



VALIDITAS MEDIA INTERAKTIF PETUDA (PETUALANGAN GARUDA) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I SEKOLAH DASAR

Devi Eka Widiyari^{1*}, Sri Cacik², Novialita Angga Wiratama³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: deviekawdyal23@gmail.com, sricacik.mpd@gmail.com, novialita3@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5350>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sekaligus mengukur tingkat kevalidan media interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi pengenalan simbol lambang Garuda Pancasila di kelas I Sekolah Dasar. Pendekatan yang dipakai adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, dibatasi hanya sampai tahap Analisis, Desain, dan Pengembangan. Penelitian melibatkan tiga validator ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pengumpulan data dilakukan lewat angket validasi, sedangkan analisisnya bersifat deskriptif kuantitatif melalui penghitungan persentase tingkat kevalidan. Hasilnya menunjukkan media interaktif PETUDA memperoleh persentase validitas materi sebesar 91%, validitas bahasa sebesar 92%, dan validitas media sebesar 100%, dengan rata-rata keseluruhan 94,33% yang masuk kategori sangat valid. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media interaktif PETUDA layak dari sisi materi, bahasa, maupun media, sehingga pantas digunakan sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam mengenalkan simbol lambang Garuda Pancasila kepada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media interaktif PETUDA, Pendidikan Pancasila, Garuda Pancasila, Validitas Media, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar diharapkan dapat membentuk peserta didik yang berakarakter, memegang teguh nilai-nilai Pancasila, dan mampu mewujudkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Idealnya, pembelajaran dirancang secara dinamis dengan melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga mereka tidak sekadar menghafal teori tetapi juga bisa mempraktikkan pemahamannya dalam situasi nyata (Meutiawati, 2023). Namun pada kenyataannya, banyak sekolah masih menerapkan pola pengajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif selama proses belajar (Kirom, 2017). Kesenjangan antara harapan pembelajaran dan praktik di lapangan inilah yang kemudian berdampak pada rendahnya minat serta pemahaman peserta didik.

Salah satu cara mengatasi persoalan tersebut adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara utuh (Yandi et al., 2023). Media pembelajaran yang tepat memberi beberapa manfaat bagi peserta didik, antara lain mempermudah pemahaman materi lewat penyajian yang lebih konkret serta menumbuhkan motivasi dan keaktifan selama proses belajar (Shabrina et al., 2025). Sayangnya, pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar sampai saat ini belum optimal, padahal peserta didik usia sekolah dasar umumnya lebih antusias jika pembelajaran disajikan secara unik dan menyenangkan (Ali et al., 2024). Hal ini menegaskan pentingnya mengembangkan media pembelajaran inovatif yang memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar (Sindi et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis konsep permainan, seperti Media Peta Petualangan, menjadi salah satu alternatif solusi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Pendidikan Pancasila (Rahmawati & Nugroho, 2023). Media semacam ini dirancang agar suasana belajar lebih interaktif melalui permainan yang tetap terkait dengan materi pelajaran. Kehadiran media berbasis



permainan dalam kegiatan belajar mengajar diyakini mampu membangkitkan antusiasme sekaligus mendorong siswa berperan aktif di setiap tahap pembelajaran. Meski begitu, media yang dikembangkan tetap perlu melalui tahap validasi agar diketahui kevalidannya, baik dari sisi tampilan maupun isi materi, sebelum benar-benar digunakan dalam pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada proses pengembangan sekaligus pengujian validitas media pembelajaran interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Penilaian kevalidan produk melibatkan validator ahli dari sisi materi, bahasa, dan media, sebelum produk ini diterapkan langsung dalam pembelajaran. Hasil validasi tersebut diharapkan memberi gambaran objektif tentang kualitas media sekaligus menjadi dasar penyempurnaan produk. Penelitian ini juga diharapkan memberi kontribusi positif bagi dunia pendidikan, terutama dalam menghadirkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

