



PENGEMBANGAN MEDIA EPIK (ENSIKLOPEDIA PANCASILA INTERAKTIF DAN KREATIF) MATERI PANCASILA DALAM DIRIKU UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nurhikmah Amelia Putri Hendri¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 14 Juni 2025
Revisi: 21 Juli 2025
Diterima: 31 Juli 2025
Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:
EPIK media, Pancasila learning

Kata Kunci:
Media EPIK, pembelajaran Pancasila

DOI:
10.31932/jpdp.v11i2.4937

Surel Korespondensi:
nurhikmahameliaputrihendri@student.uir.ac.id

Abstract

This study aims to examine the development process of the EPIK (Interactive and Creative Pancasila Encyclopedia) media to ensure its validity. The research employed the ADDIE development model. Primary data were obtained from teachers, students, and validators, while secondary data were sourced from books, articles, and relevant previous studies. Data collection instruments included interview guide sheets and validation questionnaires from material experts, language experts, media experts, as well as response questionnaires from teachers and students. Data were analyzed qualitatively based on feedback and comments, and quantitatively based on validation scores and user responses. The validation results indicated that the EPIK media falls into the "very valid" category without requiring revision. The material aspect scored 88.8%, the language aspect 98.8%, and the media aspect 97.6%, all categorized as very valid. Teachers' and students' responses reached an average score of 100%, categorized as "excellent." Therefore, the EPIK media is considered feasible for use as a learning medium for Pancasila in elementary schools, as it meets the criteria of content, language, and media validity, and receives positive user responses.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji proses pengembangan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) yang valid. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE. Sumber data primer berasal dari guru, siswa, dan validator, sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, artikel, dan penelitian relevan sebelumnya. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar panduan wawancara dan lembar angket validasi dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta angket tanggapan dari guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif berdasarkan saran dan komentar, serta secara kuantitatif berdasarkan skor validasi dan tanggapan. Hasil validasi media EPIK menunjukkan kategori "sangat valid" tanpa revisi. Aspek materi memperoleh persentase sebesar 88,8%, aspek bahasa 98,8%, dan aspek media 97,6%, semuanya termasuk dalam kategori sangat valid. Tanggapan dari guru dan siswa terhadap media ini mencapai skor rata-rata 100% dalam kategori "sangat baik." Oleh karena itu, media EPIK dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran Pancasila di sekolah dasar karena memenuhi aspek validitas isi, bahasa, dan media, serta mendapatkan respons positif dari pengguna.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dalam hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat

yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru seharusnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan

keharusan dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daniyati, et al., 2023). Guru dituntut inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan kegiatan pembelajaran tercapai. Sesuai dengan UU nomor 20 thn 2003 pasal 40 ayat 2 mengenai Guru serta tenaga kependidikan lainnya harus membangun pembelajaran yang memiliki makna, menyenangkan, serta inovatif (Ridiyanto & Wibawa, 2024). Dengan begitu, untuk mencapai tujuan pendidikan, guru harus menerapkan pembelajaran yang mengundang minat belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajarannya. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran. Alat bantu belajar mencakup apa saja dan segala sesuatu yang membantu siswa memahami materi yang disampaikan dan

menggunakannya dalam proses pembelajaran (Juniar, et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan menurut Nugraha, et al. (2024), sebagai berikut: 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami; 2) Kegiatan pembelajaran di kelas menjadi interaktif; 3) Efisiensi penggunaan waktu dan sumber daya; 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; 5) Pembelajaran dapat berlangsung kapan saja, dan dimana saja; 6) Media dapat membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap prosedur dan alat bantu pembelajaran; dan 7) Media dapat mengubah peran pendidik menjadi lebih konstruktif, dan bermanfaat.

Pengembangan media pembelajaran mencakup media pembelajaran yang merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran, guru akan lebih mudah mengkomunikasikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah untuk belajar. Media pembelajaran merupakan perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara

umum terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Ramadani, et al., 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 032 Kualu, fokus penelitian diarahkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dari pengamatan tersebut, ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Permasalahan pertama diketahui melalui wawancara antara peneliti dan guru wali kelas, yang menyatakan bahwa siswa kelas IV memiliki daya tangkap atau kemampuan pemahaman yang rendah. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata siswa yang hanya mencapai 60,25, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum berhasil mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan. Permasalahan kedua ditemukan melalui wawancara dengan siswa, yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru cenderung kurang menarik dan masih bersifat tradisional. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh

