P-ISSN : 2502-8383
E-ISSN : 2808-3954
Vol. 11 No. 2 , 2026

AL-ASHR:
Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar
Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ

DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE INDONESIAN MAP RESOURCE FOR TEACHING PANCASILA IN FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL CLASSROOMS

Muhamad Rosihan Anwar[1], Eka Ramiati[2], Kurniyatul Faizah[3]
Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi
Email: *muhamadrosihananwar10@gmail.com[1], ekaramiati@uniib.ac.id2, kurniya@iaiibrahimy.ac.id[3]*

Article Info

Corresponding Author:
Muhamad Rosihan
muhamadrosihananwar10@gmail.com

Keywords:
media development; interactive Indonesian map media; Pancasila Education

Kata kunci:
pengembangan media, media peta Indonesia interaktif; Pendidikan pancasila

Naskah;
Diterima : 26/05/2026
Direvisi : 24/09/2026
Disetujui : 28/09/2026

Abstract

This study aims to develop interactive technology-based Indonesian map media for Pancasila Education learning in 5th-grade elementary school and to describe its feasibility and effectiveness. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results show that material expert validation obtained a percentage of 93.7% ("Very Good" category), media expert validation reached 80% ("Good" category), and subject teacher validation achieved 100% ("Very Good" category). Based on field trials, the overall product feasibility score reached 82.8%, which falls into the "Very Feasible" category. Furthermore, the effectiveness test using the N-Gain Score showed an average of 0.78, categorized as high, along with an increase in students' average scores from pretest (51.5) to posttest (90.4). These findings indicate that the interactive Indonesian map media is highly feasible and effective for supporting Pancasila Education learning in elementary schools.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media peta Indonesia berbasis interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar serta mendeskripsikan tingkat kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 93,7% dengan kategori "Sangat Bagus", validasi ahli media sebesar 80% dengan kategori "Bagus", dan validasi guru mata pelajaran mencapai 100% dengan kategori "Sangat Bagus". Berdasarkan hasil uji coba lapangan, tingkat kelayakan media secara keseluruhan mencapai persentase 82,8% dengan kriteria "Sangat Layak". Selain itu, hasil uji keefektifan menggunakan N-Gain Score menunjukkan rata-rata sebesar 0,78 yang berada pada kategori tinggi, serta peningkatan rata-rata nilai siswa dari pretest (51,5) menjadi posttest (90,4). Hal ini membuktikan bahwa media peta Indonesia berbasis interaktif sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran fundamental di Indonesia berfungsi untuk membentuk karakter dan identitas nasional siswa (Lukman dkk., 2025). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang provinsi Indonesia bertujuan memberikan pemahaman mendalam mengenai keragaman budaya, sosial, ekonomi, dan geografis di setiap provinsi. Materi mencakup letak geografis, potensi sumber daya alam, serta kekayaan budaya dan adat istiadat daerah. Siswa diajarkan untuk mengenali karakteristik unik setiap provinsi, seperti bahasa daerah, kuliner, dan tradisi lokal. Selain itu, mereka diperkenalkan pada peran provinsi dalam sistem pemerintahan Indonesia, termasuk otonomi daerah dan tanggung jawab pemerintah provinsi dalam pembangunan. Dengan pemahaman ini, diharapkan siswa dapat menghargai keragaman budaya dan memperkuat rasa cinta terhadap tanah air (Ali & Mulasi, 2023).

Di banyak sekolah, penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sering kali masih mengandalkan metode tradisional dan kurang memanfaatkan teknologi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan pemahaman mereka terhadap materi (Mutik dkk., 2025). Salah satunya adalah keterbatasan interaktivitas yang ditawarkan oleh media tersebut. Peta kertas dan globe cenderung statis, sehingga siswa mungkin merasa kurang terlibat dalam proses belajar. Namun, terdapat beberapa permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran seperti peta kertas dan globe dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan. Peta kertas dan globe cenderung statis, sehingga siswa mungkin merasa kurang terlibat dalam proses belajar (Sugiyarti & Ardiansah, 2020). Selain itu, peta yang digunakan sering kali tidak diperbarui atau kurang detail, sehingga informasi yang disampaikan bisa menjadi kurang akurat. Keterbatasan ini dapat mengurangi minat siswa dan menghambat pemahaman mereka tentang provinsi Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan media pembelajaran lainnya, seperti teknologi digital, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sambil tetap memanfaatkan peta kertas dan globe sebagai alat bantu visual yang efektif.

