



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 1176 - 1185

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Website untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar

Nur Halita Ashari<sup>1✉</sup>, Rossi Iskandar<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi<sup>1,2</sup>

E-mail: [litaashari2906@gmail.com](mailto:litaashari2906@gmail.com)<sup>1</sup>, [rossiiskandar@trilogi.ac.id](mailto:rossiiskandar@trilogi.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini didasari oleh rendahnya siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya berkaitan pada nilai – nilai pancasila yang diakibatkan oleh minimnya media pembelajaran interaktif. Tujuan utama dari riset ini ialah agar merancang dan mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis website guna meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas IV di SDN Tebet Timur 07. Model ADDIE dengan lima langkah utama (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) diterapkan sebagai pendekatan dalam penelitian ini, serta berfokus pada metode *research and development* (R&D). Terdapat 24 siswa kelas IV SDN Tebet Timur 07 yang terlibat dalam penelitian ini. Hasil uji validasi oleh ahli materi, bahasa dan media memperlihatkan bahwasannya media yang dikembangkan sangat layak dipakai dengan rata – rata presentase 87 %. Hasil uji keefektifan memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada hasil proses belajar peserta didik dengan nilai *n-gain* yang mencapai 0,67. Oleh karena itu, media *e-learning* berbasis website ini efektif dalam membantu pembelajaran PPKn yang lebih menarik serta bermakna yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *e-learning*, media pembelajaran, literasi kewarganegaraan, website, addie

### Abstract

*This research is based on the low understanding of Pancasila and Citizenship Education materials, especially related to Pancasila values, which is caused by limited interactive learning media. The main objective of this research is to design and develop website-based e-learning learning media to improve the civic literacy of fourth grade students at SDN Tebet Timur 07. The ADDIE model with five main steps (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) is applied as an approach in this study, and focuses on the research and development (R&D) method. There were 24 fourth grade students of SDN Tebet Timur 07 involved in this study. The results of the validation test by material, language and media experts show that the media developed is very feasible to use with an average percentage of 87%. The effectiveness test results showed a significant increase in the results of the learning process of students with an n-gain value that reached 0.67. Therefore, this website-based e-learning media is effective in helping more interesting and meaningful Civics learning aimed at elementary school students.*

**Keywords:** *e-learning*, learning media, civic literacy, website, addie

Copyright (c) 2025 Nur Halita Ashari, Rossi Iskandar

✉Corresponding author :

Email : [litaashari2906@gmail.com](mailto:litaashari2906@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10595>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan utama pada kehidupan manusia. Melalui pendidikan, individu dapat menemukan posisi yang layak di tengah masyarakat sekaligus mengangkat kualitas hidupnya demi mencapai kesejahteraan (Anggraini & Hafsa, 2019). Tidak diragukan lagi bahwa pendidikan itu krusial bagi sebuah negara karena menjamin kemajuan serta keberlanjutan hidup bangsa itu sendiri (Manurung & Monny, 2021).