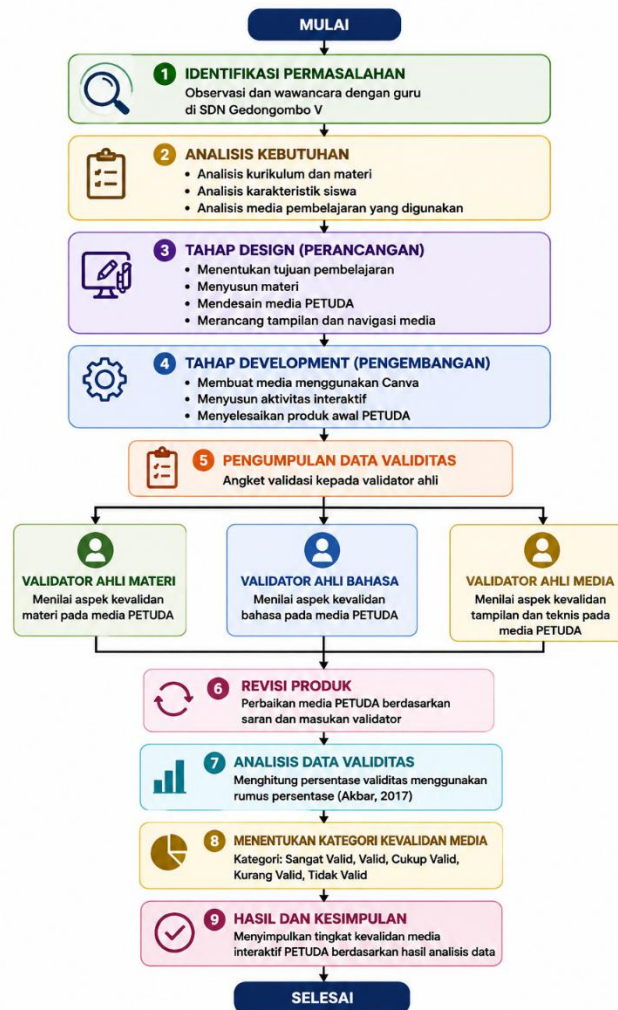
2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D), dengan tujuan mengembangkan sekaligus menguji tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Menurut Sugiyono (2021), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji sejauh mana produk itu efektif. Pendapat serupa dikemukakan Okpatrioka (2023), yang menyebut penelitian pengembangan (R&D) sebagai proses untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar menjadi lebih baik.

Penelitian dilaksanakan pada 26 Mei 2026 di SDN Gedongombo V, Jl. Pahlawan No. 69, Dondong, Gedongombo, Kecamatan Semanding, Kabupaten Tuban. Subjek penelitian adalah tiga validator ahli, masing-masing satu orang ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, yang bertugas mengevaluasi produk yang dihasilkan. Alur pengembangan mengikuti model ADDIE dengan tiga tahapan utama: *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan) dan *Development* (pengembangan). Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, mengamati karakteristik peserta didik, serta menelusuri permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap desain, peneliti merancang konsep media interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) yang disesuaikan dengan materi “mengenal simbol lambang Garuda Pancasila”, sedangkan pada tahap pengembangan peneliti membangun produk menggunakan Canva, dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, serta revisi produk berdasarkan masukan para validator. Instrumen validasi yang dipakai terdiri atas tiga lembar penilaian yang berbeda.

Data dikumpulkan melalui angket validasi yang diisi oleh para validator ahli, lalu dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui penghitungan persentase skor menggunakan rumus yang sudah ditentukan. Hasil penghitungan persentase itu kemudian dicocokkan dengan kriteria tingkat kevalidan untuk menentukan seberapa valid media yang telah dikembangkan.

Agar tahapan penelitian lebih mudah dipahami, alur pengembangan media interaktif PETUDA dalam penelitian ini digambarkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Bagan Alur Prosedur Penelitian

A. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap utama: *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Siregar & Rhamayanti, 2025). Model ini dipilih karena alurnya sistematis, sehingga memudahkan peneliti menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi standar kelayakan yang telah ditetapkan. Namun demikian, pelaksanaan penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap pengembangan dan evaluasi awal, karena fokus utamanya adalah menguji validitas media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pembatasan ruang lingkup ini dimaksudkan agar penelitian dapat lebih terfokus pada proses penilaian kelayakan produk sebelum benar-benar digunakan dalam pembelajaran.

a. Tahap *Analysis* (analisis)