Penelitian ini berakar pada Tantangan yang dihadapi dalam pengajaran Pendidikan Pancasila, di mana media pengajaran yang monoton dan kurang atraktif sering kali membuat siswa merasa bosan. Hasil penelitian oleh Irawan & Istianah (2023) siswa cenderung kehilangan minat terhadap metode pembelajaran konvensional yang tidak melibatkan interaksi aktif, sehingga dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran untuk menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi mereka. Masalah utama dalam penelitian ini adalah kurangnya efektivitas yang diimplementasikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, meskipun banyak media telah dikembangkan. Terdapat

kesenjangan dalam partisipasi siswa dan penguasaan materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media peta Indonesia berbasis interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila.

Penggunaan media peta Indonesia interaktif memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa kelas 5 dalam memahami konsep geografi. Media ini memungkinkan visualisasi elemen geografi yang menarik, memudahkan siswa mengingat informasi. Interaksi langsung dengan peta mendorong keterlibatan dan motivasi siswa, sekaligus membantu mereka mengaitkan pengetahuan geografi dengan kehidupan sehari-hari. Peta interaktif juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis melalui analisis data. Fitur umpan balik segera memungkinkan siswa mengetahui hasil belajar mereka, sementara pembelajaran kolaboratif mendorong kerja sama antar siswa. Dengan demikian, media ini memperdalam pemahaman geografi dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan (Widiasanti dkk., 2023).

Hasil wawancara awal dengan guru Pendidikan Pancasila di SDN 4 Kradenan Banyuwangi menunjukkan bahwa banyak siswa kurang berminat terhadap pembelajaran. Materi yang diajarkan sering terasa abstrak dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari, membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat. Metode pengajaran yang membosankan juga berkontribusi terhadap hilangnya minat dan motivasi siswa. Banyak dari mereka kesulitan memahami konsep geografi hanya dengan bergantung pada buku teks atau ceramah tanpa alat bantu visual. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan media peta interaktif dalam pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap geografi Indonesia.

Beberapa penelitian yang relevan memberikan dukungan kuat untuk pengembangan media pembelajaran ini. Seperti, penelitian yang dilakukan oleh (Sapitri & Suriani, 2025) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat menambah motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika siswa terlibat secara aktif dengan media yang menarik, mereka lebih cenderung untuk berkontribusi dalam kegiatan belajar. Selain itu, Ardiati dkk., (2024) menemukan bahwa penggunaan peta interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran geografi, yang memiliki relevansi langsung dengan pengajaran Pendidikan Pancasila, karena keduanya berkaitan dengan konteks sosial dan budaya Indonesia. Penelitian lain oleh A & Muthi, (2025) mengkaji dampak media visual terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran sosial, dan hasilnya menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan

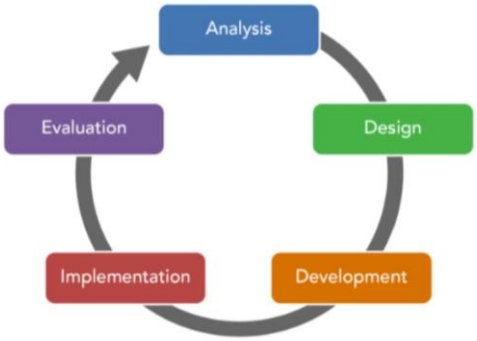
pemahaman siswa secara keseluruhan. Hal ini mendukung ide bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu siswa mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan konteks yang lebih luas. Selanjutnya, Wisudojati dkk., (2024) mencatat bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Sapitri & Suriani, (2025) Menegaskan bahwa penggunaan media interaktif sangat mempermudah siswa dalam mencerna dan menguasai materi-materi yang abstrak, sehingga mereka dapat menginternalisasi materi dengan lebih baik. Dengan demikian, pengembangan media peta Indonesia berbasis interaktif diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Meskipun banyak penelitian terdahulu yang membahas media interaktif secara umum, penelitian khusus yang berfokus pada pengembangan peta Indonesia interaktif berbasis tiga dimensi (3D) berbahan kertas buffalo dan karton yang dilengkapi sistem kelistrikan indikator lampu (benar/salah. Saat siswa berinteraksi dengan peta, menyentuh bagian tertentu akan memberikan umpan balik visual, lampu menyala jika jawaban benar dan tidak menyala jika jawaban salah. Peta interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa, memudahkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila, dan meningkatkan rasa cinta terhadap keragaman budaya Indonesia. Selain itu, peta ini mendukung diskusi kelompok dan kolaborasi antar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan peta interaktif dalam konteks Pendidikan Pancasila dengan menganalisis kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran saat ini. Melalui survei dan wawancara, peneliti memahami bagaimana peta interaktif dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Penelitian ini juga merancang peta interaktif yang relevan dengan kurikulum Pendidikan Pancasila, mencakup elemen penting untuk membantu siswa menguasai konsep dasar secara visual dan interaktif. Efektivitas peta interaktif akan diuji melalui pengujian perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan peta interaktif dengan metode pembelajaran tradisional. Diharapkan peta interaktif dapat menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar. Akhirnya, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran serta saran praktis bagi tenaga pendidik maupun pengembang media pembelajaran tentang cara mengimplementasikan peta interaktif, berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pengajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) R&D Merupakan pendekatan terstruktur dalam dunia akademik dan industri yang bertujuan untuk menghasilkan inovasi dalam bentuk produk, sistem, atau model baru yang dapat diterapkan (Rahayu, 2025). Untuk memperoleh produk tertentu, penelitian ini bersifat analisis kebutuhan dan bertujuan untuk menguji efektivitas produk tersebut agar dapat diterima oleh masyarakat luas. Prosedur penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE (Rustandi, 2021). Model ini dibuat dengan cara yang teratur dan memiliki langkah-langkah yang jelas untuk solusi atas kendala instruksional yang berakar pada keterbatasan sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik diakomodasi melalui model ini. Prosedur tersebut mencakup lima tahapan sistematis, meliputi: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Wisada dkk., 2019).



Gambar 1 Bagan Pengembangan ADDIE
(Sumber : Suryani dkk., 2024)

Prosedur penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, tahap desain mencakup perancangan media peta interaktif berdasarkan hasil analisis. Pada tahap pengembangan, media yang dirancang akan dibuat dan diujicobakan di lingkungan pendidikan. Implementasi media dilakukan di kelas, di mana siswa menggunakan peta interaktif dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Kradenan Banyuwangi selama satu bulan, di bulan april 2026, mencakup pengembangan media, pengujian, dan evaluasi hasil pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas 5 SDN 4 Kradenan Banyuwangi, yang berjumlah sekitar 17 siswa, serta guru Pendidikan Pancasila kelas 5 yang berkompeten untuk

memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan meliputi angket untuk menilai pemahaman siswa tentang Pancasila sebelum dan setelah penggunaan media peta interaktif, serta lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Data yang dikumpulkan terbagi menjadi dua jenis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dihimpun melalui teknik wawancara serta catatan observasi yang bersumber dari para ahli dan praktisi terkait media peta yang tengah dikembangkan, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang dibagikan kepada ahli, guru, dan siswa. Angket validasi ahli dan respons dihitung nilai persentasenya menggunakan rumus :

$$\text{Presentase} = \frac{Jumlah\ Skor\ Jawaban}{Jumlah\ Skor\ Ideal} X\ 100\ \%$$