Kurikulum merdeka belajar adalah inovasi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum ini perlu memperbaiki banyak aspek pendidikan, termasuk buku-buku pelajaran yang menjadi panduan pengajaran di sekolah. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada institusi dan guru untuk mengembangkan potensi mereka dan memberikan peluang bagi peserta didik untuk menyesuaikan proses belajar dengan kemampuan yang dimiliki serta tingkat perkembangan masing-masing. Untuk mendukung pelaksanaan program ini, penting untuk menyediakan buku-buku pelajaran yang sesuai dengan program ini. Buku-buku pelajaran ini diharapkan menjadi sebuah alat bantu belajar untuk siswa dan guru. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan memberikan berbagai jenis dukungan kepada sekolah-sekolah untuk mengimplementasikan paradigma kurikulum baru (Uchrowi & Ruslinawati, 2021). Pada saat pembelajaran pendidikan Pancasila berlangsung, guru hanya menyampaikan materi cenderung lisan karena masih mengandalkan cara ceramah yang sudah umum digunakan. Kondisi siswa itu sendiri hanya berperan sebagai pencatat dan pendengar.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses pembelajaran yang memiliki tujuan menumbuhkan wawasan, kemampuan, serta karakter peserta didik agar tercapai cita – cita menjadi menjadi warga negara yang baik. Secara fundamental, Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi sebagai pilar dalam membangun karakter bangsa siswa, karena merupakan pendidikan moral berperan dalam menanamkan nilai-nilai kepribadian yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia, sebagaimana tercermin dalam sila-sila Pancasila. Sementara itu, pendidikan kewarganegaraan memiliki peran strategis dalam membentuk cara berpikir, sikap, serta perilaku warga negara yang sesuai dengan prinsip-prinsip kehidupan berbangsa dan bernegara (Lubis, 2020). Kurangnya keterlibatan siswa dan rendahnya siswa dalam memahami pembelajaran yang terlihat pada proses pembelajaran konten PPKn., peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu siswa cenderung tidak paham terkait nilai – nilai Pancasila dalam pembelajaran ppkn dikarenakan guru hanya memberikan materi melalui buku cetak.

Di tengah kemajuan digital yang pesat, proses pendidikan perlu diperkuat melalui penggunaan teknologi. Dengan demikian, pendidikan dapat diakses secara lebih mudah tanpa terikat waktu dan tempat. Pada konteks ini, diperlukan inovasi dari pihak guru, di mana proses belajar mengajar tidak sekadar memusatkan perhatian pada pendekatan yang berpusat pada guru, namun juga pada pendekatan peserta didik, yang membuat mereka berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Masyarakat 5.0 akan membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan, dengan banyaknya desakan agar dapat membentuk generasi yang sesuai dengan tuntutan masyarakat. Demikian diperlukan usaha dalam menghasilkan kegiatan pembelajaran yang seoptimal mungkin. Kemajuan teknologi yang signifikan dapat dijadikan sebagai alat untuk mendukung pelaksanaan pendidikan yang lebih efisien dan efektif (Idris et al., 2023).

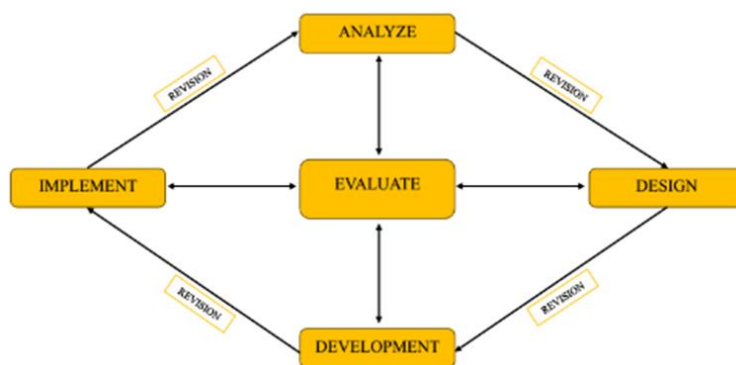
Media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dapat dimanfaatkan menjadi suatu manfaat positif dari perkembangan teknologi. Alat-alat seperti gambar, buku cetak, serta perangkat praktik sederhana mendominasi media pembelajaran sebelumnya, kini di era digital ragam media pembelajaran semakin luas berkat inovasi dan kreativitas yang lahir dari pemanfaatan teknologi (Rohmah, 2021). Berbagai aplikasi modern telah tersedia dan dapat digunakan dalam proses pembuatan media ajar. Kolaborasi antara ilmu pengetahuan dan teknologi ini menjadi salah satu bentuk nyata dari kemajuan dalam dunia pendidikan yaitu *e-learning*. Salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal adalah *e-learning*.