guru belum efektif. Media yang digunakan masih bersifat sederhana dan non-interaktif, sedangkan pemanfaatan media digital berbasis proyektor sangat jarang dilakukan. Kondisi ini menyebabkan suasana pembelajaran terasa monoton, menurunkan antusiasme siswa, dan membuat proses pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Dari hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa sikap siswa belum mencerminkan nilai-nilai Pancasila secara nyata. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Maka, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dinilai perlu dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung tercapainya pemahaman yang optimal, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari permasalahan yang ada, maka diperlukan tindakan peningkatan usaha dalam pengembangan kreativitas kegiatan pembelajaran. Salah satu yang disarankan oleh peneliti adalah dengan upaya

pengembangan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif). Media digital memiliki kemampuan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, rekomendasi utama peneliti mengenai media tersebut adalah Ensiklopedia Interaktif dan kreatif. Ensiklopedia merupakan kumpulan tulisan yang berisi penjelasan, disajikan secara lengkap, luas, dan disusun berdasarkan kategori tertentu dengan bahasan yang berkaitan ilmu pengetahuan tertentu (Lathifah & Anjarini, 2021). Sederhananya, ensiklopedia merupakan perangkat dengan isi yang menggambarkan rangkuman informasi mengenai keseluruhan cabang ilmu yang bersifat komprehensif dan cepat dipahami. Menurut Hasanah, et al. (2022) Ensiklopedia merupakan salah satu media visual berbentuk cetak yang dapat digunakan sebagai pendamping belajar atau sumber belajar peserta didik di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan Ensiklopedia ini, diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses menyampaikan materi kepada peserta didik yang berfungsi sebagai bahan ajar, sumber belajar, dan media pembelajaran. Materi ajar

berbasis ensiklopedia berisi sekumpulan materi yang isinya berupa informasi-informasi penting yang bersifat visual untuk memudahkan siswa dalam memperoleh informasi berupa keterangan dari visual yang dimunculkan (Hermanto, et al., 2020).

Di era teknologi saat ini, penyajian ensiklopedia dapat diinovasikan dalam bentuk digital dengan karakteristik yang lebih interaktif. Media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) ini. Salah satu keunggulan utama dari media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) adalah tingkat interaktivitas dan kreativitas yang ditawarkannya. Media ini dikembangkan menggunakan *Canva*, sebuah *platform* desain berbasis digital yang memungkinkan penyajian materi secara menarik dengan berbagai elemen visual, animasi, dan fitur interaktif. Melalui *Canva*, EPIK dapat diakses dengan mudah oleh siswa maupun guru melalui perangkat komputer, tablet, atau ponsel, tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan.

Dari segi interaktivitas, EPIK menghadirkan berbagai fitur seperti

tombol navigasi interaktif, kuis berbasis pilihan ganda, skenario bercabang, serta elemen *drag-and-drop* yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya membaca atau menonton materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi konsep melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Sementara itu, aspek kreativitas dalam EPIK diwujudkan melalui penggunaan desain visual yang estetik, animasi yang menarik, serta penyajian materi dalam bentuk cerita interaktif dan ilustrasi tematik. Pemanfaatan *Canva* sebagai *platform* pengembangan memungkinkan fleksibilitas dalam desain dan penyampaian informasi, sehingga setiap halaman dalam EPIK dapat dibuat lebih *engaging* dibandingkan buku teks atau modul cetak. Dibandingkan dengan media konvensional seperti buku teks atau modul cetak yang bersifat statis, EPIK memberikan pengalaman belajar yang lebih *immersive* dan eksploratif. Jika dibandingkan dengan video pembelajaran yang hanya bersifat satu arah, EPIK memberikan kesempatan

bagi siswa untuk berinteraksi secara mandiri dan menemukan pemahaman yang lebih personal terhadap materi Pancasila dalam Diriku. Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi kognitif, tetapi juga membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif dan kreatif.