Tahap berikutnya adalah menghitung rata-rata persentase nilai, di mana rentang skor 0–43% dikategorikan dalam kualifikasi tidak bagus, 44-62% cukup, 63-81 bagus, 82-100% sangat bagus. Untuk menilai kelayakan media yang digunakan, diperlukan kriteria tertentu yang didasarkan pada penilaian dari para ahli, siswa, dan guru dalam penelitian ini. Uji N-Gain dipakai untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media peta Indonesia berbasis interaktif dalam materi berbagai provinsi di Indonesia untuk kelas V. Analisis ini membandingkan peningkatan skor dari hasil (*pretest)* dan (*posttest*). Metode ini memberikan ukuran standar mengenai seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dibandingkan dengan potensi maksimal peningkatan skor. Menurut (Hake, 1998), rumus N-Gain dinyatakan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Posttest\ Score - Pretest\ Scor}{Maximun\ Score - Pretest\ Scor}$$

Hasil dari uji N-Gain dianalisis untuk mengevaluasi perkembangan pemahaman peserta didik pasca-implementasi metode pembelajaran. Proses analisis ini merujuk pada kriteria interpretasi N-Gain, dengan perolehan skor sebesar 0,7 atau lebih dikategorikan tinggi, yang menunjukkan perkembangan pemahaman yang sangat baik. Nilai N-Gain antara 0,3 hingga kurang dari 0,7 dianggap sedang, menunjukkan bahwa peningkatan persepsi siswa berada pada tingkat moderat. Sementara itu, nilai N-Gain di bawah 0,3 dikategorikan rendah, yang mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik belum signifikan dan perlu perbaikan (Marshanawiah dkk., 2025). Dengan menggunakan kriteria ini, penelitian ini mengukur efektivitas pembelajaran secara kuantitatif dengan membandingkan tingkat pemahaman awal peserta didik dan setelah intervensi.

Kategori interpretasi N-Gain dalam penelitian ini memperlihatkan, jika persentase berada di bawah 40%, intervensi dianggap tidak efektif, rentang 40–55% dianggap kurang efektif, rentang 56–75% menunjukkan cukup efektif; sedangkan persentase di atas 76% menandakan bahwa efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Prisuna, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pengembangan media peta interaktif Indonesia ini sejalan dengan setiap langkah dalam model pengembangan ADDIE. Berikut adalah penjelasan mengenai penerapan lima tahap dari model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam proses pengembangan dan penelitian ini:

1. Analisis (*analyze*)

Pada tahap analisis penelitian, peneliti menganalisis kebutuhan dasar anak dan permasalahan yang dihadapi saat belajar melalui observasi dan wawancara di SDN 4 Kradenan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media peta Indonesia berbasis interaktif belum digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila; sebelumnya hanya menggunakan buku siswa dan media peta atau globe. Observasi juga mengungkapkan bahwa siswa kesulitan memahami materi, yang membuat mereka mudah bosan saat guru menjelaskan, terlihat dari ketertarikan siswa yang lebih kepada bermain dengan teman-temannya. Permasalahan ini mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kemampuan interaksi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terkait peta Indonesia.

2. Perancangan (*design*)

Tahap perancangan penelitian ini mengacu pada hasil pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya, yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila dan kurangnya pemakaian media dalam proses pembelajaran, maka siswa mudah merasa bosan. Selama pembelajaran, hanya buku siswa, peta, dan globe yang digunakan. Berdasarkan data tersebut, peneliti mengembangkan media peta Indonesia berbasis interaktif dengan fokus pada materi Pendidikan Pancasila untuk kelas 5. Hasil perancangan ini adalah media peta yang menarik, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran.