Tahap pertama dalam pengembangan ini adalah tahap analisis, yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kegiatan ini dilakukan di kelas I SDN Gedongombo V dengan fokus pada materi “mengenal Lambang Garuda Pancasila”. Pada tahap ini peneliti menelaah kondisi pembelajaran yang berlangsung, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru melalui metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, sementara penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket, gambar, dan papan tulis. Akibatnya, kegiatan belajar kurang bervariasi dan belum sepenuhnya



mampu menarik perhatian siswa. Dalam model pengembangan, tahap analisis berfungsi mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai landasan dalam merancang produk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Slamet, 2022).

b. Tahap Design (Perencanaan)

Tahap ini dilakukan setelah analisis kebutuhan selesai. Di sinilah peneliti mulai merancang media interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan sebelumnya. Perancangan disusun secara sistematis agar media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

Peneliti pertama-tama menetapkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, kemudian menyusun materi yang akan dimuat dalam media, mencakup pengenalan simbol setiap sila Pancasila yang disajikan secara sederhana agar mudah dipahami peserta didik.

Selain itu, peneliti juga merancang alur pengembangan media interaktif PETUDA dalam format permainan edukatif. Media ini mengusung konsep petualangan yang menarik agar peserta didik dapat belajar sambil bermain, melewati beberapa tahap aktivitas seperti mengenal simbol, mencocokkan gambar dengan sila, dan mengerjakan soal latihan. Rangkaian kegiatan ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tampilan media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan unsur visual seperti pemilihan warna, gambar, *icon* serta animasi yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik kelas I. Desainnya dibuat sederhana namun tetap menarik agar mudah dioperasikan dan tidak membingungkan peserta didik.

Pada tahap ini pula dirancang komponen interaktif media, seperti tombol navigasi, petunjuk penggunaan, dan umpan balik sederhana atas jawaban peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media dan tidak hanya menerima informasi secara pasif. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media dan tidak menerima informasi secara pasif.

Secara keseluruhan, tahap desain dalam pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menghasilkan produk yang tidak hanya sejalan dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga menarik dan mudah dipakai oleh peserta didik (Geni et al., 2020).

c. Tahap Development (pengembangan)

1) Pembuatan Produk

Pada tahap ini, peneliti membangun media interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) sesuai rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pengembangan dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan sejalan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Langkah-langkah yang ditempuh peneliti meliputi: menetapkan Canva sebagai *platform* pengembangan; menentukan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya seputar pengenalan simbol lambang Garuda Pancasila; mendesain tampilan awal media dengan konsep petualangan yang menarik dan sesuai karakteristik siswa kelas I; menyusun isi media yang mencakup penyajian materi, gambar simbol lambang Garuda Pancasila, serta teks penjelasan yang sederhana dan mudah dicerna; membuat aktivitas interaktif seperti mencocokkan simbol dengan sila, memilih jawaban yang tepat, dan mengerjakan soal latihan sederhana; menentukan warna, gambar, ikon, dan animasi yang menarik; menambahkan tombol navigasi serta petunjuk penggunaan agar media mudah dioperasikan peserta didik; dan mengintegrasikan seluruh komponen tersebut menjadi satu kesatuan media interaktif yang utuh.

2) Validasi

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya diuji kelayakannya melalui validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ini bertujuan mengukur tingkat kelayakan media dari sisi isi materi, tampilan, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Proses validasi oleh para ahli merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan, guna memastikan produk yang dihasilkan sudah memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi, bahasa, maupun media sebelum benar-benar digunakan (Rosnaeni, 2021).

3) Revisi



Proses revisi dilakukan dengan menindaklanjuti seluruh masukan dan saran dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Perbaikan pada media interaktif PETUDA meliputi penambahan logo universitas pada tampilan awal media, penambahan *dubbing* suara pada penjelasan materi, serta penambahan gambar pada jawaban soal agar lebih mudah dipahami peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Keseluruhan proses revisi ini diarahkan untuk meningkatkan kualitas produk secara optimal agar layak dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Tahap revisi dalam penelitian pengembangan (R&D) memang sangat penting dilakukan agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Fathoni & Surjono, 2022).

