

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Multimedia Interaktif

1. Definisi Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu bentuk media yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan. Menurut Munir istilah multimedia berasal dari kata Latin “multi”, yang berarti “banyak”, dan kata “media”. Munir juga menambahkan bahwa multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, visual, dan teks, serta memungkinkan interaksi dengan penggunanya.²⁰ Tujuannya adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendalam karena pengguna dapat mengontrol alur informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam konteks pendidikan, multimedia interaktif sering digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan mendukung berbagai gaya belajar. Penggunaannya juga memudahkan penyampaian informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi dan simulasi interaktif.

Menurut Saprudin, multimedia interaktif merupakan perpaduan dari setidaknya dua jenis media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa elemen – elemen seperti suara atau musik (audio), gambar bergerak

²⁰ Arini Putri Fitriya, dkk, “Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”, *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, no. 3 (2024), hlm. 1512-1522.

(animasi), video, teks, grafik, dan visual lainnya.²¹ Kombinasi dari berbagai media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan mendalam dalam penyampaian informasi atau materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, serta memungkinkan interaksi pengguna. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman informasi yang kompleks, sehingga menjadi alat pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan media konvensional.

2. Komponen Multimedia Interaktif

Dalam teknologi multimedia, terdapat berbagai komponen yang bisa digunakan secara terpisah atau digabungkan. Berikut adalah beberapa komponen multimedia tersebut.²²

a. Teks

Teks merupakan kumpulan huruf yang membentuk kata atau kalimat yang bertujuan menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh pembacanya. Teks menjadi elemen dasar dalam pengelolaan informasi berbasis multimedia. Selain mudah disampaikan dan dikelola, teks adalah bentuk data multimedia yang paling sederhana. Dalam penggunaan teks di

²¹ Saprudin, dkk, "Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global)", *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat*, Vol. 1, no. 1, hlm. 63-70.

²² Dwiwidya Winaryono dan Eko Budi Setiawan, "Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV di MI MIFTAHUSSALAM Bandung Berbasis Desktop", *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol. 1, no. 1 (2015), hlm. 3.

multimedia, perlu diperhatikan pemilihan jenis, ukuran, dan gaya huruf.

b. Gambar

Gambar adalah media visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Gambar mencakup berbagai jenis, termasuk gambar raster seperti foto. Elemen gambar berfungsi untuk memperjelas informasi, membantu menyederhanakan data kompleks dengan cara yang lebih efektif dan menarik.

c. Audio

Audio mengacu pada berbagai jenis suara dalam format digital, seperti narasi, musik, atau efek suara. Penggunaan audio dalam multimedia membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan, memberikan dimensi tambahan dalam penyajian informasi.

d. Animasi

Animasi adalah tampilan yang menggabungkan teks, grafik, dan audio dalam suatu pergerakan. Dengan menampilkan gambar secara berurutan dan cepat, animasi menciptakan ilusi gerakan, membuat konten lebih hidup dan menarik.

e. Video

Video adalah media yang memungkinkan simulasi objek nyata. Video sebagai media digital yang menampilkan rangkaian gambar bergerak yang menciptakan ilusi gerakan. Video menyajikan informasi secara utuh dengan visualisasi yang mendukung kesan dinamis dan interaktif.

f. Interaktivitas

Interaktivitas dalam multimedia mencakup berbagai bentuk seperti navigasi, simulasi, permainan, dan latihan. Ketika sebuah aplikasi multimedia memungkinkan pengguna untuk mengendalikan elemen – elemen yang ada di dalamnya, maka aplikasi tersebut dikenal sebagai multimedia interaktif.

Teknologi multimedia melibatkan berbagai komponen seperti teks, gambar, audio, animasi, video, dan interaktivitas dapat digunakan secara individual atau dikombinasikan untuk menyampaikan informasi secara efektif. Teks menyajikan informasi dasar, gambar memberikan visualisasi yang memperjelas, video menyimulasikan objek nyata, animasi menghadirkan gerakan yang dinamis, audio menambah dimensi suara yang mendukung pemahaman, dan interaktivitas memungkinkan pengguna untuk terlibat langsung dengan konten, memperkuat keterlibatan dan pengalaman belajar. Kombinasi dari semua komponen ini menciptakan lingkungan multimedia yang lebih kaya dan interaktif.

