demikian, pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran daring yang kini banyak digunakan adalah *e-learning*, yaitu sistem berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung secara fleksibel. *E-learning* memiliki keunggulan dari segi fleksibilitas waktu dan tempat, serta dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif (Magdalena, Andriyanto, & Refaldi, 2020). Siswa dapat mengatur isi, urutan, kecepatan, waktu, dan media pembelajaran sesuai kebutuhan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih personal. Di sekolah dasar, *e-learning* juga dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila, yang berperan penting dalam membentuk generasi muda yang cerdas, berakhlak mulia, dan cinta tanah air (Aryani, Fadrijin, & Azzahro, 2022).

Namun, hasil wawancara dengan guru di SD 1 Bakalan Krapyak pada 11 Juni 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran Pancasila untuk siswa kelas IV masih belum optimal. Meskipun perencanaan pembelajaran telah disusun dengan baik, siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal. Kondisi ini menegaskan perlunya pemanfaatan teknologi untuk memperkuat pemahaman siswa serta membuat nilai-nilai Pancasila relevan dengan perkembangan zaman. Guru dihadapkan pada karakteristik siswa yang berbeda, ada siswa yang dapat mengikuti kegiatan pembelajarannya dengan efektif tanpa menemui kendala (Aisah, Masfuah, & Rondli).

Materi Pancasila yang relatif abstrak, seperti nilai kemanusiaan dan keadilan, memerlukan media pembelajaran tambahan agar lebih mudah dipahami. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan *e-learning* berbasis web dapat meningkatkan minat belajar siswa jika dirancang dengan tampilan yang menarik (Ultavia, 2019). *E-learning* sendiri berasal dari gabungan kata “e” (electronic) dan “learning” (pembelajaran), yang secara harfiah berarti pembelajaran menggunakan media elektronik, khususnya perangkat komputer (Setiawan & Yundra, 2019). Istilah ini mencakup berbagai model pembelajaran seperti *online learning*, *virtual learning*, *distributed learning*, *networked learning*, atau *web-based learning*, yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet (Bariyah, 2019; Putri, 2019).

Website sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi yang interaktif, mulai dari teks, gambar, animasi, hingga suara. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang saling terhubung, baik statis maupun dinamis, yang membentuk satu kesatuan informasi (Utama, 2022; Hendra & Riti, 2023). Wix, sebagai platform pembuatan website, menawarkan keunggulan berupa kemudahan penggunaan tanpa keterampilan teknis tinggi, ketersediaan beragam template dan fitur multimedia, serta fleksibilitas untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Suanah, 2019). Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Web Wix* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Media ini dirancang untuk mendukung materi Pancasila kelas IV SD pada Bab 4 Pancasila dalam Diriku, Topik B Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan



Bermasyarakat. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membangkitkan motivasi belajar, menyederhanakan materi yang sulit, serta menjadi bagian integral dari sistem pendidikan modern (Wulandari et al., 2023; Supriyono, 2018; Wahid, 2018).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pancasila dianggap penting untuk memperkuat pemahaman siswa dan menjadikan nilai-nilai Pancasila relevan dengan perkembangan zaman. Adapun materi Pancasila yang sulit dipahami oleh siswa, seperti nilai kemanusiaan dan keadilan, membutuhkan media tambahan yang dapat memfasilitasi hasil siswa dan membantu mereka memahami konsep tersebut dengan lebih baik. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pengembangan *E-Learning* berbasis Web dalam penelitian yang dilakukan (Ultavia, 2019) penggunaan *e-Learning* berbasis web sangat cocok pada siswa dan guru di SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Dengan pengembangan website yang menarik, membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *web wix* yang menarik untuk SD 1 Bakalan Krapyak.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *e-learning* berbasis Wix yang diintegrasikan secara khusus dengan pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada peningkatan minat belajar melalui *e-learning*, penelitian ini menitikberatkan pada penguatan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang lebih interaktif, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, sehingga diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 sekaligus menanamkan nilai kebangsaan sejak dini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE, model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis (Sugihartini & Yudiana, 2018). ADDIE Fungsi dari model ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri (Wardani & Rahayu, 2018). Model ADDIE adalah model desain sistem pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan produk ataupun instrumen pembelajaran berupa media, strategi, atau metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran (Febrianto, 2020). Maka, dapat disimpulkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ini memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk pengembangan program pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Adapun Langkah-langkah penelitian ADDIE dapat di lihat sebagai berikut.

