



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 1678 - 1690

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Hypermedia “Go Smart” Berorientasi Kemampuan Presentasi pada Materi Gotong Royong Kelas IV

Feby Dwi Rahmasari^{1✉}, Arda Purnama Putra², Mayka Shanti³, Anis Roshifa Putri⁴, Irine Ike Mulyawati⁵, Radhiyyah Nida Zhafirah⁶

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2,4,5,6}

SD Laboratorium Universitas Negeri Malang, Indonesia³

E-mail: feby.dwi.2531137@students.um.ac.id¹, arda.purnama.fip@um.ac.id², mayka.shanti@sdlabum.sch.id³, anis.roshifa.2531137@students.um.ac.id⁴, irine.ike.2531137@students.um.ac.id⁵, radhiyyah.nida.2531137@students.um.ac.id⁶

Abstrak

Kemampuan presentasi adalah salah satu keahlian yang harus dikembangkan sejak usia sekolah dasar, namun hasil tekaah kebutuhan memperlihatkan siswa kelas IV Bilingual SD Laboratorium UM masih kurang percaya diri saat presentasi dan belum tersedia media pembelajaran yang secara khusus memfasilitasi Latihan presentasi pada materi Gotong Royong. Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan *hypermedia Go Smart* yang valid dan praktis sebagai alat penyalur informasi pembelajaran Pendidikan Pancasila. pendekatan yang diterapkan pada studi ini yaitu RnD menggunakan model ADDIE yang melibatkan satu spesialis materi, satu spesialis media, satu guru praktisi, pengujian pada lingkup kecil terhadap 3 siswa, dan pengujian lingkup besar terhadap 28 siswa. Data didapatkan melalui sesi wawancara, penyebaran kuesioner, dan lembar uji untuk validitas, kemudian ditelaah dengan pendekatan deskriptif secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil studi memperlihatkan bahwa *Hypermedia Go Smart* mendapat kategori sangat valid menurut hasil uji validasi dari para ahli dan sangat praktis berdasarkan respons pengguna. Media yang dikembangkan mampu memfasilitasi siswa mempelajari materi Gotong Royong sekaligus menyediakan aktivitas latihan presentasi secara terstruktur melalui fitur hyperlink, video pembelajaran, *voice recorder*, *presentation timer*, dan *presentation challenge*. Dengan demikian, *Hypermedia Go Smart* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan penguasaan materi dengan pengembangan keterampilan presentasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *hypermedia*, gotong royong, kemampuan presentasi, Pendidikan Pancasila

Abstract

Presentation skills are among the essential competencies that need to be nurtured from a elementary age. However, the needs analysis revealed that bilingual students in the fourth-grade at SD Laboratorium UM lacked confidence when delivering presentations, and no instructional media had been specifically designed to facilitate presentation practice in the Mutual Cooperation (Gotong Royong) topic. This research focused on develop Go Smart Hypermedia, a valid and practical learning medium for Pancasila Education. This research utilized a Research and Development (R&D) strategy utilizing the ADDIE framework. The development process involved a subject matter specialist, one media specialist, a practitioner, a small team trial with three childrens, and a large-group trial involving twenty-eight learners. Information was gathered via interviews, questionnaires, and validation forms, and was examined through both descriptive qualitative and quantitative methods. The findings indicate that Go Smart Hypermedia reached a highly valid classification based on expert assessments and a highly practical category based on users' responses. The developed media effectively supports students in learning the Mutual Cooperation (Gotong Royong) material while providing structured opportunities to practice presentation skills through features such as hyperlinks, instructional videos, a voice recorder, a presentation timer, and presentation challenges. Therefore, Go Smart Hypermedia could act as a different teaching resource for Pancasila Education by integrating subject-matter mastery with the development of elementary students' presentation skills.

Keywords: *Hypermedia, Mutual Cooperation, Presentation Skills, Pancasila Education*

Copyright (c) 2026 Feby Dwi Rahmasari, Arda Purnama Putra, Mayka Shanti, Anis Roshifa Putri, Irine Ike Mulyawati, Radhiyyah Nida Zhafirah

✉ Corresponding author :

Email : feby.dwi.2531137@students.um.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12896>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kemampuan komunikasi khususnya pada kegiatan presentasi adalah salah satu keahlian yang ditekankan dalam pendidikan di era 21. Hasil *systematic literature review* oleh Chen (2023) menempatkan kemampuan berkomunikasi sebagai keterampilan yang mendukung siswa dalam menyampaikan gagasan, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu bentuk implementasi kemampuan komunikasi di lingkungan sekolah adalah kemampuan melakukan presentasi. Kegiatan presentasi tidak hanya menuntut siswa mampu berbicara di depan umum, tetapi juga mengorganisasi informasi secara runtut, menyampaikan pendapat secara jelas, menggunakan bahasa yang santun, serta menanggapi pertanyaan maupun masukan secara percaya diri. Oleh karena itu, kemampuan presentasi menjadi bagian penting dalam membangun keterampilan komunikasi yang efektif sejak tingkat sekolah dasar.