3. Peran Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merujuk pada kombinasi berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang terintegrasi dalam satu platform untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Dalam konteks pembelajaran, multimedia interaktif berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Ini melibatkan siswa dalam simulasi, eksplorasi,

dan latihan mandiri, yang memicu keterlibatan lebih mendalam dan memperkuat pemahaman konsep.

Peran media interaktif dalam proses pembelajaran adalah bahwa media interaktif memainkan peran penting dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran. Media ini memfasilitasi berbagai bentuk komunikasi antara guru dan siswa, baik satu arah, dua arah, maupun banyak arah. Penggunaan media interaktif membantu merangsang keaktifan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Di era Revolusi industri 4.0, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama yang berbasis aplikasi Android, sangat diminati oleh siswa generasi milenial. Guru harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi ini dan memiliki kompetensi yang relevan, termasuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, guru berperan dalam menanamkan nilai – nilai karakter kepada siswa, serta mendorong penggunaan teknologi secara bijak.²³

4. Manfaat dan Tantangan Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memberikan sejumlah manfaat yang signifikan bagi siswa. Pertama, multimedia interaktif meningkatkan keterlibatan siswa karena kombinasi elemen visual, audio, dan teks membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Hal ini juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif

²³ Asih Indartiwi, Julia Wulandari, Tenti Novela, “Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0”, *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, Vol. 2, no. 1 (2020), hlm. 28-31.

dan menyenangkan, di mana siswa dapat berinteraksi dengan berbagai media seperti video, animasi, dan simulasi. Selain itu, penggunaan multimedia membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, karena integrasi berbagai indera memudahkan siswa memahami konsep yang sulit dan mengingatnya lebih lama. Multimedia juga memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing – masing. Manfaat lain adalah kemudahan akses yang diberikan oleh teknologi multimedia, termasuk bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Mereka bisa belajar kapan saja dan di mana saja. Lebih jauh, multimedia menyediakan umpan balik langsung yang membantu siswa memperbaiki kesalahan dan belajar lebih efektif. Penggunaan multimedia juga meningkatkan efisiensi waktu dan sumber daya dalam pembelajaran. Sebagai contoh, siswa yang belajar bahasa asing dapat langsung mendengarkan pengucapan dari penutur asli dan memperhatikan gerakan mulut, sehingga belajar bahasa menjadi lebih praktis dan cepat. Terakhir, penggunaan multimedia mengembangkan keterampilan teknologi siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital. Dengan demikian, multimedia interaktif menjadikan proses belajar lebih efektif, efisien, dan relevan dengan perkembangan zaman.²⁴

Penggunaan multimedia interaktif dan media internet dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, seperti peningkatan keterlibatan siswa, personalisasi pembelajaran, serta akses ke berbagai sumber informasi

²⁴ Arini Putri Fitriya, dkk, “Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar”, *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, no. 3 (2024), hlm. 1513-1520.

dan pengetahuan. Namun, terdapat beberapa tantangan yang harus diatasi. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur dan aksesibilitas, terutama di daerah terpencil atau siswa yang tidak memiliki akses ke teknologi dan internet yang memadai. Selain itu, penggunaan media internet dan multimedia juga berpotensi menyebabkan kecanduan dan distraksi, terutama jika elemen hiburan seperti game digunakan secara berlebihan. Hal ini bisa mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran. Keandalan informasi yang tersedia di internet juga menjadi tantangan karena tidak semua informasi dapat dipercaya, sehingga siswa perlu dilatih untuk menyaring dan mengevaluasi informasi dengan kritis. Tantangan lainnya adalah literasi digital bagi pendidik, di mana guru perlu menguasai teknologi dan integrasi multimedia dengan baik dalam pembelajaran. Selain itu, mereka juga harus mampu mengajarkan etika digital dan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab kepada siswa. Kesenjangan digital yang timbul akibat akses yang tidak merata terhadap teknologi juga perlu diperhatikan, karena hal ini dapat menciptakan ketidaksetaraan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, meskipun multimedia interaktif dan internet memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, tantangan-tantangan tersebut perlu diatasi agar penerapannya lebih merata dan dapat memberikan manfaat optimal bagi semua siswa.²⁵

²⁵ Irika Widiyanti, dkk, "Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5 no. 3 (2023), hlm. 1365-1375.

5. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Kelayakan media pembelajaran interaktif merujuk pada sejauh mana media tersebut memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan ini umumnya melibatkan uji coba produk yang dikembangkan dengan melibatkan para ahli (validasi ahli) dan pengguna langsung, seperti siswa dan guru. Beberapa aspek penting yang menentukan kelayakan media pembelajaran meliputi kualitas isi dan tujuan pembelajaran yang harus relevan dan selaras dengan kurikulum, kualitas teknis yang memastikan media mudah dioperasikan, tidak memiliki gangguan teknis, dan kompatibel dengan perangkat yang digunakan, serta kualitas pembelajaran interaktif yang memungkinkan interaksi mendalam antara pengguna dan konten sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran dapat diukur melalui validasi ahli materi dan ahli media untuk memastikan media memiliki kualitas konten yang baik, visual yang menarik, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Setelah itu, media diujicobakan pada siswa dalam skala kecil untuk mendapatkan umpan balik, dan dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Selain itu, kelayakan juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Jika hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka media dianggap layak atau berhasil diaplikasikan di dalam pembelajaran. Penggunaan media interaktif yang memenuhi

kriteria ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Referensi dari penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang layak mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif.

Kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dinilai berdasarkan beberapa aspek, yaitu aspek media, aspek isi materi, dan aspek pembelajaran. Menurut Sanjaya, sebagaimana dikutip dari Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) LPPM STKIP AL MAKSUM LANGKAT ragam media yang digunakan dalam multimedia dari aspek visual/tampilan media terdiri dari:

1. Teks yang digunakan mudah dipahami sebagai media pembelajaran.
2. Elemen audio, seperti efek suara, latar musik, dan musik pendukung.
3. Media dinamis, seperti animasi dan video.
4. Visual mencakup tata letak desain, tipografi, dan penggunaan warna.
5. Penyajian informasi dalam bentuk bagan atau grafik.
6. Tata letak interaktif, termasuk ikon navigasi, serta tombol seperti *previous*, *next*, *exit*, dan kontrol pengguna.
7. Bersifat komunikatif, sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dan dapat diterima oleh target pengguna.²⁶

²⁶ Renni Ramadhani Lubis, Nurhamimah Rambe, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Guru SD Swasta PAB 10 SAMPALI", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) LPPM STKIP AL MAKSUM LANGKAT*, Vol. 2 no. 2 (2021). hlm. 86-93.

Sedangkan menurut Wahono R. S, sebagaimana dikutip dari Jurnal Pendidikan dan Konseling indikator kelayakan materi terdiri dari:

1. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Ketepatan dalam penyusunan urutan penyajian materi.
3. Pembaruan dan relevansi perangkat lunak yang digunakan.
4. Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan.
5. Kejelasan dalam penggunaan gambar, video, dan audio.
6. Keterpahaman dalam penyampaian isi materi.
7. Efektivitas contoh dalam membantu pencapaian kompetensi.
8. Kesesuaian soal dengan indikator kompetensi yang ditetapkan.
9. Penyediaan umpan balik terhadap hasil evaluasi pembelajaran.²⁷

Menurut Arifin, Z. Dan Setiyawan, A., dalam pemilihan media pembelajaran, terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, termasuk relevansi antara Kompetensi dasar (KD), indikator, materi, dan evaluasi.
2. Keefektifan dalam mendukung proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan daya tarik serta kedalaman materi yang harus dikuasai.
3. Interaksi yang terjadi antara media dengan siswa dan guru, disesuaikan dengan karakteristik keduanya.
4. Ketersediaan media lain sebagai bahan perbandingan.
5. Kejelasan instruksi atau petunjuk dalam pembelajaran.
6. Adanya elemen yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

²⁷ Alief Amelia Rosanti, Durinda Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Visual Novel pada Materi Penyelenggaraan Rapat *Teleconference* di SMK IPIEMS Surabaya", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 no. 5 (2022), hlm. 1444-1454.

7. Penyediaan contoh serta latihan atau evaluasi
8. Kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara mandiri.²⁸

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa indikator yang menentukan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini, indikator-indikator tersebut dijadikan pedoman dalam penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian, yang nantinya akan divalidasi oleh para ahli, yakni ahli media dan ahli materi.

B. Pendidikan Pancasila

1. Konsep Dasar Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam menjaga ketahanan nasional dan keutuhan bangsa Indonesia. Dalam menghadapi tantangan global seperti liberalisme dan westernisasi, Pendidikan Pancasila bertindak sebagai benteng untuk melindungi nilai-nilai luhur bangsa Indonesia yang sudah ada bahkan sebelum Pancasila lahir. Nilai-nilai tersebut mencakup moral, identitas nasional, serta pemahaman akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang mencegah bangsa dari pengaruh asing yang dapat melemahkan kedaulatan.