Gambar 2 Pengembangan media peta Indonesia berbasis interaktif

3. Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan ini peneliti melakukan validasi media peta Indonesia berbasis interaktif yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi guru pada tahap validasi ini validatornya adalah 2 dosen dan 1 guru mata pelajaran, dimana peneliti memberikan lembar validasi yang selanjutnya dinilai, masukan/saran perbaikan terhadap media peta Indonesia berbasis interaktif yang akan diimplementasikan. Validator ahli materi untuk memvalidasi materi yaitu Ibu Nurul Fatimah, M.Pd dengan skor 93,7% (Sangat Bagus). Validator ahli media untuk memvalidasi media yaitu Bapak Riza Faishol, M.Pd dengan skor 80% (Bagus). Dan validator guru mata pelajaran yaitu Ibu Mira Prasetiya Milaini, S.Pd dengan skor 100% (Sangat Bagus).

a) Ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen PGMI Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi. Beliau bernama Ibu Nurul Fatimah, M.Pd. Persentase tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran peta Indonesia berbasi interaktif menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{Jumlah\ Skor\ Jawaban}{Jumlah\ Skor\ Ideal} X\ 100\ \%$$

$$= \frac{30}{32} X\ 100\ \%$$

= 93,7% (Sangat Bagus)

Dari hasil analisis data validasi ahli materi, didapatkan data persentase 93,7% dengan kategori Sangat Bagus. Dengan hasil data tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media sangat bagus dengan persentase 93,7%.

b) Ahli Media

Validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen PGMI Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi. Beliau bernama Bapak Riza Faishol, M.Pd. Persentase tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran peta Indonesia berbasi interaktif menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{Jumlah\ Skor\ Jawaban}{Jumlah\ Skor\ Ideal} X\ 100\ \%$$
$$= \frac{16}{20} X\ 100\ \%$$
$$= 80\%\ \text{(Bagus)}$$

Dari hasil analisis data validasi ahli media, didapatkan data persentase 80% dengan kategori Bagus. Dengan hasil data tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media bagus dengan persentase 80%.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran peta Indonesia berbasis interaktif diterapkan di kelas 5 SDN 4 Kradenan. Pengambilan data dilakukan melalui (*pretest*) dan (*posttest*) selama kegiatan pembelajaran, yang juga diobservasi untuk menilai keterlaksanaannya. Sebelum penggunaan media selesai, angket respon siswa disebarkan. Hasil pengujian pertama (*posttest*) menunjukkan skor 46,4% (cukup) dari 16 siswa. Setelah kegiatan pembelajaran dengan media yang dikembangkan, pengujian kedua (*pretest*) menunjukkan nilai 90,3% (sangat bagus).

Media peta Indonesia berbasis interaktif diaplikasikan kepada siswa kelas V selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk mengukur efektivitasnya, Penilaian dilakukan dengan mengadakan tes awal (*pretest*) sebelum penggunaan dan tes akhir (*posttest*) setelah penggunaan. Data dari hasil tes tersebut dianalisis untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa tentang materi yang berkaitan dengan berbagai provinsi di Indonesia.

Data	Pretest	Posttest
Nilai tertinggi	79,2	100
Nilai terendah	24,6	81,8
Rata-rata	51,5	90,4
Standar deviasi	19,83	6,59.

Tabel di atas memperlihatkan data distribusi nilai *(pretest)* dan *(posttest)* siswa sebelum dan setelah pemakaian media pembelajaran peta Indonesia berbasis interaktif. Pada (*pretest*), rata-rata nilai siswa adalah 51,5, dengan skor tertinggi 79,2 dan skor terendah 24,6. Standar deviasi sebesar 19,83 menandakan variasi nilai yang cukup besar, memperlihatkan perbedaan pemahaman awal

siswa terhadap materi. Setelah penggunaan media, hasil (*posttest*) membuktikan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 92,50. Nilai tertinggi mencapai 100, sedangkan nilai terendah juga menambah menjadi 81,8. Standar deviasi berkurang menjadi 6,59, menunjukkan bahwa nilai siswa lebih homogen setelah pembelajaran, yang mencerminkan pemerataan pemahaman. Untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman siswa secara mendalam, analisis dilakukan menggunakan N-Gain Score.