B. Teknik Analisis Data Validitas

Data hasil validitas diukur memakai skala Likert dengan kategori penilaian tertentu, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Kriteria	Skor Penilaian
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Sumber: Safrinus & Harefa (2022)

Data hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Sumber: Akbar (2017)

Hasil penghitungan persentase tersebut kemudian dicocokkan dengan kriteria tingkat kevalidan media berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

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

Sumber: Akbar (2017)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan oleh Dr. Djoko Apriono, M.Pd., mencakup 12 butir pertanyaan yang meliputi aspek kesesuaian materi, dorongan minat siswa, ketepatan isi materi, penyajian materi, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa. Hasil validasi tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut.

Table 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pertanyaan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Kesesuaian	Materi sesuai dengan tujuan	5	5



	Materi	pembelajaran		
		Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5	5
2	Mendorong minat siswa	Materi sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	4	5
		Materi mampu menarik perhatian siswa	4	5
		Materi mendorong siswa aktif dalam pembelajaran	5	5
3	Ketepatan Isi Materi	Konsep materi disajikan dengan benar	5	5
		Materi tidak menimbulkan kesalahpahaman	4	5
		Contoh yang diberikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa	4	5
4	Penyajian Materi	Materi disusun secara runtut dan sistematis	5	5
		Materi mudah dipahami siswa kelas I SD	4	5
		Materi menarik untuk dipelajari	5	5
5	Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas I SD	5	5
		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	5
		Materi mendukung peningkatan minat belajar siswa	5	5

Berdasarkan Tabel 3, skor yang diperoleh adalah 64 dari total maksimal 70. Persentase kelayakannya dihitung dengan rumus:

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

$$\text{Nilai} = \frac{64}{70} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 91\%$$

Hasil tersebut menempatkan kevalidan aspek materi dalam kategori sangat valid, yang menandakan seluruh aspek telah disusun dengan baik. Validator ahli materi bahkan menyatakan media ini layak digunakan tanpa perlu revisi. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran serta penyajiannya yang jelas menjadi indikator utama dalam menentukan kualitas sebuah media pembelajaran (Wardani, 2024)

B. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilaksanakan oleh Kumaidi, M.Pd., meliputi 10 pertanyaan yang mencakup 3 aspek, yaitu kejelasan bahasa, kesesuaian dengan usia siswa, dan ketepatan tata bahasa. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Pertanyaan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Kejelasan Bahasa	Bahasa yang	4	5



2	Kesesuaian dengan usia siswa	digunakan mudah dipahami		
		Kalimat disusun secara jelas dan sederhana	5	5
		Instruksi dalam media mudah dipahami siswa	4	5
		Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas I SD	5	5
		Pemilihan kata sesuai dengan usia siswa	5	5
		Bahasa tidak terlalu sulit bagi siswa	4	5
		Penulisan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	4	5
		Tidak terdapat kesalahan ejaan	5	5
		Penggunaan tanda baca sudah tepat	5	5
3	Ketepatan bahasa	Bahasa yang digunakan santun dan komunikatif	5	5

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh skor 46 dari 50. Persentase kelayakannya dihitung dengan rumus berikut:

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

$$\text{Nilai} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 92 \%$$

Hasil ini menempatkan kevalidan aspek bahasa dalam kategori sangat valid, dan validator ahli bahasa menegaskan media dapat digunakan tanpa revisi. Ini menunjukkan bahasa yang dipakai dalam materi dan media, instruksi permainan, soal evaluasi, maupun umpan balik sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak kelas I Sekolah Dasar. Sebuah media pembelajaran yang baik memang perlu memperhatikan aspek keterbacaan, agar informasi dapat diterima dan dipahami peserta didik tanpa menimbulkan kesalahpahaman (Aminah et al., 2025)

C. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Fera Dwidarti, M.Pd., dengan penilaian yang mencakup 18 pertanyaan pada 6 aspek, yaitu tampilan media, kemudahan penggunaan, interaktivitas, kualitas teknis, daya tarik, dan aspek permainan. Hasilnya disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pertanyaan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Tampilan media	Tampilan media menarik bagi siswa	5	5
		Pemilihan warna sesuai dan nyaman dilihat	5	5