Dalam dunia pendidikan, komunikasi yang efektif memiliki peran dalam membangun proses pembelajaran yang aktif, berarti, dan berfokus pada siswa. Interaksi yang berlangsung secara terbuka dan penuh empati antara guru dan siswa mampu meningkatkan partisipasi belajar, membantu siswa untuk lebih mudah memahami isi pembelajaran. Fahrone (2024) menjelaskan bahwa komunikasi yang efektif memberikan efek positif terhadap keaktifan siswa dalam proses belajar di kelas dan membantu mereka mencapai tujuan belajar secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan di era 21 mengarahkan bahwa guru bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk mampu mengomunikasikan hasil berpikirnya melalui berbagai aktivitas pembelajaran, termasuk presentasi.

Kurikulum Merdeka menciptakan kesempatan yang lebih banyak bagi pelajar untuk meningkatkan kemampuan mereka di abad ke-21 melalui metode pembelajaran yang berpusat ke siswa. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan informasi semata, namun juga mengembangkan kemampuan bernalar kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan mampu mengemukakan pendapat, berdiskusi, menghargai pandangan orang lain, serta mempresentasikan hasil pemikirannya secara runtut dan bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan presentasi bukan hanya menjadi sarana menyampaikan hasil diskusi, tetapi juga menjadi media untuk menumbuhkan keberanian, rasa percaya diri, kemampuan bernalar, dan keterampilan berkomunikasi yang selaras dengan Dimensi Profil Lulusan.

Salah satu materi dalam Pendidikan Pancasila yang membuka ruang lebar bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi adalah materi Gotong Royong. Gotong royong adalah nilai-nilai mulia bangsa Indonesia yang menggambarkan semangat kebersatuan, rasa peduli sosial, serta tanggung jawab di kehidupan bermasyarakat. Fusnika et al. (2022), menyatakan bahwa gotong royong adalah identitas budaya masyarakat Indonesia yang perlu ditanamkan sejak dini melalui belajar yang dialami secara kontekstual. Oleh sebab itu, penyajian materi gotong royong tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan konsep, namun perlu membuka ruang kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, menyampaikan hasil pemikiran, dan mempresentasikan solusi dari masalah yang berhubungan dengan kontekstual sehari-hari. Aktivitas tersebut diharapkan mampu mengembangkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan komunikasi siswa.

Meskipun demikian, kondisi yang diharapkan tersebut belum sepenuhnya terimplementasi di sekolah. Dari hasil observasi awal dan *interview* dengan guru kelas IV SD Laboratorium Universitas Negeri Malang, diperoleh informasi bahwa kemampuan presentasi siswa masih belum berkembang secara optimal. Sebagian besar siswa masih sering terlihat kurang percaya diri ketika diminta untuk menyampaikan hasil diskusi di depan teman-temannya. Penyampaian materi masih dilakukan secara singkat, kurang runtut, serta cenderung membaca hasil tulisan tanpa memberikan penjelasan lebih lanjut. Selain itu, hanya beberapa siswa yang aktif menyampaikan pendapat, sedangkan siswa lainnya masih pasif dan enggan berbicara di depan teman-temannya. Keadaan ini menggambarkan bahwa kemampuan presentasi siswa perlu fasilitas melalui pembelajaran yang lebih terarah.

Hasil dari tanya jawab dengan pengajar menunjukkan bahwa kurangnya media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memengaruhi belum optimalnya kemampuan presentasi siswa. Selama proses pembelajaran, guru masih mengandalkan buku paket, media infografis, dan tayangan presentasi sederhana yang berfungsi untuk menyampaikan materi, namun belum dirancang secara khusus untuk memfasilitasi siswa berlatih presentasi. Akibatnya, kegiatan presentasi yang dilakukan di kelas masih belum memberikan pengetahuan belajar dengan sistematis bagi siswa. Padahal, alat penyalur pesan belajar atau yang disebut media memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian pesan yang mampu membantu siswa memahami isi pembelajaran sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka pada proses pembelajaran (Gunarso et al, 2024)

Temuan itu memperlihatkan adanya perbedaan antara keadaan yang diharapkan dan keadaan sebenarnya di sekolah. Secara teoritis, pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan kompetensi komunikasi melalui aktivitas presentasi, diskusi, dan kolaborasi. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa anak belum mendapatkan pengetahuan belajar yang cukup untuk melatih kemampuan tersebut karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang bukan fokus membantu siswa memahami materi saja, namun juga memfasilitasi mereka berlatih menyampaikan gagasan secara runtut, percaya diri, dan komunikatif.

Media (alat penyalur pesan) pembelajaran adalah bagian penting yang menjembatani alur penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Penggunaan produk yang dirancang sesuai dengan ciri dan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran bisa meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, serta mendorong anak membangun pemahaman isi konsep secara lebih efektif. Menurut Mayer (2021), pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan siswa mengintegrasikan informasi verbal dan visual sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan beban kognitif dapat dikelola secara optimal. Sejalan dengan itu, Fiorella & Mayer (2022) menjelaskan bahwa penerapan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dalam mengembangkan produk digital mampu menambah kualitas pembelajaran melalui pemberian informasi yang lebih aktif, terstruktur, juga menyesuaikan cara kerja kognitif siswa.