Keberhasilan dalam menerapkan media e-learning terbukti dalam penelitian yang dilaksanakan oleh (Ridoh et al., 2020) dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Kelas X SMK Adzkie Padang”. Secara menyeluruh, hasil uji praktikalitas media *e-learning* berbasis web menunjukkan bahwa respon guru mencapai 93,67% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Sementara itu, respon yang diberikan oleh siswa berada pada angka 86,00% dan dikategorikan “Praktis”. Berdasarkan perolehan uji efektivitas, media *e-learning* berbasis web menunjukkan bahwa 85% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara klasikal. Selain itu, media *e-learning* tersebut juga dikatakan efektif dengan perolehan skor rata-rata klasikal sebesar 85%. Hasil uji statistik menunjukkan skor t hitung yang didapatkan adalah sebesar 2,223 lebih tinggi apabila disandingkan dengan skor t tabel sebanyak 2,093. Selain itu penelitian yang dilaksanakan oleh (Septiana et al., 2021) juga mengatakan bahwasannya e-learning berbasis web-blog dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran berkisar 83.70% berkategori praktis. Dalam penelitian (Mabruroh et al., 2023) juga mengatakan bahwasannya penilaian dari tim ahli materi 95% dinyatakan sangat layak, tim media 84% kategori sangat layak, pengguna media 94% kategori sangat layak dan uji coba lapangan 83% kategori sangat layak. Oleh karena itu, media *e-learning* berbasis web terbukti sesuai syarat agar dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan permasalahan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis website guna membantu siswa kelas IV SDN Tebet Timur 07 memahami literasi kewarganegaraan, mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, serta mengukur keefektifannya dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa.

## METODE

Metode penelitian yang dipakai ialah *Research and Development* (R&D) dengan mengarah terhadap model ADDIE. (Waruwu, 2024) setiap tahap dalam model ini diantaranya : 1) Analisis, pengumpulan informasi dilakukan lewat pengamatan langsung dan wawancara dengan guru dan siswa, 2) Desain, pembuatan rancangan awal e-learning, 3) Pengembangan, proses pembuatan dan penyusunan produk media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya, 4) Implementasi, uji coba kepraktisan media oleh siswa kelas IV, dan 5) Evaluasi, melakukan perbaikan, sehingga dapat meminimalkan kekurangan dan meningkatkan efektivitas e-learning yang telah disusun.



Gambar 1. Tahapan ADDIE (Adrillian et al., 2024)

Siswa kelas IVB SDN Tebet Timur 07 yang berjumlah 24 siswa dijadikan subjek dalam penelitian ini. Proses uji coba media dilakukan secara berkala. Pada tahap uji coba terbatas, peneliti melibatkan 5 siswa untuk memperoleh respon awal terhadap media yang dikembangkan. Setelah itu, pada tahap uji coba

kelompok menengah, media tersebut diuji kepada 10 siswa terlebih dahulu sebelum akhirnya digunakan pada seluruh peserta didik di kelas.

Pada kajian ini, data dianalisis melalui pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Peneliti melibatkan tiga orang validator yang memiliki keahlian di bidang yang berbeda untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Ketiga validator tersebut meliputi ahli dibidang materi, bahasa, dan media. Setiap ahli menyampaikan evaluasi mengenai aspek yang relevan dengan bidang keahliannya. Hasil penilaian dari para ahli ini menjadi acuan penting dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum media diterapkan secara luas dalam proses pembelajaran. Sementara itu, terdapat tiga instrumen utama yang dipakai guna menyatukan data, salah satunya ialah observasi, pedoman wawancara, serta angket atau kuesioner.

Wawancara adalah untuk Memperoleh pengetahuan menyeluruh tentang pengalaman, sudut pandang, dan perspektif individu yang berkaitan pada kondisi yang sedang dipelajari. (Ardiansyah et al., 2023). Observasi dilakukan pengamatan langsung dengan mengunjungi sekolah yang diteliti. Kuesioner untuk memperoleh data validasi terhadap produk yang dikembangkan, yang nantinya dijadikan dasar dalam proses revisi produk oleh peneliti. Peneliti memberikan lembar instrument kepada 3 validator dan siswa dengan menggunakan skala likert 1-5. Penilaian ini meliputi berbagai aspek media, bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan *e-learning* yang telah dirancang.