Besar harapan agar media tersebut diharapkan dapat mendorong peningkatan minat belajar siswa, menguatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila, serta menambah inovasi dan variasi media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) yang valid.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terkenal sebagai model desain pembelajaran yang terdiri dari lima tahap yaitu yang terdiri dari lima

tahap yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 3 tahap yakni analisis, desain, pengembangan. Hal ini dikarenakan peneliti memiliki sumber daya, waktu, dan kemampuan yang terbatas.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah enam ahli validator dengan dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli media, satu orang guru, dan enam siswa kelas IV SDN 032 Kualu. Dalam Pengembangan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) ini peneliti memperoleh data dari data primer dan data sekunder. Perolehan data primer dalam penelitian ini adalah langsung dari hasil wawancara guru dan siswa, penilaian uji validitas dengan validator, serta respon guru dan siswa. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal, serta berbagai sumber sebagai referensi yang berkaitan dengan pengembangan.

Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar wawancara, lembar

validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa dan lembar validasi ahli media serta lembar angket respon guru dan siswa. Dalam penelitian pengembangan ini, analisis data yang diperlukan yakni dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari rekomendasi, dan komentar dari para ahli. Sementara, data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar validasi yang diisi oleh ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi untuk menilai kevalidan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif), serta skor dari angket tanggapan yang diberikan oleh guru dan siswa terkait penggunaan media tersebut. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Skala Likert.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti disajikan dan dikembangkan dengan mengikuti tahapan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti membatasi penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan.

Pengembangan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) dilakukan dengan rangkaian tahapan sebagai berikut:

Tahap Analisis (Analysis)

Acuan pada hasil analisis dalam pengembangan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) ini diperoleh dari hasil analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, dan analisis kebutuhan siswa. Dilakukannya analisis bertujuan untuk memperoleh kumpulan informasi terkait bagaimana mengembangkan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) yang sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran, yakni terurai sebagai berikut.

Pertama, analisis kurikulum. Materi dalam media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) bertema "*Pancasila dalam Diriku*" memuat penjelasan makna tiap sila Pancasila beserta simbolnya, contoh pengamalan dalam kehidupan sehari-hari, sejarah perumusan Pancasila, serta keteladanan karakter para perumusannya. Materi ini mencakup nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, musyawarah, dan cinta tanah air yang diusulkan oleh tokoh-

tokoh nasional seperti Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, Dr. Soepomo, dan Ahmad Soebarjo, serta didukung oleh Panitia Sembilan. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat membentuk karakter positif siswa. Materi ini merujuk pada buku *Belajar Praktis Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas IV* yang digunakan guru sebagai sumber utama.

Kedua, analisis kebutuhan guru. Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang diperlukan guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun guru telah berupaya menggunakan media, efektivitasnya masih rendah, ditandai dengan rendahnya minat dan keterlibatan siswa. Media yang digunakan umumnya bersifat cetak dan kurang interaktif, sehingga tidak mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik. Guru mengharapkan media pembelajaran seperti EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) yang selaras dengan materi ajar, menyajikan tampilan visual menarik melalui animasi dan warna ceria, serta responsif terhadap interaksi siswa.

Ketiga, analisis kebutuhan siswa. Pada tahap analisis kebutuhan siswa, peneliti mewawancarai tiga siswa kelas IV di SDN 032 Kualu. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran seperti poster dan PowerPoint non-interaktif yang digunakan guru belum efektif meningkatkan minat belajar. Sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran karena media yang digunakan kurang interaktif dan tidak sesuai dengan perkembangan digital yang mereka alami. Siswa bahkan lebih tertarik belajar melalui handphone yang mereka miliki, karena memberikan akses informasi yang lebih variatif dan menarik. Terkait media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif), siswa mengharapkan tampilan yang menarik secara visual, dengan warna cerah, gambar yang memikat, tulisan yang mudah dibaca, permainan edukatif, serta aktivitas yang mendorong keterlibatan dan semangat belajar. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media EPIK berbasis digital yang interaktif dan menyenangkan agar lebih sesuai

dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa masa kini.

Tahap Desain (Design)

Tahap ini sebagai langkah perencanaan dan pembuatan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif). Berpedoman pada data yang diperoleh dari tahap analisis, selanjutnya peneliti melakukan proses desain pada media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif). Pengembangan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) ini meliputi tahapan, yakni, (1) merancang awal struktur konten EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif); (2) membuat cover EPIK; (3) menyusun petunjuk penggunaan EPIK; (4) mendesain halaman menu utama EPIK; (5) mendesain halaman sub-menu pada menu profil penulis EPIK; (6) menyusun isi setiap sub-menu pada menu profil penulis EPIK; (7) mendesain halaman capaian pembelajaran; (8) mendesain halaman tujuan pembelajaran; (9) mendesain halaman sub-menu materi pembelajaran; (10) membuat judul untuk setiap sub-materi pada materi "Pancasila Dalam Diriku"; (11) menyusun pembahasan isi sub-materi