Tahapan penelitian meliputi: (1) *Analyze* – analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara guru; (2) *Design* – perancangan materi, tampilan, dan fitur *e-learning* berbasis Wix; (3) *Development* – pembuatan produk, validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta revisi; (4) *Implementation* – uji coba terbatas pada siswa kelas IV, disertai pengisian angket respon, pretest, dan posttest; dan (5) *Evaluation*. Analisis hasil uji coba dan revisi produk. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Web Wix* pada materi Pancasila Bab 4 Pancasila dalam Diriku, Topik B Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Data yang sudah diperoleh melalui lembar angket validasi ahli materi, validasi ahli materi, dan siswa akan diubah menjadi data kuantitatif. Adapun aturan dalam pemberian skor dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2



Sangat Tidak Setuju (STS)	1
---------------------------	---

(Dimas, Ulumuddin & Puri, 2021)

Data yang telah dikumpulkan kemudian dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Item}}$$

Setelah memperoleh hasil dari rata-rata, kemudian dikonversikan sesuai dengan klasifikasi hasil penilaian yang dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Hasil Penilaian

Skor Akhir	Klasifikasi
3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
2,50 – 3,25	Baik (B)
1,75 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

Hasil perhitungan masing-masing skor dan validasi kemudian menghitung rata-rata skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan dari data kuantitatif menjadi kualitatif.

Adapun, perhitungan untuk angket respon siswa terhadap kelayakan *e-learning* dapat dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD 1 Bakalan Krapyak, Kudus, Jawa Tengah, dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *Web Wix* pada materi Pancasila. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini dipilih untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, valid, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Analysis, tahap ini pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi kesesuaian perencanaan pembelajaran dengan capaian Kurikulum Merdeka, karakteristik siswa, media pembelajaran, dan proses belajar di SD 1 Bakalan Krapyak. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa meskipun perencanaan pembelajaran Pancasila kelas IV telah disusun secara sistematis, keterlibatan siswa masih rendah. Siswa cenderung pasif, kurang berani berdiskusi, dan mudah kehilangan fokus, terutama pada pembelajaran yang monoton. Analisis media pembelajaran, media yang digunakan guru masih konvensional, seperti buku teks, LKS, dan PPT, yang bersifat satu arah dan kurang interaktif. Upaya guru mengirim materi digital sering terkendala keterbatasan perangkat dan kapasitas penyimpanan siswa. Analisis proses pembelajaran terlihat pada pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pendengar pasif dan kurang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mudah diakses, relevan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Analisis pembelajaran menunjukkan bahwa perencanaan di SD 1 Bakalan Krapyak telah sesuai Kurikulum Merdeka, namun implementasinya belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Siswa cenderung pasif, kurang berani berdiskusi, dan mudah kehilangan fokus, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih inovatif. Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menelaah kesesuaian antara perencanaan pembelajaran dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil wawancara di SD 1 Bakalan Krapyak, guru kelas IV telah memahami capaian pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun alur, serta menyiapkan modul dan materi pendukung secara sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah dirancang dengan baik, meskipun pada tahap implementasi belum sepenuhnya tercapai karena rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.



Design, tahap ini mencakup perancangan *e-learning* berbasis *Web Wix*, penyajian materi, dan instrumen penelitian. *E-learning* dirancang untuk mendukung pembelajaran jarak jauh maupun mandiri pada materi Bab 4: Pancasila dalam Diriku, Topik B Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat. Platform *Web Wix* dipilih karena menyediakan fitur *drag-and-drop*, integrasi multimedia, dan navigasi yang fleksibel. Menu utama meliputi Materi, Video, Evaluasi, Diskusi, Game, Petunjuk, dan Profil Pengembang. Materi disajikan dalam bentuk teks, PDF, video, dan kuis interaktif menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Instrumen penelitian meliputi lembar penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan skala Likert 4 poin, serta angket respon siswa untuk menilai tampilan, penyajian, daya tarik, dan kebermanfaatannya. Data dari instrumen ini digunakan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran.