Sejalan dengan konsep dasar Pendidikan Pancasila, pembentukan karakter, identitas, dan moral melalui nilai-nilai Pancasila sangat penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar, yang berfokus pada cinta tanah air, persatuan,

²⁸ Zainal Arifin dan Adhi Setiawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, (Yogyakarta : Skripta Media Creative, 2012).

dan kesadaran kebangsaan, juga selaras dengan kebutuhan untuk menjaga ketahanan nasional. Selain itu, relevansi Pendidikan Pancasila dalam keberagaman agama juga menekankan toleransi, persatuan, dan harmonisasi sosial, yang penting untuk mencegah perpecahan dalam keberagaman.

Pendidikan Pancasila juga berfungsi sebagai alat untuk menjaga stabilitas sosial melalui penanaman nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan sosial, dan demokrasi. Pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara serta kedewasaan dalam politik yang dibangun melalui pendidikan ini membantu memperkuat identitas nasional dan rasa memiliki terhadap negara. Semua ini berkontribusi pada kedaulatan, persatuan, dan keutuhan wilayah Indonesia, serta mempersiapkan generasi muda untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan demokrasi yang sehat.²⁹

2. Tujuan Pendidikan Pancasila di Jenjang Sekolah Dasar

Pendidikan Pancasila berperan sebagai mata pelajaran wajib yang memberikan perhatian besar pada perkembangan nilai-nilai, moral, sikap, dan perilaku peserta didik. Tujuan utamanya adalah mempersiapkan siswa untuk menerima dan mengimplementasikan Pancasila sebagai landasan hidup mereka, serta menanamkan rasa cinta kepada negara, semangat demokrasi, kejujuran, dan keadilan. Pendidikan ini membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai bagaimana menjadi warga negara yang baik, baik dalam

²⁹ Nurul Atikah, dkk, "Konsep dan Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan", *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, Vol, 2 no. 3 (2024), hlm. 819-828.

interaksi dengan sesama warga Indonesia maupun dengan warga negara lain.

Hal ini selaras dengan tujuan Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar, yang bertujuan untuk membangun fondasi karakter yang kuat, menanamkan rasa cinta tanah air, serta mengembangkan kesadaran kebangsaan. Pada tingkat ini, siswa diajarkan nilai-nilai penting seperti keimanan, kejujuran, dan rasa kemanusiaan, yang relevan dalam hubungan sosial dan kebangsaan. Pendidikan ini juga membantu siswa memahami pentingnya persatuan, menghormati hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta membina sikap demokratis dan bertanggung jawab, yang sangat penting untuk mempersiapkan mereka menjadi warga negara yang berkualitas dan berkarakter.³⁰

3. Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Pancasila

Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk pribadi yang positif, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab dengan menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada siswa. Pendidikan karakter disusun untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya berprestasi secara akademis, tetapi juga memiliki perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang berfokus pada pembentukan karakter bangsa melalui nilai-nilai seperti kejujuran, toleransi, kerja keras, dan tanggung jawab.

Dalam hal Pendidikan Pancasila, nilai-nilai karakter seperti kejujuran, toleransi, kerja keras, dan tanggung jawab juga menjadi

³⁰ Melani Khalimatu dan Dinie Anggraeni Dewi, "Penanaman Nilai – Nilai Pancasila di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6 No. 2 (2022), hlm. 9940 – 9945.

fondasi dalam membentuk pribadi yang berjiwa Pancasila. Tujuan pendidikan karakter ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan pentingnya sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila, baik dalam konteks kehidupan sehari-hari maupun dalam hubungan sosial dan kewarganegaraan. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa tidak hanya dibekali dengan pengetahuan akademis, tetapi juga nilai-nilai moral dan karakter yang mendukung terciptanya generasi yang bertanggung jawab, cinta tanah air, dan mampu menghargai perbedaan dalam keberagaman masyarakat Indonesia.³¹

Lebih lanjut, pendidikan karakter dalam konteks Pancasila bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dan cerdas, yang memahami hak dan kewajiban mereka serta mampu berkontribusi positif bagi bangsa. Pendidikan ini juga menekankan pentingnya sikap toleransi dalam keberagaman, kerja sama dalam masyarakat, dan rasa tanggung jawab terhadap negara, yang semuanya adalah elemen penting dari karakter yang sesuai dengan nilai – nilai Pancasila.