Siswa di tingkat sekolah dasar ada di fase operasional yang konkret sehingga mereka lebih cepat mendalami konsep apabila disajikan melalui kegiatan belajar yang bersifat nyata, visual, dan interaktif. Piaget & Inhelder (1972) menjelaskan bahwa pada tahap ini siswa mulai bisa berpikir secara logis tentang objek konkret, tetapi masih memerlukan bantuan media untuk memahami tentang konsep yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Agustyaningrum, dkk, (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang nyata dan menimbulkan keaktifan mampu memudahkan siswa mengaitkan konsep abstrak dengan pengetahuan belajar yang lebih bermakna. Oleh sebab itu, pengembangan media berbasis digital yang mampu mengintegrasikan tulisan, gambar, video, suara, serta aktivitas belajar aktif menjadi salah satu alternatif yang cocok dengan usia siswa SD.

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa penciptaan media pembelajaran yang berlandaskan multimedia dan *hypermedia* memberikan dampak yang baik bagi mutu pembelajaran. Hidayatullah et al, (2021) berhasil merancang alat pembelajaran interaktif berbentuk *hypermedia* untuk topik garis dan sudut dengan menerapkan model ADDIE. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi syarat valid, mudah digunakan, dan efektif sehingga mampu mendorong hasil belajar siswa di matematika. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Sartono et al (2022) mengembangkan multimedia interaktif berbasis keberagaman budaya yang terlihat bisa membangun motivasi belajar dan pendalaman konsep kewarganegaraan siswa. Sementara itu, Yonanda et al (2024) melaporkan bahwa multimedia interaktif memberikan efek baik pada motivasi belajar serta luaran belajar anak SD. Temuan tersebut mengatakan bahwa media digital memiliki peluang signifikan dalam menaikkan kualitas pembelajaran.

Akan tetapi, dari sintesis studi tersebut, kebanyakan pengembangan multimedia maupun *hypermedia* hanya difokuskan pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, pemahaman konsep, atau literasi digital.

Belum banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *hypermedia* yang secara khusus mengintegrasikan latihan kemampuan presentasi sebagai bagian dari desain pembelajaran. Selain itu, penelitian mengenai keterampilan presentasi masih lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan menengah dan perguruan tinggi, sedangkan pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam belajar Pendidikan Pancasila di topik Gotong Royong, masih sangat terbatas.

Berdasarkan temuan sintesis penelitian terdahulu tersebut, terdapat beberapa perbedaan penelitian yang masih harus dianalisis lebih lanjut. Pertama, penelitian dan pengembangan produk *hypermedia* umumnya berorientasi untuk meningkatkan hasil belajar, semangat belajar, atau pemahaman konsep, sedangkan pengembangan produk ini yang secara khusus memfasilitasi latihan kemampuan presentasi belum banyak dilakukan. Kedua, penelitian mengenai keterampilan presentasi pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, masih relatif terbatas. Ketiga, belum ditemukan penelitian yang mengembangkan *hypermedia* pada materi Gotong Royong yang mengintegrasikan penyajian materi, aktivitas interaktif, serta fasilitas latihan presentasi dalam satu media pembelajaran digital.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan *Hypermedia Go Smart* yang dirancang bukan sekadar alat penyampaian materi Gotong Royong, tetapi juga sebagai media yang membantu latihan kemampuan presentasi siswa. *Hypermedia Go Smart* mengintegrasikan berbagai fitur pembelajaran, seperti *hyperlink*, video pembelajaran, *QR Code*, *timer* presentasi, *voice recorder*, *presentation challenge*, serta panduan presentasi dalam satu platform digital. Integrasi fitur-fitur tersebut dibuat untuk menciptakan pengetahuan belajar yang lebih aktif sekaligus membiasakan anak menyampaikan gagasan secara runtut, percaya diri, dan komunikatif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

Sehingga, penelitian ini bertujuan mengembangkan produk *Hypermedia Go Smart* pada materi Gotong Royong bagi kelas IV yang valid, praktis, dan layak digunakan sebagai alat pembelajaran untuk memfasilitasi latihan kemampuan presentasi. Pengembangan produk ini semoga menjadi alternatif inovasi alat pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mampu mengintegrasikan pemanfaatan teknologi digital dengan pengembangan keterampilan komunikasi siswa sebagai keterampilan penting di abad ke-21.

METODE

Pengembangan *hypermedia Go Smart* menggunakan pola riset dan pengembangan ADDIE yang mencakup lima alur, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2020). Berikut penjelasan di setiap tahapnya:

Analyze (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis, yaitu mengidentifikasi kebutuhan pengembangan produk melalui telaah kebutuhan, telaah karakteristik siswa, kajian kurikulum, juga telaah media pembelajaran yang telah digunakan di sekolah. Analisis kebutuhan melibatkan satu guru kelas IV SD Laboratorium UM sebagai praktisi pembelajaran dan 28 siswa kelas IV sebagai calon pengguna produk. Data dikumpulkan menggunakan *interview* semi-terstruktur, kuesioner analisis kebutuhan, serta studi dokumentasi terhadap perangkat mengajar yang diterapkan guru. Tanya jawab dilaksanakan guna mendapatkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, media yang digunakan guru, kendala dalam melatih kemampuan presentasi siswa, serta harapan untuk produk alat pembelajaran yang akan dirancang dan dikembangkan. Angket kebutuhan siswa digunakan untuk mengetahui pengalaman belajar, minat terhadap media digital, serta kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran yang lebih aktif. Analisis atau telaah kurikulum dilakukan dengan membedah Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan topik Gotong Royong pada bidang Pendidikan Pancasila kelas IV di Kurikulum Merdeka. Hasil telaah membuktikan bahwa pengajar belum memiliki alat

pembelajaran yang secara khusus memfasilitasi latihan kemampuan presentasi sehingga menjadi dasar pengembangan *Hypermedia Go Smart*.