Development, tahap ini merealisasikan rancangan menjadi produk *e-learning* berbasis *Web Wix* yang utuh, mencakup materi, tampilan visual, media interaktif, dan navigasi. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dari Program Studi PGSD Universitas Muria Kudus. Validasi mencakup aspek tampilan, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta ketepatan bahasa, guna memastikan kelayakan, kualitas, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran. Dapat dilihat sebagai berikut ini.

a. Produksi *E-Learning* Berbasis *Web Wix*

Pada pembuatan produk *e-learning* dibuat dengan rancangan desain yang diinginkan pada tahap desain. Beberapa langkah yang dilakukan dalam pembuatan produk *e-learning* sebagai berikut:

1) Pembuatan Materi

Materi Pancasila dalam *e-learning* dikembangkan dari sumber terpercaya seperti buku paket, situs internet, dan *YouTube*. Desain materi dibuat dengan *Canva* untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik, kemudian dikonversi ke format PDF agar mudah diakses siswa. Video pembelajaran dipilih secara selektif dari *YouTube* sesuai topik, guna mendukung pemahaman visual dan auditori. Pendekatan ini menghadirkan pembelajaran yang variatif, interaktif, dan menyenangkan.



Gambar 1. Proses Pembuatan Materi ajar

Adapun dalam pembuatan evaluasi dibuat dengan menggunakan *wordwall*. Soal-soal yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Soal evaluasi sebanyak 10 soal berbentuk pililhan ganda yang dikemas seperti game.

b. Pembuatan *E-Learning* Berbasis *Web Wix*

Proses pembuatan dimulai dengan mengakses <https://www.wix.com>. memilih template yang sesuai, dan mengeditnya agar selaras dengan rancangan pembelajaran. Penyesuaian dilakukan pada warna, gambar, tata letak, serta menu navigasi seperti Materi, Video, Evaluasi, Diskusi, Game, Petunjuk, dan Profil Pengembang.

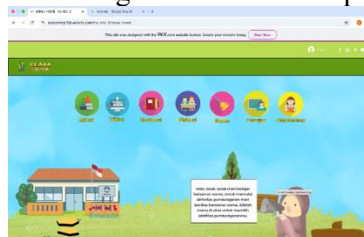
Mulai, halaman awal menampilkan judul Classroom Kelas 4 dan logo UMK, memberikan kesan pertama yang sederhana, informatif, dan memandu pengguna ke tombol "Mulai".



Gambar 2. Menu Mulai



- a) Halaman Menu, berisi ikon navigasi menuju semua fitur utama *e-learning*. Desain menu dibuat sederhana, mudah diakses, dan mendorong keterlibatan aktif pengguna.



Gambar 3. Halaman Menu

- b) Menu Materi, menyajikan bahan ajar utama dan referensi tambahan yang tersusun sistematis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.



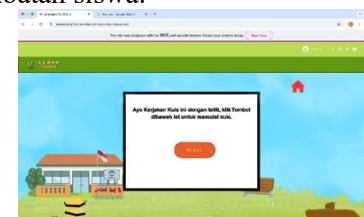
Gambar 4. Halaman Materi

- c) Menu Video, berisi video pembelajaran terpilih dari *YouTube* yang sesuai topik, untuk memperkuat pemahaman visual dan auditori siswa.



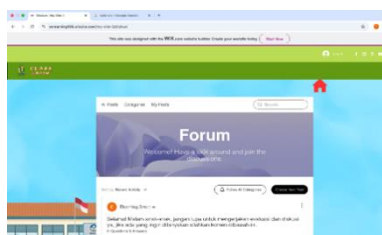
Gambar 5. Menu Video

- d) Menu Evaluasi, memuat kuis pilihan ganda melalui *Wordwall* agar evaluasi menjadi interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa.



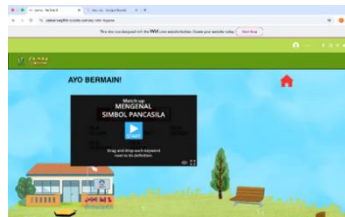
Gambar 6. Menu Evaluasi

- e) Menu Diskusi, fasilitas bagi guru dan siswa untuk berdiskusi, bertanya, dan berbagi pendapat terkait materi pembelajaran.



Gambar 7. Menu Diskusi

- f) Menu Game, game dibuat dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*, dalam game terdapat teka teki mengenai simbol pancasila. Tampilan menu game dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 8. Menu Game

- g) Menu Petunjuk, memberikan panduan singkat penggunaan fitur *e-learning* agar guru dan siswa mudah mengoperasikan platform.



Gambar 9. Menu Petunjuk

- h) Menu Profil pengembang, menampilkan informasi pengembang beserta logo UMK dan Tut Wuri Handayani sebagai identitas akademik.