4. Relevansi Pendidikan Pancasila dengan Bab 3 Aku dan Teman-temanku

Pendidikan Pancasila memiliki peranan penting dalam membangun kesadaran dan sikap toleransi, yang merupakan nilai utama dalam Pancasila, terutama sila pertama tentang Ketuhanan Yang Maha Esa. Pendidikan yang disebutkan di sini bukan hanya soal intelektual, tetapi juga pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai kebangsaan,

³¹ Jaenal Arifin, “Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Pancasila”, *DIRASAH: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, (2020), hlm.69 – 75.

termasuk toleransi terhadap perbedaan agama, suku, budaya, dan ras yang sangat beragam di Indonesia.

Pancasila sebagai falsafah negara dijadikan dasar dalam pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk warga negara yang berkarakter, cerdas, kritis, dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya dengan bertanggung jawab. Pendidikan kewarganegaraan menekankan pentingnya demokrasi, moral, dan toleransi, yang sangat berkaitan dengan menjaga keberagaman yang ada agar tetap hidup harmonis. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik memahami dan mempraktikkan toleransi atas keberagaman yang ada, serta menghormati hak orang lain.³²

Pendidikan juga berperan penting dalam menanamkan nilai toleransi sejak dini, dimulai dari lingkungan sekolah dasar hingga jenjang pendidikan lebih tinggi. Pemerintah melalui kurikulum dan peraturan mendukung penerapan nilai-nilai Pancasila, termasuk toleransi atas keberagaman yang ada, agar peserta didik tidak hanya memiliki kecerdasan akademik, tetapi juga memiliki kesadaran bernegara yang kuat, berlandaskan persatuan dan kesatuan.

Oleh karena itu, pendidikan Pancasila sangat relevan dengan Bab 3 Aku dan Teman-temanku, karena mengajarkan pentingnya saling menghormati dan hidup rukun di tengah perbedaan, sesuai dengan prinsip Bhinneka Tunggal Ika.

³² Sri Wulandari, Dinie Anggraeni Dewi, dan Yayang Furi Furnamasari, "Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Rasa Toleransi Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar", *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, no. 1 (2022), hlm. 981 – 987.

5. Bab 3 Aku dan Teman-temanku

Bab ini diberi judul “Aku dan Teman-temanku”. Bab ini berisi materi yang berkaitan dengan elemen Bhineka Tunggal Ika. Siswa akan mempelajari topik-topik seperti identitas diri sesuai hobi, perbedaan ciri-ciri fisik, hobi, dan agama, serta simbol keberagaman agama. Materi-materi ini dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam Kurikulum Merdeka, yang mengarahkan siswa untuk lebih memahami dan menghargai keberagaman di lingkungan sekitar mereka, baik di rumah maupun di sekolah.

Adapun Capaian Pembelajaran (CP) yang ingin dicapai pada Bab 3 ini ialah peserta didik mampu mengidentifikasi dan menghargai identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, hobi, bahasa, serta agama dan kepercayaan di lingkungan rumah dan sekolah. Serta Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Bab 3 ini meliputi:

- a. Menyebutkan identitas diri sesuai hobi di lingkungan rumah dan sekolah.
- b. Menerima perbedaan dirinya dan orang lain sesuai ciri-ciri fisik, hobi, serta agama dan kepercayaan di rumah dan sekolah.
- c. Mengenal simbol keberagaman antar umat beragama dan kepercayaan di lingkungan rumah dan sekolah.
- d. Menghargai perbedaan simbol keberagaman antar umat beragama dan kepercayaan di lingkungan rumah dan sekolah.³³

³³ Resha Hadi Sucipto, Soeharti, dan Shofia Nurun Alanur S, *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas II*, Vol.2 (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023), h. 111-174.

Materi yang dipelajari dalam bab ini bertujuan untuk membangun sikap toleran, inklusif, dan empati pada siswa sejak dini. Dengan pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif, materi dapat dipresentasikan dalam bentuk yang menarik, seperti gambar, animasi, dan video, sehingga siswa dapat melihat representasi konkret dari konsep keberagaman yang mereka pelajari.