Design (Perancangan)

Fase perancangan dilakukan setelah mendapatkan hasil telaah kebutuhan. Pada fase ini dibuat rancangan produk, alur penggunaan, desain antarmuka, serta penyusunan materi pembelajaran sesuai capaian pembelajaran yang telah dianalisis. *Hypermedia* dirancang memuat materi Gotong Royong, video pembelajaran, gambar, latihan interaktif, tautan (*hyperlink*), *QR Code*, panduan presentasi, *presentation timer*, *voice recorder*, serta *presentation challenge* sebagai sarana latihan kemampuan presentasi. Selain merancang produk, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa form uji validasi spesialis materi, form uji validasi spesialis media, kuesioner respons guru, dan kuesioner respons siswa, Seluruh form dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum digunakan dalam penelitian.

Development (Pengembangan)

Tahap *development* diawali dengan membuat produk sesuai *storyboard* yang sudah dirancang di fase sebelumnya. Selanjutnya media diuji validasi oleh tiga validator, yaitu spesialis materi, spesialis media, dan praktisi pembelajaran. Ahli materi merupakan guru yang memiliki kompetensi pada bidang Pendidikan Pancasila dan pengembang perangkat pembelajaran. Spesialis media merupakan dosen yang mempunyai kemampuan pada bidang teknologi pendidikan atau alat pembelajaran digital. Praktisi pembelajaran merupakan guru kelas IV SD Laboratorium UM yang berpengalaman mengajar menggunakan Kurikulum Merdeka. Validator dipilih secara purposif berdasarkan kompetensi akademik dan pengalaman profesional yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran. Masukan, kritik, dan saran dari para penguji atau validator digunakan sebagai pedoman perbaikan produk sebelum diujikan di kelas.

Impelementation (Implementasi)

Fase implementasi dilakukan dua pengujian, yaitu uji coba lingkup kecil dan pengujian pada lingkup besar. Pengujian produk di lingkup kecil dengan tiga pelajar kelas IV yang ditentukan secara purposif untuk mewakili kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Pengujian ini bertujuan memperoleh masukan awal mengenai keterbacaan materi, kemudahan penggunaan, tampilan media, serta kendala yang muncul selama penggunaan produk. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, *Hypermedia Go Smart* diimplementasikan pada 28 siswa kelas IV Bilingual SD Laboratorium UM sebagai uji coba lapangan. Pada tahap ini siswa menggunakan *Hypermedia Go Smart* selama proses pembelajaran materi Gotong Royong, mengerjakan latihan interaktif, mengikuti *presentation challenge*, serta melakukan presentasi kelompok. Pengajar dan murid kemudian mengisi kuesioner respons sebagai dasar menyimpulkan kemudahan penggunaan produk.

Evaluation (Evaluasi)

Fase evaluasi dilaksanakan di setiap tahapan pengembangan. Fase ini mencakup telaah hasil validasi spesialis, hasil pengujian lingkup kecil serta hasil implementasi pada lingkup besar. Seluruh masukan dari validator, guru, maupun siswa digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga dihasilkan *Hypermedia Go Smart* yang sangat valid, mudah digunakan, dan bisa digunakan dalam Pendidikan Pancasila. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu form validasi spesialis atau ahli, kuesioner respons guru, angket respons siswa, serta lembar observasi kemampuan presentasi. Indikator instrumen dituangkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Instrumen	Aspek yang dinilai
Validasi ahli materi	Kesesuaian materi dengan CP, kebenaran konsep, kemutakhiran, kebahasaan, penyajian materi

Validasi ahli media	Tampilan, komponen <i>hypermedia</i> , kemudahan penggunaan, kebahasaan, presentasi, dan ilustrasi
Angket respons guru	Kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, kesesuaian dengan capaian pembelajaran
Angket respons siswa	Kemenarikan, kemudahan, motivasi belajar, kebermanfaatan

Data studi ini dalam bentuk deskriptif kualitatif juga kuantitatif. Data berupa kualitatif diperoleh dari hasil tanya jawab, saran, dan catatan validator, kemudian ditelaah secara sebagai dasar perbaikan produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil dari validasi oleh spesialis materi dan media, kuesioner respons guru, dan angket oleh siswa. Data hasil uji validitas diolah menggunakan skala Likert. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$V_{ah/au} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah/au} = Hasil validasi

T_{se} = Jumlah poin yang didapatkan

T_{sh} = Jumlah poin sempurna

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus di atas, akan diinterpretasikan berdasarkan pedoman seperti pada table 2.

Tabel 2. Interpretasi Persentase

Persentase (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01-100,00	Sangat valid	Layak diterapkan
70,01-85,00	Cukup valid	Layak diterapkan dengan perbaikan kecil
50,01-70,00	Kurang valid	Boleh diterapkan dengan perbaikan besar
00,00-50,00	Tidak valid	Tidak layak diterapkan

Sumber: Akbar (2017)

Sedangkan angket respon diolah menggunakan rumus dari Arikunto (2010).