2	Kemudahan Penggunaan	Gambar dan ilustrasi jelas	5	5
		Media mudah dioperasikan	5	5
		Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5	5
		Tombol navigasi berfungsi dengan baik	5	5
3	Interaktivitas	Media memberikan respon yang baik terhadap pengguna	5	5
		Media memungkinkan siswa aktif belajar	5	5
		Media berbasis permainan menarik minat siswa	5	5
4	Kualitas Teknis	Audio, gambar, dan animasi berjalan dengan baik	5	5
		Tidak terdapat gangguan teknis saat penggunaan	5	5
		Media dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran	5	5
5	Daya Tarik	Media mampu meningkatkan semangat belajar siswa	5	5
		Media membuat pembelajaran lebih menyenangkan	5	5
		Media layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila	5	5
6	Aspek permainan	Permainan mendorong motivasi belajar	5	5
		Level permainan tersusun dengan jelas	5	5
		Sistem reward/feedback menarik bagi siswa	5	5

Berdasarkan Tabel 5, validasi media memperoleh skor sempurna, yaitu 90 dari 90. Persentase kelayakannya dihitung dengan rumus berikut:

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

$$\text{Nilai} = \frac{90}{90} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 100\%$$

Skor tersebut menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam media telah dirancang dengan sangat baik dan berada pada kategori sangat valid. Validator menyampaikan bahwa media sudah layak digunakan dengan tiga catatan penyempurnaan, yaitu penambahan logo universitas pada tampilan awal media, penambahan *dubbing* suara pada penjelasan materi, dan penambahan gambar pada jawaban soal. Ketiga masukan itu telah ditindaklanjuti peneliti dengan menambahkan logo Universitas PGRI Ronggolawe Tuban pada tampilan awal media, menambahkan *dubbing* suara pada *slide*



penjelasan materi, serta menambahkan gambar atau *icon* pada pilihan jawaban ganda. Penyempurnaan ini dilakukan agar media lebih mudah digunakan peserta didik dan tampil lebih menarik, komunikatif, serta mudah dipahami oleh siswa kelas I Sekolah Dasar. Munisah (2019) menjelaskan bahwa kombinasi gambar dan narasi dalam multimedia pembelajaran membantu peserta didik memahami materi lebih baik dibandingkan hanya menggunakan teks. Tahap revisi dalam penelitian pengembangan memang berperan penting untuk menyempurnakan kualitas produk sebelum digunakan secara luas (Fayrus, 2022).

D. Rekapitulasi Hasil Validasi Dan Pembahasan

Rekapitulasi seluruh hasil uji validitas media interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) disajikan pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi hasil uji validitas

No	Aspek validasi	Validator	Skor	Presentase	Kategori
1	Validasi Materi	Dr. Djoko Apriono, M.Pd	64/70	91%	Sangat Valid
2	Validasi Bahasa	Kumaidi, M.Pd	46/50	92%	Sangat Valid
3	Validasi Media	Dr. Fera Dwidarti, M.Pd	90/90	100%	Sangat Valid
Rata-rata				94,33%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 6, rata-rata persentase uji validitas dari ketiga aspek mencapai 94,33% dan tergolong sangat valid. Hasil ini menegaskan bahwa media interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) memenuhi standar kelayakan yang tinggi pada ketiga dimensi validitas tersebut.

Tingginya persentase validasi materi (91%) menunjukkan bahwa muatan Pendidikan Pancasila yang diintegrasikan ke dalam media interaktif PETUDA sudah akurat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Skor yang diberikan validator juga menandakan bahwa pemilihan soal pada materi mengenal simbol lambang Garuda Pancasila sudah dilakukan secara tepat dan sejalan dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar ditempelkan begitu saja. Penyusunan soal semestinya selaras dengan tujuan pembelajaran agar kompetensi yang diharapkan dapat terukur secara jelas (Avana, 2025).

Persentase validasi media yang mencapai 100% membuktikan bahwa pemilihan media interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pilihan yang tepat. Hal ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Persentase validasi bahasa yang tinggi (92%) membuktikan penggunaan bahasa dalam media PETUDA sudah sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Bahasa yang terlalu rumit untuk kelas rendah tentu akan memengaruhi minat dan pemahaman siswa, sehingga perhatian terhadap penggunaan bahasa dalam media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Isa (2020) menjelaskan bahwa bahasa dalam media pembelajaran perlu bersifat jelas, komunikatif, dan sesuai karakteristik peserta didik agar pesan pembelajaran dapat diterima secara efektif.