Pembelajaran berbasis multimedia dalam bab ini diharapkan membantu siswa tidak hanya memahami konsep-konsep keberagaman, tetapi juga dapat berinteraksi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah maupun sekolah.

C. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama untuk menilai sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Para ahli mendefinisikan hasil belajar dengan berbagai pendekatan, namun secara umum mengacu pada kemampuan siswa di tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Winkel menekankan bahwa hasil belajar mencerminkan keberhasilan siswa dalam bentuk prestasi, yang umumnya diwujudkan dalam bentuk angka penilaian. Sedangkan menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pengalaman belajar.³⁴

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup perubahan pada aspek

³⁴ Ir. Yendri Wirda, M.Si dkk, *Faktor – Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, Vol.1 (Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), h. 7-11.

pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi akademik, tetapi juga meliputi perkembangan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga domain utama:

- a. Ranah Kognitif: Meliputi pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis, termasuk proses mengingat, menerapkan, menganalisis, hingga mengevaluasi informasi.
- b. Ranah Afektif: Berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan, termasuk penerimaan, penilaian, dan pembentukan sikap positif terhadap pembelajaran.
- c. Ranah Psikomotorik: Berhubungan dengan keterampilan fisik dan motorik, yang melibatkan koordinasi gerak dan keterampilan praktis.³⁵

Secara umum, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang disadari dan terjadi secara berkesinambungan, dengan tujuan memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa untuk mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan yang lebih baik.

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aktivitas yang berlangsung baik di dalam kelas, lingkungan sekolah, maupun di luar sekolah. Untuk mengetahui sejauh mana pencapaian belajar siswa, perlu dilakukan proses evaluasi, salah satunya

³⁵ Agus Yulianto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (*Think Pair Share*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN 42 Kota Bima", *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 01, no. 02 (2021), hlm. 6 – 10.

melalui tes hasil belajar.³⁶ Menurut Nana Sudjana dalam jurnal kreatif online, ia berpendapat bahwa indikator hasil belajar ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek proses dan aspek hasil. Dari segi proses indikator ini menitikberatkan pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran sebagai bentuk upaya pengembangan potensi yang dimilikinya. Beberapa hal yang dapat digunakan untuk menilai keberhasilan dari sisi proses antara lain:

- a. Konsistensi kehadiran dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Adanya dorongan atau motivasi yang diberikan oleh guru dengan penuh kesungguhan dan kesabaran.
- c. Kemampuan siswa dalam melakukan evaluasi dan pengendalian terhadap hasil belajarnya sendiri.
- d. Lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, yang mampu merangsang pemikiran siswa.
- e. Ketersediaan sarana pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran yang memadai.

Selain dari sisi proses, indikator keberhasilan belajar juga dapat dilihat dari hasil yang dicapai. Fokus dari aspek ini adalah pada perubahan yang terjadi setelah siswa mengikuti pembelajaran. Indikator keberhasilan dari hasil pembelajaran antara lain³⁷:

³⁶ Dewi Lestari, "Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Simetri Lipat di SD Makmur Jaya" *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 2 (2014), hlm. 132

³⁷ Hayya Naura, "Pengembangan Media Scroppbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Penjajahan Kelas V Di MIN 4 Nganjuk", (2023), hlm. 38-39.

- a. Terjadinya perubahan perilaku yang bersifat menyeluruh sebagai akibat dari pembelajaran.
- b. Kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari – hari.
- c. Daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari yang tercermin melalui sikap dan tindakannya.
- d. Adanya transformasi atau pergeseran sikap dan pemahaman siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilalui.

Dengan demikian, penilaian hasil belajar tidak hanya sebatas pada nilai akhir, tetapi juga mencakup proses keterlibatan siswa dan perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran berlangsung.

3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan eksternal. Beberapa faktor tersebut antara lain:

a. Motivasi Internal

Motivasi adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar. Semakin tinggi motivasi siswa, semakin besar kemungkinannya untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi ini bisa berasal dari keinginan untuk berprestasi, minat terhadap mata pelajaran tertentu, atau kebutuhan untuk mencapai tujuan jangka panjang. Motivasi internal mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

b. Lingkungan Belajar

Lingkungan yang nyaman dan mendukung proses belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan di rumah dan sekolah yang tenang, serta dukungan dari orang tua, guru, dan teman-teman, memainkan peran penting dalam membangun suasana belajar yang positif. Fasilitas belajar yang memadai, seperti ruang belajar yang nyaman, buku, dan teknologi pendidikan, juga menjadi faktor penunjang.