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum X$ = Jumlah poin yang didapatkan

N = Jumlah poin sempurna

Hasil perhitungan selanjutnya diinterpretasikan menggunakan pedoman di tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Persentase	Kategori	Keputusan Uji
75,01-100,00%	Sangat praktis	Layak diterapkan
50,01-75,00%	Praktis	Layak diterapkan dengan perbaikan kecil
25,01-50,00%	Kurang praktis	Disarankan untuk tidak digunakan
00,00-25,00%	Tidak praktis	Tidak dapat digunakan

Sumber: Akbar (2011)

Penelitian ini telah memperoleh izin pelaksanaan dari pihak SD Laboratorium Universitas Negeri Malang sebelum kegiatan penelitian dilakukan. Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan persetujuan guru kelas dan guru mapel sebagai mitra penelitian serta mengikuti ketentuan sekolah yang berlaku. Identitas siswa dijaga kerahasiaannya dan seluruh informasi yang didapatkan hanya digunakan untuk penelitian dan pengembangan produk ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analyze (Analisis)

Di fase telaah ini dilakukan aktivitas mengevaluasi keperluan siswa, meninjau kurikulum, serta mengidentifikasi profil siswa. Tahap analisis bertujuan agar *hypermedia* yang dibuat dapat memenuhi keperluan siswa. Informasi kebutuhan siswa didapatkan setelah melakukan wawancara bersama guru kelas IV di SD Laboratorium UM Kota Malang. Hasil dari wawancara antara lain: 1) ketersediaan media pembelajaran presentasi yang masih terbatas, 2) siswa sering merasa bosan saat presentasi, (5) siswa kurang memiliki kemampuan presentasi dalam pembelajaran di kelas.

Analisis kurikulum diperoleh dari hasil wawancara dengan Waka Kurikulum di SD Laboratorium UM. Hasil analisis kurikulum di kelas IV bilingual antara lain: 1) menggunakan kurikulum nasional, 2) pembelajaran lebih banyak menggunakan buku teks, 3) belum terdapat media pembelajaran untuk melatih kemampuan presentasi.

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui sikap dan keaktifannya selama pembelajaran. Analisis karakteristik didapatkan dari hasil tanya jawab dengan pengajar kelas dan pemberian kuesioner pada siswa kelas IV secara tatap muka di SD Laboratorium UM. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menentukan jenis media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa dalam belajar presentasi. Dari hasil wawancara juga pengisian kuesioner, diketahui beberapa karakteristik siswa, yaitu: (1) sebagian banyak siswa cukup memahami materi gotong royong; (2) siswa ingin ada media pembelajaran tambahan yang menarik dan berwarna, terdapat tampilan video, gambar, dan juga teks; (4) sebagian banyak siswa kurang aktif. Oleh karena itu, didapatkan solusi berupa pengembangan *hypermedia Go Smart* untuk mengenalkan kemampuan presentasi pada materi gotong royong kelas IV Sekolah Dasar.

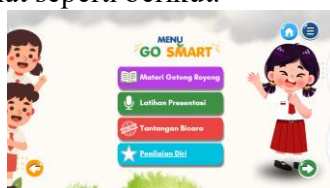
Design (Perancangan)

Tahap desain terdiri dari perancangan produk, pembuatan produk, dan penyusunan instrumen validasi. Produk dirancang sesuai dengan hasil analisis yang didapatkan dan berdasarkan tahap rancangan yang telah ditetapkan. Kegiatan pada tahap perancangan produk meliputi 1) Perancangan isi *hypermedia* berupa materi dan *storyboard* menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2016*, 2) membuat desain *cover* dan *template* isi *hypermedia Go Smart* menggunakan aplikasi *Canva* yang dibuat berwarna serta menarik siswa untuk menggunakan *hypermedia Go Smart*, 3) membuat *hypermedia*. Beberapa hasil dari *Hypermedia Go Smart* yang telah dibuat terdapat *cover* media pembelajaran berisi logo kemendikdasmen, logo universitas, judul, nama penulis, serta dilengkapi dengan gambar.



Gambar 1. Cover *hypermedia Go Smart*

Pada *hypermedia Go Smart*, siswa membaca panduan penggunaan media. Kemudian terdapat menu *hypermedia Go Smart* yang dapat dilihat seperti berikut.



Gambar 2. Menu *hypermedia Go Smart*

Kemudian siswa menyimak materi yang disajikan ke dalam beberapa salindia. Salindia materi 1 mengenai pengertian gotong royong, salindia materi 2 mengenai manfaat gotong royong, salindia materi 3 berisi tujuan gotong royong, salindia materi 4 tentang jenis gotong royong, salindia materi 5 menyebutkan nilai gotong royong, salindia materi 6 menunjukkan contoh gotong royong.



Gambar 3. Salindia materi 1

Tampilan setelah materi, terdapat *link* yang terintegrasi dengan *YouTube*, berisi penjelasan materi. Kemudian dilengkapi dengan latihan presentasi dan tantangan presentasi dengan tampilan berikut.