Alat dan bahan yang mendukung proses pembuatan media *e-learning*. Perangkat yang dipakai melibatkan seperangkat alat utama yaitu laptop dengan spesifikasi memadai, jaringan internet yang stabil, serta perangkat penyimpanan data. Selain itu, perangkat lunak seperti Visual Studio Code untuk pengkodean, Canva untuk desain grafis, dan browser Google Chrome digunakan untuk pengujian tampilan. Adapun bahan yang dipersiapkan meliputi materi pembelajaran literasi kewarganegaraan sesuai kurikulum kelas IV, konten multimedia berupa gambar, video, dan audio pendukung, serta soal evaluasi yang dirancang untuk membantu peserta didik agar lebih memahami isi pelajaran yang sedang mereka pelajari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian tersebut, peneliti mengembangkan *e-learning* berbasis website sebagai alat penunjang pembelajaran untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan peserta didik kelas IV SDN Tebet Timur 07. Proses kajian ini mengimplementasikan metode *Research and Development* (R&D) dengan Penerapan model ADDIE (Waruwu, 2024), adapun 5 tahap pada model ini, yaitu : 1) *Analyze* (analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), dan 5) *Evaluate* (Evaluasi). Penerapan model ADDIE. Adapun 5 tahap pada model ini, yaitu :

### 1. Langkah – Langkah Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Website

#### a. Analisis

Hasil observasi ditemukannya bahwasanya kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kekurangan, yaitu: efektivitas pembelajaran belum optimal karena kurangnya variasi metode pembelajaran dan guru masih menggunakan metode ceramah. Adapun hasil wawancara dengan guru dan 1 siswa menunjukkan bahwa guru kurang memanfaatkan teknologi di lingkungan belajar, hal ini menyebabkan proses pembelajaran terasa kurang menarik serta memberikan dampak terhadap kurangnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi negaraku Indonesia

#### b. Desain

*E-learning* ini diciptakan berdasarkan minat siswa sebagai media pembelajaran dan sebagai alat bantu buku pendidikan Pancasila terbitan CV. Wahana Karya Jaya. Peneliti mendesain *e-learning* dengan melibatkan sketsa secara manual menggunakan buku tulis dan pulpen. Gambar – gambar pada laman bersumber dari google.com, lembar kerja peserta didik serta materi diedit menggunakan aplikasi canva dan video pembelajaran bersumber dari youtube.com. Kemudian yang paling utama

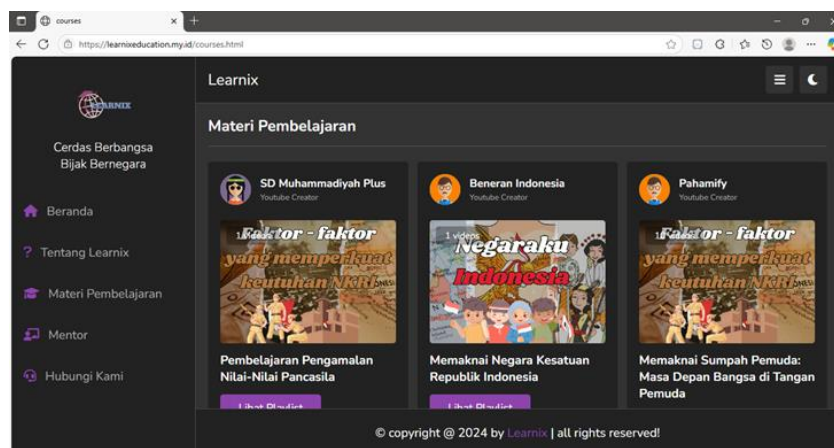
dikembangkan dengan penyedia layanan domain dan rumahweb.com sebagai penyedia hosting dengan bantuan programmer.