Gambar 10. Menu Profil

c. Penilaian Ahli Media, Materi dan Bahasa

Hasil dari penilaian ahli media dan materi terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Web Wix* Pada Materi Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa SD 1 Bakalan Krapyak Kelas IV adalah sebagai berikut:

1) Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Pada penelitian ini ahli media oleh ibu Fatikhatus Najikhah, M.PD diminta untuk menilai produk berdasarkan media berupa *e-learning* melalui angket. Hasil dari validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Penilaian Media oleh Ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Aspek Penyajian	3,75	Sangat Baik
Aspek Fungsi	4,0	Sangat Baik
Aspek Isi	3,75	Sangat Baik
Jumlah	11,5	
Rerata	3,83	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Validasi oleh kedua ahli media, diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,83 dengan kategori 'Sangat Baik'. Hasil Validasi oleh kedua ahli media, Berdasarkan hasil analisis penilaian yang meliputi tiga aspek, diperoleh bahwa media *E-Learning* berbasis *WebWix* berada pada kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata keseluruhan 3,83. Aspek penyajian terdiri dari empat indikator, yaitu tampilan menu utama dalam *e-learning*, kerapihan layout/tata letak, kesesuaian menu bar dengan isi, dan penggunaan bahasa dalam *e-learning*. Berdasarkan hasil validasi, tiga indikator memperoleh skor 4 (Sangat Setuju) dan satu indikator memperoleh skor 3 (Setuju), dengan total skor 15 dan rata-rata 3,75. Aspek fungsi terdiri dari tiga indikator, yaitu menu utama berfungsi dengan baik, link berfungsi dengan baik, dan menu-menu lainnya berfungsi sesuai perintah.



Berdasarkan hasil validasi, ketiga indikator memperoleh skor 4 (Sangat Setuju) dengan nilai rata-rata 4,00, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan, Aspek isi mencakup empat indikator, yaitu kejelasan isi menu, daya tarik ilustrasi, kelengkapan informasi, dan kelengkapan fitur. Berdasarkan hasil validasi, tiga indikator memperoleh skor 4 (Sangat Setuju) dan satu indikator memperoleh skor 3 (Setuju), sehingga diperoleh rata-rata 3,75 dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, *E-Learning* berbasis *Web Wix* pada materi Pancasila dinilai telah memenuhi standar kelayakan baik dari sisi tampilan, fungsi, maupun isi. Media ini layak digunakan sebagai sarana pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

1) Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Pada penelitian ini ahli materi oleh ibu Ika Ari Pratiwi, M.PD diminta untuk menilai produk berdasarkan media berupa *e-learning* melalui angket. Hasil dari validasi ahli materi dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Penilaian Materi oleh Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Aspek Desain Pembelajaran	3,75	Sangat Baik
Aspek Materi	3,75	Sangat Baik
Aspek Bahasa dan Komunikasi	4	Sangat Baik
Jumlah	11,5	
Rerata	3,83	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Validasi oleh kedua ahli materi, Berdasarkan hasil analisis penilaian yang meliputi tiga aspek, diperoleh bahwa media *E-Learning* berbasis *Web Wix* berada pada kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata keseluruhan 3,83. Pada aspek desain pembelajaran, media memperoleh rata-rata 3,75, menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah dirumuskan dengan jelas, sesuai dengan indikator, dan penyajian materi disusun secara runtut, meskipun relevansi antara tujuan, aktivitas, dan materi masih dapat ditingkatkan untuk mencapai keselarasan yang lebih optimal. Pada aspek isi materi, media juga memperoleh rata-rata 3,75, yang mengindikasikan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi, mudah diakses melalui menu yang praktis, dan dilengkapi dengan soal latihan yang relevan, walaupun bobot materi masih dapat diperdalam agar lebih komprehensif. Sementara itu, aspek bahasa dan komunikasi mendapatkan nilai tertinggi dengan rata-rata 4,00, menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sudah efektif dan gaya bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mampu mendukung proses belajar secara optimal. Secara keseluruhan, skor rata-rata akhir dari ketiga aspek tersebut yaitu 3,83 mengindikasikan bahwa media *e-learning* ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” dan layak digunakan dalam pembelajaran dengan perbaikan minor pada relevansi konten dan kedalaman materi untuk hasil yang lebih maksimal.