Gambar 4. Salindia latihan presentasi

Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya penyusunan instrumen validasi untuk menilai validitas dari produk *hypermedia Go Smart* yang dikembangkan. Produk dilakukan validasi kepada ahli materi serta media, dan guru yang berperan menjadi praktisi. Selain itu, juga disusun angket respon siswa dalam rangka mencari tahu kepraktisan produk.

Development (Pengembangan)

Fase ini peneliti mengembangkan media penyalur pesan melalui proses revisi berdasarkan hasil validasi produk. Produk ini divalidasi oleh ahli materi dengan menilai isi materi, penyajian materi, kemutakhiran, kaidah bahasa, dan mengandung pengenalan kemampuan presentasi. Hasil penilaian dari spesialis materi diperoleh hasil sebesar 100 % yang apabila diartikan dalam kriteria kategorisasi menurut Akbar (2017) untuk interval 85,01%-100,00% adalah sangat sah. Kemudian, dilakukan validasi pada ahli media yang menilai penyajian media, grafik *hypermedia*, kaidah bahasa, dan mengenalkan kemampuan presentasi diperoleh hasil sebesar 90,6 % yang dinyatakan sangat layak. Di samping itu, produk tersebut telah divalidasi oleh guru kelas 4 SD Laboratorium UM yang menilai media dan tampilan produk, sehingga diperoleh hasil sebesar 98,7% yang dapat dinyatakan sangat valid dengan sedikit revisi dari guru. Hasil penilaian dapat diamati pada dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil validasi ahli

No.	Validasi	Nilai validasi (%)	Rata-rata hasil validasi (%)	Kategori	Keterangan
1	Pakar Materi	100 %	96,4 %	Sangat valid	Layak digunakan tanpa revisi
2	Pakar Media	90,6 %			
3	Guru	98,7 %			

Tahap selanjutnya setelah validasi adalah melakukan kegiatan uji coba bagi siswa kelas 4.

Implementation (Implementasi)

Kegiatan implementasi dijalankan dengan melakukan uji coba sebanyak dua kali untuk mengukur kepraktisan, yakni percobaan pada grup kecil dan grup besar. Beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu membagi kelompok, mengarahkan siswa untuk menyimak materi, melakukan latihan presentasi, dan menerima tantangan berbicara. Kegiatan percobaan dalam grup kecil melibatkan tiga siswa.

Kegiatan yang dilakukan dalam uji coba ini diawali dengan salam pembuka, guru menjelaskan cara penggunaan *hypermedia Go Smart*, kemudian siswa belajar presentasi terbimbing Pemanfaatan media menggunakan fasilitas laptop praktisi. Berikut merupakan kegiatan siswa latihan presentasi terbimbing



Gambar 5. Latihan Presentasi Terbimbing

Selanjutnya siswa mengerjakan tantangan berbicara. Akhir pembelajaran guru mengajak murid untuk merefleksikan diri. Berikut adalah kegiatan siswa menerima tantangan berbicara di depan kelas.



Gambar 6. Murid latihan presentasi di depan kelas

Ketika uji coba dilakukan pengamatan kemampuan presentasi. Siswa mendapatkan penguatan presentasi dengan kegiatan pembelajaran menggunakan *hypermedia* yang telah dikembangkan. karena penguatan presentasi juga difasilitasi dari beberapa unsur yang terkandung dalam produk, berupa beberapa tantangan mendorong siswa untuk berlatih presentasi. Pada hari berikutnya guru membagikan angket respon siswa yang harus dikerjakan oleh siswa. Dari hasil pengujian dengan lingkup kecil mendapatkan hasil praktis 85,7% dengan kategori mudah digunakan. Kemudian dari hasil tersebut, produk dapat dilanjutkan untuk pengujian lingkup besar sebanyak 28 siswa. Hasil pengujian lingkup besar mendapatkan nilai praktis 95,9% sehingga produk dapat diterapkan tanpa perbaikan.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi penelitian dan pengembangan dilakukan pada setiap fase. Setelah itu, hasil validasi dari pakar materi, pakar desain, pengguna, dan tanggapan kuesioner siswa dievaluasi untuk membuat kesimpulan. Berdasarkan hasil dapat diketahui bahwa pengembangan *hypermedia* memiliki nilai sahih dan praktis untuk diterapkan dalam mengenalkan kemampuan presentasi pada materi gotong royong dengan evaluasi dari para pakar materi, pakar media, praktisi, dan siswa. Oleh sebab itu, produk ini sungguh memenuhi syarat untuk digunakan.

Pembahasan

Pengembangan *Hypermedia Go Smart* memperoleh rata-rata tingkat validitas sebesar 96,4% yang tergolong sangat sahih berdasarkan penilaian spesialis materi, spesialis media, dan guru praktisi. Tingginya kevalidan tersebut memperlihatkan bahwa produk yang dibuat sudah memenuhi standar kesesuaian materi, penyajian, penggunaan bahasa, tampilan media, dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa fase kajian kebutuhan, penyusunan, pengembangan, dan perbaikan pada pendekatan ADDIE menciptakan alat pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa. Temuan ini sejalan dengan (Hidayatullah et al., 2021) yang menjelaskan pengembangan *hypermedia* pada pembelajaran matematika menghasilkan media dengan tingkat validitas yang tinggi setelah melalui proses penilaian oleh spesialis materi dan media. Demikian pula penelitian Halimah & Indriani (2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dirancang sesuai karakteristik siswa mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran karena menggabungkan visual, suara, dan aktivitas aktif di satu platform. Dari perspektif teori, temuan ini mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang mengatakan siswa cepat mudah membangun pemahaman ketika pengetahuan diberikan melalui kombinasi teks, gambar, dan media visual dengan saling melengkapi (Fiorella & Mayer, 2022). Oleh karena itu, penyajian materi Gotong Royong dalam bentuk salindia, ilustrasi, video pembelajaran, dan hyperlink pada *Hypermedia Go Smart* berpotensi membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis dibandingkan penggunaan buku teks saja.