**Gambar 2. Desain Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Aplikasi Canva**

### c. Development

Proses pengembangan untuk menyempurnakan menjadi media pembelajaran yang matang dan siap diimplementasikan. Pengembangan media *e-learning* ini dapat digunakan dalam berbagai versi yaitu handphone, laptop dan tablet. Sebelum implementasi, media *e-learning* perlu lewat tahapan validasi ahli yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media ahli materi, untuk memastikan media tersebut memenuhi standar pembelajaran yang diharapkan.



**Gambar 3. Media Pembelajaran E-learning Versi Laptop**



**Gambar 4. Media Pembelajaran *E-learning* Versi Handphone**

Platform e-learning dapat digunakan dalam berbagai versi yakni handphone, laptop serta tablet sehingga memudahkan siswa dalam pemakaiannya.

#### **d. Implementasi**

Pada tahap implementasi proses pengujiannya terbagi atas tiga tahapan, yaitu uji coba skala kecil, sedang dan besar. Dalam uji coba skala kecil terdiri dari lima orang siswa untuk mewakili tingkat kemampuan pendidikan pancasila, pengujian ini berlangsung selama 45 menit yang bertujuan untuk melihat siswa mengetahui kelebihan dan kekurangan dari e-learning, lalu dalam uji coba skala sedang terdiri dari 10 orang dilakukan selama 45 menit dalam pengujian ini untuk mengetahui masalah teknis ataupun implementasi yang mungkin tidak muncul pada uji coba skala kecil sedangkan pada uji coba skala lapangan berjumlah 24 siswa berlangsung selama 1 jam pembelajaran pengujian ini bermaksud agar memahami dampak pemakaian e-learning dalam media pembelajaran.

#### **e. Evaluasi**

Tahapan evaluasi digunakan untuk mendapatkan pendapat dari para ahli, guru dan siswa sehingga peneliti bisa memahami kelebihan serta kekurangan e-learning dan melakukan perbaikan yang dibutuhkan jadi peneliti dapat meningkatkan kualitas serta efektivitas media pembelajaran guna memenuhi kebutuhan siswa dan meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini serupa dengan penelitian (Septiana et al., 2021) evaluasi *e-learning* berlandaskan web-blog dilakukan lewat evaluasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli kebahasaan dan ahli materi. Perolehan evaluasi ini digunakan sebagai standar untuk menentukan kualitas media ajar yang dikembangkan.

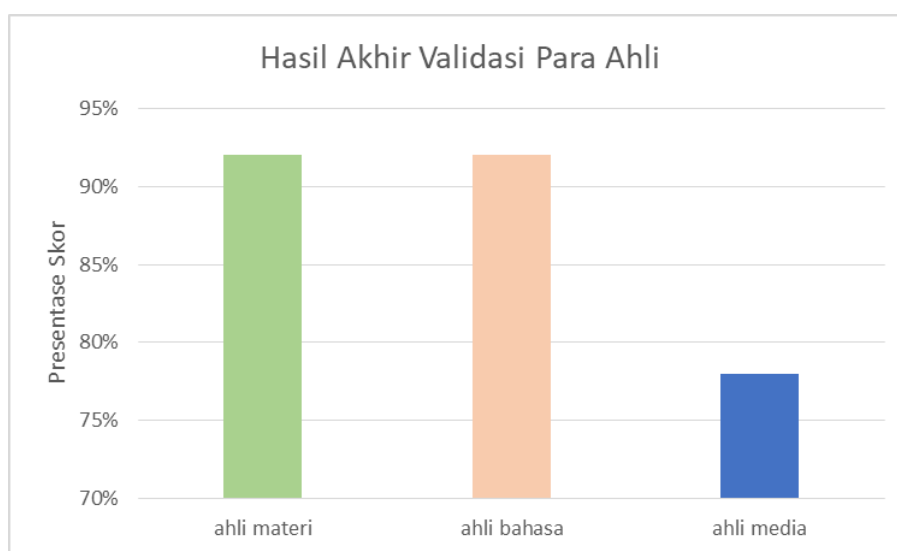
## **2. Kelayakan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Website**