pada materi “Pancasila Dalam Diriku”; (12) mendesain halaman menu aktivitas; (13) menyusun petunjuk pelaksanaan setiap aktivitas; (14) mendesain halaman menu permainan; (15) menyiapkan latihan soal; (16) mendesain halaman menu latihan; (17) mendesain halaman menu sumber referensi; (18) mendesain menu penutup; (19) menambahkan hyperlink; (20) mengatur transisi antar halaman; dan (21) menambahkan audio pendukung.

Tahap Pengembangan (Development)

Dalam tahap pengembangan peneliti melakukan validasi kepada ahli validator. Validasi merupakan yang pertama dilakukan pada tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat valid atau tidaknya media EPIK (Ensiklopedia Pancasila

Interaktif dan Kreatif) yang telah dikembangkan sebagai media dalam pembelajaran. Sebelum melakukan validasi, peneliti menampilkan spesifikasi produk media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) yang dikembangkan dan siap divalidasi.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak EN dan Ibu SR. Keduanya merupakan dosen dan guru yang berkompetensi dalam bidang materi Pendidikan Pancasila. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif). Hasil penilaian aspek materi disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi 1 Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
EN	61	80	76,3%	Valid
SR	79	80	98,8%	Sangat Valid
Rata-rata			87,6%	Sangat Valid

Tabel 1., memperlihatkan hasil penilaian aspek materi oleh ahli materi terhadap media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) pada 153 validasi yang pertama. Dapat dilihat pada

validasi pertama, perolehan nilai persentase yang diberikan oleh Bapak EN adalah 76,3% dengan kategori “valid”, sedangkan nilai persentase yang diberikan oleh Ibu SR adalah 98,8% dengan

kategori “sangat valid”. Berikutnya, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87,6%. Jika dikonversikan kedalam data kualitatif, maka aspek materi EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) termasuk kedalam kategori “sangat valid”.

Setelah melakukan validasi media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif), Bapak EN memberikan saran terhadap media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) yang dikembangkan. Sedangkan Ibu SR memberikan penilaian bahwa media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) sudah layak

digunakan tanpa revisi. Adapun saran dari Bapak EN, yaitu peneliti perlu menambahkan sumber baik pada gambar, audio, maupun teks yang digunakan pada media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) agar tidak dikategorikan sebagai plagiasi. Karena belum memenuhi target kriteria dan masih terdapat revisi pada media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) yang telah ditetapkan, maka dilanjutkan ke tahap validasi kedua. Hasil dari penilaian aspek materi EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi 2 Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
EN	72	80	90%	Sangat Valid
Rata-rata			90%	Sangat Valid

Tabel 2., merupakan hasil penilaian aspek materi oleh ahli materi terhadap media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) pada validasi kedua. Validasi kedua memperoleh persentase 90% dengan kategori “sangat valid” dari Bapak EN.

Setelah melakukan validasi kedua pada media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif), Bapak EN memberikan komentar bahwa media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) sudah bagus dan layak untuk digunakan tanpa revisi. Maka

dapat disimpulkan berdasarkan hasil tersebut tidak dilanjutkan validasi ketiga, karena pada validasi kedua sudah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Bapak TY dan Ibu EM. Keudanya adalah dosen dan guru

yang berkompetensi dalam bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek penggunaan bahasa dalam media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) yang dikembangkan. Tabel 3 berikut adalah uraian hasil penilaian aspek bahasa pada media EPIK.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
TY	78	80	97,5%	Sangat Valid
EM	80	80	100%	Sangat Valid
Rata-rata			98,8%	Sangat Valid

Tabel 3., merupakan asil penilaian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) pada validasi pertama. Perolehan nilai persentase yang diberikan oleh Bapak TY selaku validator 1 ahli bahasa, yaitu 97,5% dengan kategori "sangat valid". Selain itu, perolehan nilai persentase dari Ibu EM adalah 100% dengan kategori "sangat valid". Secara keseluruhan, nilai rata-rata yang diperoleh dari kedua validator ahli bahasa dalah 98,8% dengan kategori "sangat valid". Maka

kesimpulannya, validasi pertama media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) sudah sesuai target yang ditetapkan, bahwa media dapat dikatakan selesai apabila para ahli menyatakan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) mencapai nilai persentase "81%-100% tanpa revisi". Maka validasi tidak dilanjutkan ke tahap validasi kedua, karena pada validasi pertama sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan peneliti.

3. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh

Bapak AS dan Ibu VS. Keduanya merupakan dosen dan guru yang berkompetensi dalam bidang media. Kedua ahli media memberikan penilaian terhadap aspek penggunaan media EPIK

(Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) yang dikembangkan. Uraian hasil penilaian aspek ahli bahasa pada media EPIK dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
AS	77	80	96,3%	Sangat Valid
VS	79	80	98,8%	Sangat Valid
Rata-rata			97,6%	Sangat Valid

Tabel 4., menunjukkan uraian hasil penilaian aspek media oleh ahli media terhadap media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) pada validasi pertama. Perolehan nilai persentase yang diberikan oleh Bapak AS selaku validator 1 ahli media adalah 96,3% dengan kategori “sangat valid”. Sementara itu, Ibu VS selaku validator 2 ahli media memberikan nilai persentase sebesar 98,8% dengan kategori “sangat valid”. Secara keseluruhan, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 97,6% dengan kategori “sangat valid”. Maka, disimpulkan berdasarkan hasil penilaian pada validasi pertama oleh ahli media, bahwa media EPIK (Ensiklopedia Pancasila

Interaktif dan Kreatif) sudah sesuai target yang ditetapkan, yakni validasi dapat dikatakan selesai apabila para ahli menyatakan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) telah mencapai nilai persentase “81%-100% tanpa revisi”. Maka validasi tidak dilanjutkan ke tahap validasi kedua, karena pada validasi pertama sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan peneliti.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dapat ditarik kesimpulan bahwa media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) sudah layak digunakan.

4. Respon Guru dan Siswa

Setelah media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) telah valid dari aspek materi, bahasa, dan media, maka peneliti melanjutkan untuk mengetahui respon guru dan siswa. Pengumpulan respon guru dan siswa bertujuan untuk melihat apakah media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif

dan Kreatif) sesuai dengan yang diharapkan oleh guru dan siswa kelas IV. Pada tahap ini, peneliti melibatkan satu orang guru kelas IV dan enam orang siswa kelas IV. Hal ini berdasarkan respon yang diberikan oleh guru dan siswa melalui pengisian angket. Tabel 5., berikut hasil respon yang diperoleh dari guru dan siswa.

Tabel 5. Hasil Respon Guru Kelas IV SDN 032 Kualu

No	Aspek Penilaian	Guru Kelas IV	Kategori
1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	100%	Sangat Baik
2	Kejelasan Bahasa dan Penyajian Materi	100%	Sangat Baik
3	Kemudahan Penggunaan Media	100%	Sangat Baik
4	Efektivitas Media dalam Pembelajaran	100%	Sangat Baik
Rata-rata		100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5., hasil respon guru dari Ibu Hasnawati, S.Pd, SD memperoleh hasil persentase 100% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya adalah mengetahui respon siswa

terhadap media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) dengan enam orang siswa kelas IV. Berikut adalah hasil respon tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Kelas IV SDN 032 Kualu

No	Nama Siswa	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	ARF	80	80	100%	Sangat Baik
2	G	80	80	100%	Sangat Baik
3	INA	80	80	100%	Sangat Baik
4	LA	80	80	100%	Sangat Baik
5	NPM	80	80	100%	Sangat Baik
6	ZAS	80	80	100%	Sangat Baik
Rata-rata				100%	Sangat Baik

Hasil dari respon siswa melibatkan enam orang siswa, seperti yang tercatat dalam tabel 6. menunjukkan bahwa respon siswa menghasilkan rata-rata

penilaian sebanyak 100%, hal ini menyatakan bahwa media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) dianggap “sangat baik” bagi siswa.

Tabel 7. Hasil Respon Guru dan Siswa Kelas IV SDN 032 Kualu

No	Hasil Respon	Persentase	Kategori
1	Guru	100%	Sangat Baik
2	Siswa	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 7., nilai yang diperoleh dari hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”, begitu juga dengan respon siswa memperoleh persentase sebesar 100% dalam kategori “sangat baik”. Maka kesimpulan dari respon guru dan siswa dapat dikatakan selesai, karena telah mencapai kriteria peneliti yang mengatakan bahwa hasil respon guru dan siswa dikatakan selesai jika media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) mencapai nilai 81%-100% dengan kategori “sangat baik”.