1) Hasil Rekapitulasi Validasi Bahasa

Pada penelitian ini ahli bahasa oleh Dr. Luthfa Nugraheni, M.PD diminta untuk menilai produk berdasarkan bahasa pada media melalui angket. Hasil dari validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 5. sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Penilaian bahasa oleh Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Bahasa	3,83	Sangat Baik
Jumlah	3,83	
Rerata	3,83	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Validasi oleh ahli bahasa, media *E-Learning* berbasis *Web Wix*, diperoleh total skor sebesar 46 dari 12 butir penilaian dengan nilai rata-rata 3,83, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Media *E-Learning* berbasis *Web Wix* menunjukkan kualitas yang sangat baik karena sebagian besar aspek memperoleh skor tinggi, yaitu 4. Struktur dan keefektifan kalimat tersusun sesuai kaidah bahasa Indonesia, singkat, padat, dan jelas sehingga pesan pembelajaran tersampaikan dengan baik tanpa menimbulkan makna ganda. Istilah yang digunakan





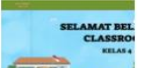



sudah baku, konsisten, dan relevan dengan konteks pembelajaran Pancasila, didukung oleh ketepatan tata bahasa dan ejaan sehingga materi mudah dibaca dan dipahami. Bahasa yang digunakan tidak hanya benar secara gramatikal tetapi juga komunikatif, sopan, dan memotivasi siswa untuk lebih bersemangat belajar serta mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan kalimat tanya dan ajakan reflektif. Meski demikian, terdapat dua aspek yang memperoleh skor 3, yaitu pemahaman terhadap pesan dan kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual siswa, yang menunjukkan perlunya penyederhanaan beberapa istilah agar lebih mudah dipahami oleh seluruh peserta didik. Secara keseluruhan, media ini layak dinilai memiliki kualitas kebahasaan yang efektif, jelas, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Implementation, pada tahap ini dilakukan setelah media *e-learning* berbasis *Web Wix* dinyatakan valid dan layak oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, tahap implementasi dilakukan di SD 1 Bakalan Krapyak pada siswa kelas IV. Proses implementasi berlangsung dalam empat pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 26 Februari hingga 5 Maret 2025. Tahap ini dilakukan beberapa yaitu uji terbatas, uji secara luas dan respon guru. Uji coba terbatas dilaksanakan pada 26 Februari 2025 dengan melibatkan 5 siswa dan menghasilkan skor rata-rata 3,7 dengan kategori Sangat Baik, menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan pada aspek tampilan, penyajian, daya tarik, dan kebermanfaatan. Respon positif siswa tampak pada kemudahan penggunaan menu, kejelasan teks dan materi, daya tarik tampilan, serta kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar.

Selanjutnya, uji coba luas pada 5 Maret 2025 yang melibatkan 11 siswa menunjukkan peningkatan skor rata-rata menjadi 3,8 (Sangat Baik), mengindikasikan peningkatan kualitas penerimaan media dibandingkan uji coba terbatas. Siswa memberikan penilaian tinggi pada kejelasan teks, penyajian materi yang menarik, kemudahan akses, serta kebermanfaatan media dalam memahami materi Pancasila, yang menunjukkan bahwa media ini mampu menarik minat belajar sekaligus memotivasi siswa untuk lebih aktif. Penilaian guru kelas IV pada 1 Februari 2025 juga positif, dengan skor rata-rata 4,0 (Sangat Baik), menilai media unggul dalam tampilan, penyajian, daya tarik, dan kebermanfaatan, serta mempermudah penyampaian materi, meningkatkan partisipasi siswa, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Secara keseluruhan, hasil implementasi dari uji coba terbatas, uji coba luas, dan respon guru menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *Web Wix* layak digunakan dalam pembelajaran Pancasila karena tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan teknis, tetapi juga mendapat respon positif dari siswa dan guru serta berpotensi meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar.

Evaluation, analisis kesesuaian *e-learning* berbasis *Web Wix* dengan kompetensi, kebutuhan, kurikulum merdeka, dan karakteristik peserta didik. Perencanaan media dievaluasi agar konsep yang dikembangkan menjadi lebih baik, dilanjutkan revisi berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi. Saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki tampilan dan konten media, seperti penambahan nama kelas, logo universitas, dan alamat surel pengembang pada halaman depan *e-learning*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Revisi Media

No.	Komentar	Sebelum	Sesudah
1.	Penambahan Nama Kelas Pada Halaman Depan <i>E-learning</i> .		
2.	Penambahan Logo Universitas UMK Pada Halaman Depan <i>E-learning</i> .		
3.	Penambahan Alamat Gmail Pengembang Pada Halaman Depan <i>E-learning</i> .		