### **a. Berdasarkan Teoritis (*Expert Judgment*)**

Selanjutnya, peneliti melaksanakan proses validasi dengan melibatkan tiga pihak, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memastikan kualitas produk yang dirancang. Demikian pula dengan penelitian (Ridoh et al., 2020) yang mengatakan pengujian validitas dilakukan dengan meminta pendapat validator melalui kuesioner untuk memperoleh penilaian dan masukan yang objektif. Dengan hasil validasi dari para ahli, kesimpulan ini dapat diperoleh media *e-learning* telah memenuhi kriteria. Berikut adalah data keseluruhan ahli validasi para ahli :

**Tabel 1. Hasil Data Validasi Keseluruhan Para Ahli**

Nama Media	Validator	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
<b>Media E-learning</b>	Ahli Materi	46	50	92 %	<b>Sangat Layak</b>
	Ahli Bahasa	46	50	92 %	<b>Sangat Layak</b>
	Ahli Media	39	50	78 %	<b>Layak</b>
<b>Rata – Rata</b>				<b>87 %</b>	<b>Sangat Layak</b>



**Gambar 5. Grafik Presentase Para Ahli**

Rata – rata nilai presentase yang diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa serta ahli media adalah sebesar 87%, yang memenuhi kriteria “Sangat Layak”. Bisa disimpulkannya dari hasil ini bahwasannya media *e-learning* memiliki validitas serta layak agar dipergunakan pada proses belajar mengajar pendidikan Pancasila. Perolehan temuan ini sesuai dengan riset yang dilaksanakan oleh (Septiana et al., 2021) yang menyatakan hasil kelayakan media *e-learning* dari validator ahli bahasa dan materi mendapatkan presentase sebesar 92 %, menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan “Sangat Layak”. Kemudian, diperkuat oleh penelitian (Irianti & Alam Wicaksono, 2021) yang menyatakan hasil kelayakan media *e-learning* dari validator ahli materi dan media mendapatkan kevalidan sebesar 90 % dan 77,5 %, menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan “Sangat Layak”. Begitupun dengan penelitian (Sefriani & Sepriana, 2020) media *e-learning* mendapatkan kelayakan rata – rata sebesar 84,25 % yang berarti valid untuk digunakan. Sedangkan menurut penelitian (Septyanto et al., 2020) rata – rata perolehan penilaian ketiga ahli produk ialah 74,6 %, sampai produk dinyatakan sangat layak dipakai guna menuntaskan sistem pembelajaran e-learning berbasis website.

**b. Berdasarkan Empiris (Lapangan)**

Setelah uji validasi dengan para ahli dinyatakan layak untuk digunakan, maka tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan terhadap siswa kelas IVB SDN Tebet Timur 07.

**Tabel 2. Hasil Angket Siswa**

Kelompok	Presentase (%)	Kategori
Uji coba terbatas (5 Siswa)	85,2 %	Sangat Layak
Uji coba skala sedang (10 Siswa)	87%	Sangat Layak
Uji coba skala besar (24 Siswa)	91,6 %	Sangat Layak

Tahap empiris adalah hasil angket yang telah siswa kerjakan setelah pembelajaran menggunakan *e-learning* memperoleh perolehan uji coba skala kecil memperlihatkan perolehan presentase skor sebanyak **85,2 %**. Perolehan uji coba skala sedang memperlihatkan perolehan dengan presentase skor sebanyak **87 %**. Perolehan uji coba skala besar memperlihatkan perolehan presentase skor sebanyak **91,6 %**. Berdasarkan hasil dari angket siswa kelas IV SDN Tebet Timur 07 menyatakan bahwa media pembelajaran *e-learning* **sangat layak digunakan**. Hal ini sesuai dengan riset (Sadikin & Hakim, 2019) yang menyatakan hasil uji coba skala kecil mendapatkan presentase sebesar 80% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Selanjutnya, penelitian oleh (Mabruroh et al., 2023) yang menyatakan hasil uji coba skala besar mendapatkan presentase sebesar 85% yang dikategorikan “Sangat Layak”.