Temuan penelitian ini sejalan bila dibandingkan dengan penelitian Muntiani & Wiratama (2025), yang mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut memperoleh validasi ahli materi 100%, ahli bahasa 91,1%, dan ahli media 84,4%, semuanya dalam kategori sangat valid. Sebagai perbandingan, media interaktif PETUDA memperoleh validasi ahli materi 91%, ahli bahasa 92%, dan ahli media 100%. Meski angka persentase pada tiap aspek berbeda, kedua penelitian sama-sama mencapai kategori sangat valid untuk aspek materi, bahasa, dan media. Kesamaan pola ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kedua penelitian sama-sama dinilai sangat valid oleh para ahli, sehingga hasil validasi PETUDA dalam penelitian ini konsisten dengan temuan penelitian terdahulu.

Validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media merupakan tahap krusial dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran, karakteristik



peserta didik, dan kaidah kebahasaan yang digunakan. Berdasarkan hasil validasi serta perbandingannya dengan penelitian terdahulu, media interaktif PETUDA memperoleh penilaian sangat valid pada aspek materi, bahasa, dan media. Dengan demikian, PETUDA telah memenuhi kriteria validitas dan dapat dilanjutkan ke tahap pengujian kepraktisan serta keefektifan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) untuk pengenalan simbol lambang Garuda Pancasila pada siswa kelas I Sekolah Dasar memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Validasi ahli materi menghasilkan persentase 91%, ahli bahasa 92%, dan ahli media 100%, dengan rata-rata keseluruhan 94,33% yang tergolong sangat valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa media PETUDA telah memenuhi standar kesesuaian materi, penggunaan bahasa yang sesuai karakteristik peserta didik, serta aspek tampilan dan interaktivitas yang memadai. Media interaktif PETUDA pun dinilai layak digunakan sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pengenalan simbol lambang Garuda Pancasila di kelas I Sekolah Dasar.

Seluruh masukan dari para validator telah ditindaklanjuti melalui penyempurnaan media, mulai dari penambahan logo Universitas PGRI Ronggolawe Tuban pada halaman awal, penambahan suara dubbing untuk penjelasan materi, hingga penambahan gambar atau ikon pada pilihan jawaban. Perbaikan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas tampilan, memperjelas penyampaian materi, dan menambah daya tarik media bagi siswa kelas I Sekolah Dasar. Dengan capaian standar validitas yang sangat tinggi, yakni rata-rata 94,33%, media interaktif PETUDA (Petualangan Garuda) sangat direkomendasikan untuk dilanjutkan ke tahap pengujian kepraktisan dan keefektifan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi pengenalan simbol lambang Garuda Pancasila di Sekolah Dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aminah, I. S., Nailannaja, S. F., Ta'rifin, A., Fahmy, A. F. R., Hami, W., Prayogi, A., & Syaifuddin, M. (2025). Penguatan Budaya Akademik Melalui Penulisan Karya Ilmiah yang Beretika Bagi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Lumbung Ngabdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 35–39. <https://doi.org/10.51806/ngabdi.v3i2.25>
- Avana, N. (2025). *Asesmen pembelajaran: Strategi evaluasi, teknik penyusunan soal, dan pelaporan hasil belajar*. PT. Revormasi Jangkar Philosophia.
- Fathoni, A., & Surjono, H. D. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pgsd. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 130. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14303>
- Fayrus, S. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1–16.
- Isa, A. H. (2020). Keefektifan media pembelajaran untuk meningkatkan karakter peserta didik. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 207–218.
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69–80.
- Meutiawati, I. (2023). Konsep dan implementasi pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 80.
- Munisah, E. (2019). Model desain multimedia pembelajaran. *Edukasi Lingua Sastra*, 17(2), 139–150.



- Muntiani, Y. P. U. N., & Wiratama, N. A. (2025). Validasi media pembelajaran video animasi untuk peningkatan karakter nasionalisme pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 561–570.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Rahmawati, D., & Nugroho, S. E. (2023). Implementasi Deep Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh: Studi Kasus pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 45–58.
- Safrinus, G., & Harefa, A. O. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint*.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Sindi, S. L. B., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16.
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Kedua)*. Alfabeta.
- Wardani, I. K. (2024). Filsafat Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Dalam Hubungannya Dengan Etika Lingkungan. *Journal Transformation Of Mandalika*, 5(1), 1–23.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>