PEMBAHASAN

Pengembangan media *e-learning* berbasis *Web Wix* dalam penelitian ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang cenderung kurang memfasilitasi interaksi dan keterlibatan siswa. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mengakomodasi pembelajaran aktif, kolaboratif, dan mandiri, sebagaimana disarankan oleh paradigma pembelajaran abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009). Model pengembangan ADDIE digunakan karena sifatnya yang sistematis dan adaptif dalam perbaikan berkelanjutan (Branch, 2009), meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap desain, struktur *e-learning* memuat fitur Materi, Video Pembelajaran, Evaluasi, Forum Diskusi, Game Edukatif, dan Petunjuk Penggunaan yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka (Dharma & Septiana, 2023). Pemilihan fitur ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga untuk membangkitkan motivasi belajar melalui strategi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) sebagaimana dikemukakan Keller (2010). Tahap pengembangan menghasilkan media yang divalidasi oleh ahli media (rerata 3,83), ahli materi (5,00), dan ahli bahasa (3,60) dengan kategori “Sangat Baik”. Nilai ini menunjukkan bahwa aspek kegrafisan, kelayakan isi, dan kebahasaan memenuhi standar kualitas media pembelajaran digital (Arsyad, 2014).

Implementasi media *e-learning* berbasis *Web Wix* dilakukan setelah dinyatakan valid dan layak oleh ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media ini mendapatkan respon positif baik dari siswa maupun guru. Pada uji coba terbatas yang melibatkan lima siswa, diperoleh skor rata-rata 3,7 dengan kategori Sangat Baik. Hal ini mengindikasikan bahwa secara teknis media telah memenuhi aspek kelayakan, khususnya pada tampilan, penyajian, daya tarik, dan kebermanfaatannya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sadiman dkk. (2014) yang menekankan bahwa kualitas media pembelajaran sangat ditentukan oleh kejelasan pesan, kemudahan penggunaan, serta kemampuan memotivasi peserta didik. Sejalan dengan itu, Setiawaty dkk. (2018) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus komunikatif, mudah dipahami, dan mampu menyampaikan pesan secara jelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Selanjutnya, pada uji coba luas yang dilakukan dengan 11 siswa, skor rata-rata meningkat menjadi 3,8 (kategori Sangat Baik). Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan penerimaan siswa terhadap media, baik dari aspek kejelasan teks, kemenarikan penyajian, maupun kemudahan akses. Hal ini mendukung teori konstruktivistik Vygotsky yang menekankan pentingnya media sebagai alat bantu dalam memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan temuan Setiawaty (2024), media pembelajaran yang dikembangkan secara kreatif terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri mereka. Dalam penelitiannya di SD 2 Kesambi, 100% siswa menyatakan tertarik dan setuju bahwa media pembelajaran membantu pemahaman materi, dengan manfaat utama berupa peningkatan rasa percaya diri (68%), kemampuan menyampaikan ide (20%), dan penguasaan audiens (12%). Dengan demikian, *e-learning* berbasis *Web Wix* tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi Pancasila, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar serta motivasi intrinsik mereka. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ni'mah, Rondli, & Kironoratri (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif berupa permainan tradisional Eyang Eyang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pancasila, dengan rata-rata nilai post-test mencapai 90,86 dan seluruh siswa tuntas belajar, serta nilai N-Gain sebesar 0,8136 yang termasuk kategori tinggi.

Dukungan positif juga datang dari guru kelas IV, yang memberikan skor rata-rata 4,0 (kategori Sangat Baik). Guru menilai bahwa media ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Hal ini sesuai dengan temuan Rusman (2017) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi tercapainya kompetensi abad 21. Dengan kata lain, media berbasis *Web Wix* berfungsi ganda: sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi siswa, sekaligus sebagai perangkat pedagogis yang mendukung guru dalam mengelola kelas.



Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis kesesuaian media dengan kompetensi, kebutuhan peserta didik, dan kurikulum merdeka. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media perlu dilakukan revisi kecil sesuai masukan ahli, khususnya pada aspek tampilan dan identitas media. Perbaikan yang dilakukan antara lain penambahan nama kelas, logo universitas, serta alamat surel pengembang pada halaman depan *e-learning* (Tabel 4). Perubahan ini penting untuk memperkuat aspek kredibilitas dan identitas media sebagaimana ditegaskan oleh Arsyad (2019), bahwa salah satu indikator kualitas media adalah kejelasan identitas dan legitimasi pengembang. Hal ini selaras dengan temuan Qona'ah, Rondli, & Kironoratri (2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi, tetapi juga oleh keteraturan, kejelasan, serta desain media yang menarik sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi.

Secara keseluruhan, hasil implementasi dan evaluasi menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *Web Wix* layak digunakan dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Media ini tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan teknis, tetapi juga mendapatkan respon positif dari siswa dan guru. Dengan demikian, *e-learning* berbasis *Web Wix* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, aktif, dan berpusat pada siswa.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Web Wix* pada materi Pancasila kelas IV SD dengan model ADDIE. Hasil validasi ahli media (3,83), ahli materi (5,00), dan ahli bahasa (3,60) menunjukkan kategori Sangat Baik, sehingga media dinyatakan layak digunakan. Uji coba terbatas dan luas menunjukkan peningkatan skor dari 3,7 menjadi 3,8, serta respon guru memperoleh skor 4,0 dengan kategori Sangat Baik. Temuan ini membuktikan bahwa *e-learning* berbasis *Web Wix* efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa, sekaligus relevan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, aktif, dan berpusat pada siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2015). *Pengembangan e-learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 22(2), 111–120.
- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(1), 671–685.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryani, R., Fadjrini, M., & Azzahro, F. (2022). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 12–22.
- Bariyah, S. (2019). *E-learning sebagai media pembelajaran*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 45–52.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Dharma, R., & Septiana, R. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Civics*, 20(1), 25–36.
- Febriansyah, E., Nugroho, A., & Utami, P. (2021). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 101–110.
- Febrianto, Y. (2020). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 34–42.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hendra, S., & Riti, I. (2023). Pemanfaatan website sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(1), 44–51.
- Huda, M., Kuswanto, H., & Ramli, M. (2020). Pengaruh media pembelajaran digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–153.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*.



- New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Kusumawati, S. B., Jannah, A. D., & Setiawaty, R. (2023). *Kontribusi nilai personal dan nilai pendidikan karakter dalam buku cerita anak Dauppare karya Nurlina Arisnawati untuk siswa sekolah dasar. JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 6(2), 104–114. Universitas Ngudi Waluyo. <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Khoirinnida, Y., & Rondli, W. S. (2021). *Penguatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran tematik di era pandemi COVID-19. Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 21(3), 326–335.
- Magdalena, I., Andriyanto, R., & Refaldi, M. (2020). Penerapan e-learning untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 56–64.
- Miranda, R., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 35–44.
- Putri, R. (2019). Web-based learning dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 87–96.
- Qona'ah, A., Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2023). Efforts to enhance student activeness through the reward and punishment model in the third grade of elementary schools. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 147–156. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Saragih, V. R. B., Fadilah, N., & Adiyanti, M. (2020). Peran guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 75–84.
- Sermatan, F., Wulandari, R., & Prasetyo, D. (2021). Penilaian hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 100–108.
- Setiawan, D., & Yundra, A. (2019). E-learning dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 44–51.
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(3), 474–486. <https://dmi-journals.org/deiktis/article/view/923>
- Setiawaty, R., Wahyudi, A. B., Santosa, J., Sabardila, A., & Kusmanto, H. (2018). *Stiker ungkapan hikmah sebagai media pemertabatan karakter anak didik di lingkungan sekolah Muhammadiyah*. Prosiding Seminar Nasional AI-Islam dan Kemuhammadiyah, 177–188. Universitas Muhammadiyah Surakarta. ISBN 978-602-361-188-1.
- Suanah, S. (2019). Pemanfaatan Wix sebagai media pembelajaran berbasis web. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 89–97.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 147–156.
- Supriyono, S. (2018). Media pembelajaran berbasis web untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 34–41.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Ultavia, D. (2019). Pengembangan e-learning berbasis web untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 44–53.
- Utama, R. (2022). Desain website interaktif untuk pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 115–123.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahid, A. (2018). Penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 65–72.
- Wahyuni, T., & Utami, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 132–140.
- Wardani, P., & Rahayu, E. (2018). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 22–29.
- Wulandari, R., Saputra, H., & Nurjanah, N. (2023). Media pembelajaran digital dalam pembelajaran



PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 77–86.