Rata-rata N-Gain	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase (%)
0,78 (Tinggi)	Tinggi	11 Siswa	68,75%
	Sedang	5 Siswa	31,25%
Jumlah		16 Siswa	100%

Sebanyak 68,75% siswa berhasil mencapai kategori peningkatan yang tinggi, sementara 31,25% mengalami peningkatan sedang. Analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media peta Indonesia berbasis interaktif sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama terkait materi provinsi di Indonesia. Dari total 16 siswa, rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,78, yang termasuk dalam kategori tinggi, menandakan bahwa alat peraga tersebut berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa produk peta interaktif tidak hanya layak secara teori berdasarkan validasi ahli, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Skor kemampuan interaksi siswa meningkat dari 46,4% menjadi 90,3%, menunjukkan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Peningkatan pemahaman peta yang signifikan mendukung pendapat bahwa keterampilan dasar dalam memahami peta sangat penting untuk kesuksesan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, keberhasilan media peta interaktif dapat dikaitkan dengan desain yang didasarkan pada analisis kebutuhan dan teori pembelajaran yang sudah ada (Narasrestha dkk., 2025). Salah satu aspek yang menunjukkan peningkatan paling tinggi adalah pemahaman lokasi. Media interaktif membantu siswa memahami konsep geografi dengan cara yang lebih jelas (Mariska dkk., 2025). Siswa sekolah dasar sering kesulitan memahami informasi geografis yang abstrak. Namun, dengan media peta yang terstruktur, mereka dapat lebih mudah memahami lokasi.

Keberhasilan media peta Indonesia berbasisi interaktif ini juga tidak terlepas dari penerapan prinsip konstruktivisme. Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky (1978) menyatakan bahwa perkembangan kognitif seseorang sangat ditentukan oleh interaksi sosial dan budayanya. Pengetahuan tidak ditemukan, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh individu melalui kolaborasi

dengan orang lain di lingkungan sosialnya. pendekatan konstruktivisme menjadi sangat relevan. Pendekatan ini menekankan bahwa siswa sebaiknya aktif terlibat dalam proses pembelajaran, membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi dan interaksi dengan peta (Riyana dkk., 2025). Dengan memberikan peluang kepada siswa untuk kontak langsung dengan media peta, mereka dapat menemukan informasi baru dan mengaitkan pengetahuan yang sudah ada dengan pengalaman baru (Hardiati & Muthi, 2025). Hal ini membantu mereka mengetahui konsep-konsep geografi dengan lebih baik.

Keberhasilan media peta interaktif juga terkait dengan elemen interaktif yang memberikan tanggapan positif dan penguatan kepada siswa. Ini berfungsi sebagai motivasi untuk belajar lebih aktif dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran(Eka Harianto & Fahriani, 2024). Media pembelajaran yang menggabungkan elemen interaktif dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa.

Hal ini sangat penting, terutama di sekolah dasar di Indonesia yang sering menghadapi keterbatasan media interaktif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan media peta interaktif tidak hanya terletak pada kemampuannya meningkatkan pemahaman geografi, tetapi juga pada kontribusinya dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan mudah diakses (Ermawan dkk., 2025). Produk ini membantu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa sekolah dasar dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan, media peta Indonesia berbasis interaktif terbukti sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan persentase kelayakan ahli dan uji coba lapangan sebesar 82,8% dengan kategori "Sangat Layak", serta peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,78 pada kategori tinggi.

Temuan utama ini mengimplikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu mengatasi kendala kebosanan dan keterbatasan sumber belajar konvensional di kelas. Bagi guru, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kreativitas mengajar serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Sementara itu, bagi pembelajaran di sekolah dasar, media ini berperan penting dalam mempermudah siswa memahami konsep geografi dan keragaman nasional, sekaligus memperkuat karakter serta kecintaan terhadap tanah air..

DAFTAR RUJUKAN

a, N. K., & Muthi, I. (2025). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Ipas Materi Makhluk Hidup Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *3*(5), 60–68. Https://Doi.Org/10.61132/Arjuna.V3i5.2275

Ali, R., & Mulasi, S. (2023). Transformasi Kurikulum Merdeka: Pengembangan Muatan Lokal Untuk Meningkatkan Identitas Budaya. *Istifham: Journal Of Islamic Studies*, 219–231. Https://Doi.Org/10.71039/Istifham.V1i3.35

Ardiati, S., Hartinah, S., & Basukiyatno, B. (2024). Aplikasi Google Maps Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Pelajaran Geografi Sma. *Journal Of Education Research*, *5*(3), 4137–4144. Https://Doi.Org/10.37985/Jer.V5i3.1537

Eka Harianto, W., & Fahriani, D. (2024). *Sosialisasi Internet Sehat Dan Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Menengah Pertama*.