### 3. Efektivitas Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Website

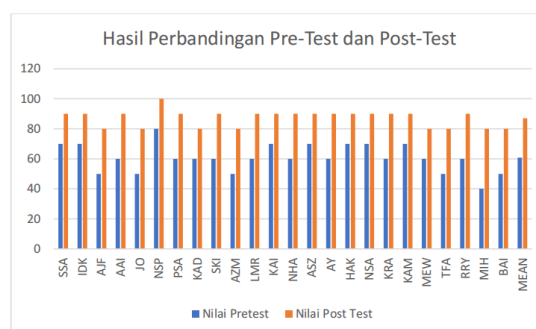
Perolehan uji efektivitas dilaksanakan oleh siswa yang mengerjakan pre-test terlebih dahulu tanpa menggunakan media, sedangkan post-test dikerjakan setelah siswa mengaplikasikan *e-learning*. Peneliti kemudian mulai mengimplementasikan pembelajaran dengan memakai media *e-learning* agar menambah pemahaman siswa tentang materi negaraku Indonesia terutama pada nilai sila – sila Pancasila. Pada saat menggunakan *e-learning* siswa memberikan respon antusias dan bersemangat untuk belajar.

**Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Skala Besar**

Ket	Skala	
	Pre-test	Post-Test
Nilai Terendah	40	80
Nilai Tertinggi	80	100
Rata – Rata	60,83 %	87,08 %
N-Gain	0,67	
Tingkat Keefektifan	Sedang	

Proses analisis N-gain yang melibatkan 24 siswa menunjukkan hasil efektivitas yang cukup efektif mencapai nilai presentase sebesar **67,02 %** dengan **skor 0.67**. Kesimpulan skala penilaian dari uji coba efektivitas skala besar menyatakan bahwa media berada kategori **sedang**. Sesuai dengan pernyataan (Hake, 2002), dalam tabel skala keefektifan terdapat 3 kategori yakni tinggi 0.70 - 1.00, kategori sedang 0.30-0.70 dan kategori rendah yakni 0.00 - 0.30, sedangkan hasil efektifitas menunjukkan skor 0.67 berarti termasuk dalam kategori sedang.

Setelahnya, penilaian efektivitas media *e-learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa dilakukan melalui perbandingan hasil yang dicapai peserta didik pada tes awal (pre-test) dengan hasil yang diperoleh pada tes akhir (post-test). Perbandingan ini memungkinkan evaluasi yang lebih akurat tentang dampak media pembelajaran ini dalam mendorong kemajuan proses belajar siswa. Berikut merupakan hasil perbandingan pre-test dan post-test :