Selain valid, *Hypermedia Go Smart* juga memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons siswa pada tahap implementasi. Hasil yang diinterpretasikan berdasar tabel 3 memperlihatkan bahwa produk praktis, mudah dipahami, serta mampu menciptakan aktivitas belajar baik oleh guru maupun siswa. Kepraktisan media dipengaruhi oleh desain antarmuka yang sederhana, navigasi yang jelas, penggunaan warna yang menarik, serta integrasi berbagai sumber belajar dalam satu media sehingga siswa tidak perlu berpindah ke aplikasi lain selama pembelajaran berlangsung. Penelitian Novitasari et al., (2021) penerapan alat penyalur informasi pembelajaran interaktif mampu memfasilitasi keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan komunikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk yang disusun secara interaktif bukan sekadar membantu penyampaian materi, melainkan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Yonanda et al. (2024) melaporkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar mampu mewujudkan pengetahuan belajar yang menarik daripada media tradisional. Dengan demikian, tingginya kepraktisan *Hypermedia Go Smart* bukan berasal dari aspek teknis pemanfaatan media, namun oleh kemampuannya juga dalam menciptakan pengalaman belajar interaktif, menggembarakan, dan berfokus pada siswa.

Penerapan menghasilkan temuan bahwa siswa tertarik untuk belajar, aktif berdiskusi, serta bersedia melakukan latihan presentasi menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam *Hypermedia Go Smart*. Temuan tersebut memberikan indikasi bahwa *Hypermedia Go Smart* berpotensi memfasilitasi latihan kemampuan presentasi siswa, meskipun penelitian ini belum dirancang untuk menguji efektivitas produk melalui desain eksperimen. Potensi tersebut didukung oleh keberadaan fitur *presentation challenge*, *voice recorder*, *presentation timer*, video pembelajaran, dan *hyperlink* yang saling melengkapi selama proses pembelajaran. Menurut Day et al, (2022) keterampilan presentasi berkembang melalui latihan yang dilakukan secara berulang, pemberian umpan balik, dan refleksi terhadap performa berbicara. Pada penelitian ini, fitur *voice recorder* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kembali hasil presentasinya sehingga mereka dapat mengevaluasi kelancaran berbicara, intonasi, maupun kejelasan penyampaian materi. Sementara itu, *presentation timer* membantu siswa mengelola durasi presentasi sehingga melatih kemampuan mengatur diri selama menyampaikan gagasan. Temuan tersebut selaras dengan *Social Learning Theory* (Bandura, 1977) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung melalui proses observasi, latihan, dan refleksi terhadap pengalaman belajar. Selain itu, penyajian materi menggunakan teks, gambar, video, dan ilustrasi selaras dengan

Dual Coding Theory (Paivio, 1986) dengan penjelasan bahwa topik lebih cepat dipahami apabila diproses menggunakan representasi verbal juga visual secara beriringan.

Temuan penelitian ini sekaligus memperluas hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan multimedia pembelajaran. Mayoritas penelitian sebelumnya masih terpusat pada kenaikan hasil belajar, semangat belajar, atau keterlibatan siswa. (Sartono et al., 2022) dan (Halimah & Indriani, 2021) juga menunjukkan bahwa produk interaktif memberikan pengalaman juga pengetahuan belajar yang lebih bermakna bagi pembelajar di sekolah dasar. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengintegrasikan aktivitas latihan presentasi ke dalam media yang dikembangkan. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *Hypermedia Go Smart* yang mengombinasikan materi Gotong Royong, video pembelajaran, hyperlink, *presentation challenge*, *voice recorder*, dan *presentation timer* dalam satu media pembelajaran. Integrasi berbagai fitur tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya mempelajari konsep Gotong Royong, tetapi juga berlatih menyampaikan pendapat, mengatur waktu presentasi, serta merefleksikan hasil presentasinya secara mandiri.