Pembahasan

Berdasarkan yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh

peneliti, yaitu media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) telah layak digunakan, dikarenakan sudah dinilai dengan kategori “sangat valid tanpa revisi” oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selain itu juga mendapatkan respon guru dan siswa dengan sangat baik, sehingga media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Interaktifitas dan kreatifitas tampilan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) menjadikan materi pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan.

Menurut Subarjo, et al., (2022) media interaktif dengan menggunakan multimedia yang menarik dengan target anak sekolah dasar dapat lebih menarik minat membaca dan belajar

sehingga dapat meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan. Multimedia interaktif mempunyai nilai yang positif dalam pembelajaran dan dapat hasil belajar siswa juga lebih bagus dari sebelumnya. Selain itu, menurut Suryani & Suciptaningsih (2024) pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada pembelajaran sangatlah sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan berpikir kritis siswa sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki pada fasenya sehingga tercapai capaian pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan menyenangkan sesuai profil pelajar Pancasila salah satunya yakni berpikir kritis.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran ensiklopedia digital. Media belajar ensiklopedia digital merupakan media yang cocok digunakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya variasi media pembelajaran (Tristiyono & Carolina, 2024). Penggunaan sumber belajar berupa ensiklopedia digital sangat baik

dipakai pada saat kegiatan pembelajaran (Fadhilah, et al., 2022). Hal tersebut didukung hasil penelitian lainnya yang mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan ensiklopedia sangat layak digunakan dikarenakan pembelajaran menggunakan ensiklopedia digital itu lebih mudah untuk dipahami, dapat diakses dimana saja, tidak membosankan, memiliki nilai estetika, dan menarik (Malikah & Jannah, 2023).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa simpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dihasilkan ialah media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif). Pembuatan media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) membutuhkan bantuan dengan aplikasi *Canva*.
2. Validitas media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi, yang ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli

materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pada aspek materi memperoleh persentase 88,8% dengan kategori “sangat valid”. Pada aspek materi memperoleh persentase 98,8% dengan kategori “sangat valid”. Kemudian pada aspek media memperoleh persentase 97,6% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya, untuk respon guru memperoleh 100% dengan kategori sangat baik dan respon siswa memperoleh 100% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, validitas media EPIK (Ensiklopedia Pancasila Interaktif dan Kreatif) memperoleh rata-rata 95,1%. Kemudian respon guru dan siswa memperoleh rata-rata 100%.

Daftar Pustaka

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fadhilah, R., Auliaty, Y., & Wardhani, P. A. (2022). Pengembangan Ensiklopedia Digital Tanaman Hias Berbasis Kontekstual Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Educational Technology Journal*, 2(2), 29–37.
- Hasanah, A. F., Lian, B., & Dedy, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis EMIPA (Ensiklopedia Mini Pancasila) Materi Simbol dan Makna Silasila Pancasila Kelas III SDN 23 Palembang. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1078–1083.
- Hermanto, H., Sudaryanto, S., & Febriana, C. (2020). Pengembangan Buku Berbasis Ensiklopedia Untuk Mata Kuliah Budaya Indonesia Program Darmasiswa. *Pena Literasi*, 3(1), 20.
- Juniar, N. H., Fadhillah, D., & Hasan, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia Pkn Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Materi Pancasila Di Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Bubulak 1 Kota Tangerang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 2097–2107.
- Lathifah, D. A., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Karakter Pada Kelas IV SDN 2 Borokulon. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1570–1578.
- Malikah, B. U., & Jannah, A. N. (2023). Analisis Kevalidan Pengembangan Ensiklopedia Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*.
- Nugraha, I. B. S., Ashari, A., & Suyoto, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Education*

- and Government Wiyata*, 2(3), 226–238.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–757.
- Ridiyanto, & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03).
- Subarjo, A. H., Retnowati, N. D., & Alafiah, Y. A. (2022). Media Edukasi Interaktif Pembelajaran Pancasila Berbasis Mobile. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(2), 411–420.
- Suryani, S., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Transformasi Pembelajaran Pancasila: Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif “Sibola Lala” Bagi Siswa kelas 1 SD. *Jurnal Educatio*, 10(2), 568–576.
- Tristiyono, D., & Carolina, H. S. (2024). Pengembangan Ensiklopedia Digital pada Pelajaran Ekosistem Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 5(2), 53–65.