**Gambar 6. Grafik Perbandingan Pre-test dan Post-test**



Perolehan perbandingan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) mengalami perubahan yang signifikan pada peserta didik kelas IVB SDN Tebet Timur 07 sebelum menggunakan media *e-learning* sebesar 61,66 dengan skor terendah yaitu 40 dan skor tertinggi 80. Lalu sesudah menggunakannya memperoleh rerata 86,66 dengan skor terendah 80 dan skor tertinggi 100. Kesimpulan yang dapat diambil adalah media pembelajaran *e-learning* cukup efektif untuk digunakan pada siswa kelas IVB SDN Tebet Timur 07. Peningkatan ini memperlihatkan bahwasannya media *e-learning* mampu memberi pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, serta dapat dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta membantu siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Perolehan riset ini sesuai dengan riset yang dilaksanakan oleh (Fauzi & Rahmatih, 2021) uji n-gain didapatkan skor 0,53 yang berada pada kategori sedang. Artinya bahwasannya skor pretest dan posttest mempunyai tingkat kenaikan yang sedang. Berikutnya penelitian oleh (Amaliah, 2023) hasil n-gain score menunjukkan nilai rata-ratanya 0,70 yang berarti kategorinya “Tinggi” ada peningkatan yang cukup tinggi pada literasi digital peserta didik pada pemakaian media pembelajaran *e-learning*. Selanjutnya penelitian oleh (Prihastanti et al., 2021) juga mengembangkan media *e-learning* untuk meningkatkan literasi sains mendapatkan skor n-gain 0,8 dengan kategori tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bisa disimpulkan bahwasannya media *e-learning* efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi negaraku Indonesia dengan memakai model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dengan mengikutsertakan 24 siswa kelas IVB SDN Tebet Timur 07, dilakukan juga pengujian kelayakan produk berdasarkan 3 ahli yang menyatakan bahwa media ini dinilai “sangat layak” Selain itu, efektivitas media ini terbukti dari perolehan pre-test dan post-test yang menunjukkan hasil n-gain yaitu 0,67, dengan kategori efektivitas sedang. Dengan demikian, media pembelajaran *e-learning* sangat layak dan efektif untuk diterapkan pada siswa kelas IVB SDN Tebet Timur 07.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., Rahmawati, N. D., & Sugiyono, E. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Jenjang SMK Pada Materi Trigonometri Kelas X. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1079–1093. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1815>
- Amaliah, R. (2023). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Anggraini, D., & Hafsah, H. (2019). UPAYA GURU PPKn DALAM PROSES REMEDIAL DI BAWAH KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL KELAS VIII SMP NEGERI 3 DOMPU. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 23. <https://doi.org/10.31764/civicus.v6i2.671>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Fauzi, A., & Rahmatih, A. N. (2021). E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Pemahaman Mahasiswa. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(6), 1543–1550. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i6.1543-1550>

- 1185 *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar – Nur Halita Ashari, Rossi Iskandar*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10595>
- Hake, R. R. (2002). Lessons From the Physics-Education Reform Effort. *Conservation Ecology*, 1–61.
- Idris, I. Y., Rafani, I. Z., & Latip, A. E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar LKPD Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn Fase B di MI/SD. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 117–130. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1754>
- Irianti, nathasa pramudita, & Alam Wicaksono, A. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Matematika. *JMN : Jurnal MathEducation Nusantara*, 4(1), 1–9.
- Lubis, M. A. L. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: (PPKN) DI SD/MI : Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Kencana.
- Mabruroh, D. A., Faishol, R., & Muftiyah, A. (2023). PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS WEBSITE SEBAGAI SUMBER BELAJAR FIKIH MODEL BLENDED LEARNING. *Incare*, 4.
- Manurung, E. A. P., & Monny, M. O. E. (2021). Implementation of Pancasila Value for Generation Z in Technology Development. *Jurnal Hukum Prasada*, 8(1), 65–69. <https://doi.org/10.22225/jhp.8.1.2936.65-69>
- Prihastanti, M., Ashari, A., & Sriyono, S. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Edmodo untuk Peningkatan Kemampuan Literasi Sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 2(2), 60–67. <https://doi.org/10.37729/jips.v2i2.759>
- Ridoh, A., Putra, Y. I., & Huda, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Kelas X Smk Adzkia Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 32–41. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.310>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>
- Sefriani, R., & Sepriana, R. (2020). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Schoology pada Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 8–14.
- Septiana, R., Mulyono, D., & Aswarliansyah. (2021). Pengembangan e-learning berbasis web-blog pada mata pelajaran matematika SD Negeri 26 Lubuklinggau. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 1(2), 80–94. <http://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse/article/view/137>
- Septyanto, K., Hamid, M. A., & Aribowo, D. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1), 89–101. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v5i1.31054>
- Uchrowi, Z., & Ruslinawati. (2021). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk SMP Kelas VII*.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>