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan produk media atau alat penyampaian informasi pembelajaran berbentuk *hypermedia* yang mengintegrasikan unsur multimedia dan aktivitas komunikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Produk digital bukan sekadar alat penyampaian informasi, tetapi juga dapat dirancang demi memfasilitasi pengembangan keahlian abad ke-21, khususnya kemampuan berkomunikasi melalui aktivitas presentasi yang terstruktur. Dari sisi praktis, *Hypermedia Go Smart* dapat menjadi pilihan media pembelajaran bagi pengajar di sekolah dasar dalam mengintegrasikan penguasaan materi dengan latihan komunikasi secara lebih menarik dan interaktif. Walaupun demikian, penelitian ini terbatas dengan jumlah siswa di 1 kelas dan berfokus di pengujian validitas dan kepraktisan media sehingga belum menguji efektivitas *Hypermedia Go Smart* terhadap peningkatan kemampuan presentasi melalui desain eksperimen. Oleh sebab itu, diharapkan terdapat penelitian berikutnya yang juga berfokus pada efektivitas produk menggunakan desain eksperimen pada sampel yang lebih luas sehingga diperoleh bukti empiris mengenai pengaruh *Hypermedia Go Smart* terhadap kemampuan presentasi siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan *Hypermedia Go Smart* pada materi Gotong Royong untuk siswa kelas IV dengan tahapan ADDIE. Berdasarkan hasil penilaian validasi oleh ahli media dan materi serta uji kemudahan penggunaan atau kepraktisan produk, *Hypermedia Go Smart* dinyatakan layak dan mudah praktis sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampaian pesan pembelajaran pada Pendidikan Pancasila. Produk ini berkontribusi sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan materi, video, *hyperlink*, *voice recorder*, *presentation timer*, dan *presentation challenge* untuk memfasilitasi latihan kemampuan presentasi siswa. Penelitian berikutnya disarankan untuk menguji efektivitas *Hypermedia Go Smart* pada kemampuan presentasi melalui desain eksperimen dengan cakupan subjek yang lebih banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyampaian terima kasih untuk Bapak Arda Purnama Putra, S.Pd., M.Pd. atas kebaikannya memberikan pendampingan dan masukan yang sangat membangun selama fase *RnD* dan pengerjaan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan untuk Ibu Mayka Shanti, S.Si., S.Pd., guru mapel Pendidikan Pancasila Kelas IV Bilingual, dan anak-anak Kelas IV Bilingual SD Laboratorium UM karena telah bekerjasama dengan baik selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana

1689 Pengembangan Hypermedia “Go Smart” Berorientasi Kemampuan Presentasi pada Materi Gotong Royong Kelas IV – Feby Dwi Rahmasari, Arda Purnama Putra, Mayka Shanti, Anis Roshifa Putri, Irine Ike Mulyawati, Radhiyyah Nida Zhafirah
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12896>

Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582.

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=JupBCVIAAAAJ&citation_for_view=JupBCVIAAAAJ:9ZIFYXVOiuMC

Akbar, S. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Cipta Media.

Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall. <https://archive.org/details/sociallearningth00band>

Chen, D. (2023). Toward an Understanding of 21st-Century Skills: from A Systematic Review. *International Journal for Educational and Vocational Guidance*, 23(2), 275–294. <https://doi.org/10.1007/s10775-021-09511-1>

Day, I. N. Z., & Saab, N. (2022). Online Peer Feedback on Video Presentations: Type of Feedback and Improvement of Presentation Skills. *Admiraal, W*, 47(2), 183–197.
<https://doi.org/10.1080/02602938.2021.1904826>

E, R, M. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781316941355>

Fahroni. (2024). Komunikasi Empatik dalam Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 12(1), 45–56.

Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2022). Using Commonly Available Technologies to Create Online Multimedia Lessons Through The Application of The Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Technology Research and Development*, 70, 835–840. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1>

Fusnika, F., Hartini, A., & Cahyati, M. . (2022). Impelementasi Nilai Gotong Royong dalam Kehidupan Bermasyarakat (Studi Kasus Kegiatan Kerja Bakti di RT/RW:009/002 Dusun Keladan Tunggal Desa Mertiguna Kecamatan Sintang. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1).

Gunarso, G., Wahyudin, W., Ranggana, A., Permatasari, E., Aprianto, V., & Septiani, H. (2024). Critical Review of Recent Papers in Learning Media: Advantages, Challenges, and Future Prospects. *Jurnal of Education Research*, 5(1), 197–205. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.736>

Halimah, I. N., & Indriani, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Abad 21 bagiSiswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 159–170. <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p159>

Hidayatullah, S., Fajriah, N., & Adini, M. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hypermedia pada Materi Garis dan Sudut Menggunakan Metode Problem Solving. *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, 1(2), 15–26.

Novitasari, I. I., Utami, R. D., & Sehati, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik. *Educatif Journal of Education Research*, 3(4), 61–69. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i4.83>

Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford University Press.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The Psychology of The Child*. Basic Books.

Sartono, E. K. E., Sekarwangi, T., & Herwin. (2022). Interactive Multimedia Based on Cultural Diversity to Improve The Understanding of Civic Concepts and Learning Motivation. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(2), 356–368. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i2.6909>

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (2 ed.)*. Penerbit Alfabeta.

Yonanda, D. A., Islahuddin, I., Ramadhani, F. A., Febriyanto, B., Saputra, D. S., Yuliati, Y., & Nurhidayat, E. (2024). Improving Motivation and Leaming Outcomes of Elementary School Students with Multimedia-

1690 *Pengembangan Hypermedia “Go Smart” Berorientasi Kemampuan Presentasi pada Materi Gotong Royong Kelas IV – Feby Dwi Rahmasari, Arda Purnama Putra, Mayka Shanti, Anis Roshifa Putri, Irine Ike Mulyawati, Radhiyyah Nida Zhafirah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12896>

Based Interactive Media. *Profesi Pendidikan Dasar*, 11(3), 197–210.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v11i3.5761>