Ermawan, M. H., Pratama, A., Barus, A. F. B., Sari, F. M., Purba, P. F., Dongoran, S., & Waruwu, Y. I. F. (2025). Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Peta Melalui Pemanfaatan Media Interaktif Pada Siswa Kelas Iv Yayasan Al-Hidayah. *Guruku : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *3*(4), 35–44. Https://Doi.Org/10.59061/Guruku.V3i4.1219

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

Hardiati, S. P., & Muthi, I. (2025). Penggunaan Media Peta Dalam Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kenampakan Alam Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *3*(5), 28–43. Https://Doi.Org/10.61132/Arjuna.V3i5.2273

Irawan, H., & Istianah, A. (2023). Implementasi Model Two Stay Two Stray (Tsts) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila: Implementation Of The Two Stay Two Stray (Tsts) Model To Enhance Student Activeness In Pancasila Education Learning. *Jurnal Al Burhan*, *3*(2), 51–60. Https://Doi.Org/10.58988/Jab.V3i2.223

L. S. Vygotsky. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*.

Mariska, N., Tasya Nurazizah, S., Rahmadani, M., Nur Fitri, A., & Gustian Nugraha, R. (2025). *Efektivitas Media Visual Flipbook Peta Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Ips Kelas Vi | Yasin*. Https://Ejournal.Yasin-Alsys.Org/Yasin/Article/View/8267

Marshanawiah, A., Abdullah, G., Meylan, M., Mardian Arif, R., & Liliernawati. (2025). *Pengembangan 3d-Geo Ar Cards Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar*.

Mutik, S., Handoyono, B., & Suciptaningsih, O. A. (2025). Penggunaan Media Magic Box Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(3 Agustus), 5019–5028. Https://Doi.Org/10.58230/27454312.2473

Ndrena Gupta Narasrestha, N. K., Sriartha, I. P., & Dwipayana, M. (2025). *Pengembangan Media Peta Interaktif Untuk Mengajarkan Distribusi Flora Dan Fauna Indonesia Dalam Mata Pelajaran Geografi Sma | Pojok Jurnal Pendidikan, Linguistik, Dan Sastra*. Https://Journal.Jcopublishing.Com/Index.Php/Jcell/Article/View/482

Prisuna, B. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *14*(2), 137–147. Https://Doi.Org/10.21831/Jpipfip.V14i2.39160

Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(3), 459–470. Https://Doi.Org/10.54259/Diajar.V4i3.5092

Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). *Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda*. *11*(2).

Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, *3*(3), 282–292. Https://Doi.Org/10.61132/Pragmatik.V3i3.1844

Sugiyarti, S., & Ardiansah, F. (2020). *Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Se-Kota Pangkalpinang*. Https://Doi.Org/10.26555/Jpsd.V7i2.17136

Suryani, L., Kadri, M., & Wiratman, A. (2024). Pengembangan Peta 3d Berorientasi Kearifan Lokal Sulawesi Selatan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(1), 84–95. Https://Doi.Org/10.51574/Jrip.V4i1.1131

Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia Dan Media Internet Sebagai Alat Pembelajaran Yang Efektif. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(3), 1355–1370. Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V5i3.4939

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, Adr. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Technology*, *3*(3), 140. Https://Doi.Org/10.23887/Jet.V3i3.21735

Wisudojati, B., Iswadi, M. K., Aminullah, A. M., & Laelatunnufus, A. (2024). Peningkatan Keterampilan Literasi Berpikir Kritis Pada Pada Siswa Sekolah Menengah Melalui Integrasi Tekhnologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(3), 1815–1821. Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V9i3.2629