c. Metode Pengajaran Guru

Pemilihan metode pengajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif, seperti metode kooperatif TPS (*Think Pair Share*), dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Guru yang mampu menerapkan berbagai strategi pengajaran sesuai kebutuhan siswa akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

d. Desain Kurikulum

Kurikulum yang dirancang dengan baik harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Kurikulum yang terlalu berat atau tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari dapat menyebabkan siswa kehilangan minat belajar. Oleh karena itu, kurikulum harus seimbang antara teori dan praktik, serta memfasilitasi pengembangan berbagai keterampilan, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

e. Kemampuan Kognitif Siswa

Setiap siswa memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda, seperti kemampuan mengingat, memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif ini memengaruhi cara siswa menerima dan memproses informasi. Siswa dengan kemampuan kognitif yang lebih baik cenderung lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran.

f. Sumber Belajar

Ketersediaan sumber belajar yang berkualitas, seperti buku, media digital, atau alat peraga, sangat penting untuk mendukung proses belajar siswa. Sumber belajar yang beragam dapat membantu siswa memahami materi dari berbagai sudut pandang dan memperdalam pemahaman mereka. Sumber yang menarik dan mudah diakses juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

g. Pengaruh Teman Sebaya

Hubungan dengan teman sebaya dapat berdampak pada hasil belajar siswa, baik positif maupun negatif. Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa dapat saling bertukar pengetahuan, belajar bersama, dan mendapatkan dukungan dari teman-temannya. Namun, pengaruh teman sebaya juga bisa menjadi distraksi jika interaksi sosial lebih diutamakan daripada pembelajaran.

h. Metode Penilaian

Cara penilaian yang diterapkan guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Penilaian yang teratur, transparan, dan objektif

membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi. Penilaian yang memberikan umpan balik yang konstruktif dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan memperbaiki kekurangan mereka.

i. Keterlibatan Orang Tua

Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak sangat berperan dalam kesuksesan belajar. Orang tua yang aktif memberikan dukungan, baik dalam bentuk bantuan belajar di rumah atau dukungan moral, dapat meningkatkan motivasi dan disiplin belajar siswa. Keterlibatan orang tua juga memberikan siswa rasa tanggung jawab dan dorongan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

j. Kesehatan Fisik Siswa

Kesehatan fisik mempengaruhi konsentrasi dan kemampuan belajar siswa. Siswa yang sehat cenderung lebih fokus dan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, masalah kesehatan seperti kurang gizi, kelelahan, atau gangguan kesehatan lainnya dapat menurunkan daya ingat dan konsentrasi siswa, sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

k. Dukungan Emosional

Dukungan emosional dari lingkungan sekitar, terutama dari guru dan keluarga, sangat penting dalam menjaga semangat dan motivasi belajar siswa. Siswa yang merasa didukung secara emosional lebih cenderung berani menghadapi tantangan dalam belajar dan memiliki rasa percaya diri yang lebih besar dalam mengatasi kesulitan.

1. Manajemen Kelas

Kedisiplinan dan pengelolaan kelas yang baik oleh guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Kelas yang terorganisir dengan baik membantu siswa fokus pada materi pembelajaran dan mengurangi gangguan. Manajemen kelas yang efektif juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan menjaga keteraturan dalam proses belajar.

m. Faktor Sosioekonomi

Status ekonomi keluarga memengaruhi akses siswa terhadap sumber belajar, kesempatan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, dan kualitas pendidikan yang diterima. Siswa dari keluarga dengan status ekonomi rendah mungkin menghadapi kesulitan dalam memperoleh bahan ajar tambahan atau teknologi pendidikan yang mendukung, sehingga bisa mempengaruhi pencapaian hasil belajar mereka.³⁸

Dengan memperhatikan semua faktor ini, diharapkan sekolah dan lingkungan dapat bekerja sama untuk menciptakan kondisi yang mendukung hasil belajar siswa secara optimal.

4. Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajarani memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif mampu menarik minat siswa dengan tampilan yang lebih dinamis melalui animasi, suara, dan visual yang memudahkan pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak. Dengan metode ini,

³⁸ Ir. Yendri Wirda, M.Si dkk, *Faktor – Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, Vol.1 (Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), h. 11-39.

motivasi belajar siswa juga meningkat karena mereka merasa lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari materi, terutama pada pelajaran yang dianggap abstrak seperti Pendidikan Pancasila. Motivasi yang tinggi ini berperan penting dalam memperkuat daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui simulasi atau kegiatan yang bersifat interaktif. Hal ini membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memperdalam pemahaman mereka.³⁹

Dengan demikian, multimedia interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sehingga berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Studi menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif cenderung menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, terutama dalam aspek kognitif seperti pemahaman konsep dan pengetahuan faktual.

5. Pengukuran Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Pengukuran adalah proses untuk menentukan suatu kuantitas dalam bentuk angka atau data numerik berdasarkan aturan atau kriteria tertentu. Dalam konteks pendidikan, pengukuran digunakan untuk mengevaluasi karakteristik atau kemampuan individu dengan menggunakan alat ukur, baik berupa test maupun non-test. Menurut para ahli, seperti Ratnawulan,

³⁹ Arif Rahman Hakim dan Husen Windayana, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD", *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, no. 2.

pengukuran dilakukan untuk menentukan fakta dalam proses pembelajaran, sedangkan Cangelosi menekankan bahwa pengukuran melibatkan pengukuran data empiris guna memperoleh informasi yang relevan. Pengukuran bertujuan memberikan angka yang menggambarkan atribut atau keadaan objek yang diukur sesuai dengan aturan yang jelas.⁴⁰

Pengukuran hasil belajar siswa di sekolah dasar merupakan bagian penting dalam evaluasi pendidikan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Pengukuran hasil belajar siswa di sekolah dasar biasanya dilakukan dengan berbagai metode yang bertujuan untuk menilai penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Metode yang sering digunakan antara lain:⁴¹

a. Tes Tulis

Tes tertulis adalah metode paling umum dalam pengukuran hasil belajar, di mana siswa dihadapkan pada berbagai soal yang menguji kemampuan mereka, baik dalam bentuk pilihan ganda, isian singkat, maupun esai. Tes ini mengukur aspek kognitif siswa, seperti pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Tes tertulis digunakan untuk mengukur kemampuan akademik siswa secara langsung dan objektif.

⁴⁰ Neneng Yektiana dan Mukh Nursikin, "Konsep Dasar Pengukuran, Penilaian, Dan Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam", *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, Vol. 2, no. 2 (2023).

⁴¹ Dr. Sumardi, M.Hum, *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, (Surakarta: IRIS1103 UNS, 2013).

b. Observasi

Metode observasi dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Guru mengamati perilaku, keterampilan, serta interaksi siswa dalam kegiatan belajar. Observasi ini lebih efektif untuk mengukur aspek afektif dan psikomotorik, seperti sikap kerja sama, partisipasi, serta keterampilan praktis siswa. Observasi memungkinkan guru untuk menilai siswa dalam konteks yang lebih nyata dan alami.

c. Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan hasil karya atau tugas siswa yang dikumpulkan selama periode waktu tertentu. Melalui metode ini, guru dapat menilai perkembangan dan keterampilan siswa secara berkesinambungan. Portofolio membantu guru dalam mengevaluasi proses dan hasil belajar siswa secara lebih komprehensif.

d. Penilaian Diri dan Penilaian Teman Sebaya

Dalam metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk menilai diri sendiri atau teman sekelas mereka berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Penilaian ini membantu siswa untuk merefleksikan kemampuan mereka dan memberikan umpan balik terhadap hasil belajar teman sebaya. Penilaian diri membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dan memahami perkembangan diri mereka dalam proses belajar.

e. Tes Lisan

Tes lisan digunakan untuk mengukur kemampuan verbal siswa, seperti melalui tanya jawab atau diskusi. Metode ini efektif dalam menilai kemampuan berpikir kritis, berargumentasi, serta keterampilan komunikasi siswa. Tes lisan lebih fleksibel karena dapat disesuaikan dengan situasi pembelajaran dan kemampuan siswa.

Pengukuran hasil belajar di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi, tetapi juga untuk memetakan perkembangan siswa secara holistik, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan berbagai metode pengukuran hasil belajar siswa di sekolah, seperti tes tertulis, observasi, portofolio, penilaian diri dan teman sebaya, serta tes lisan, peneliti akhirnya memilih menggunakan tes tertulis sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini tes tertulis dipilih karena dinilai paling efektif dan objektif dalam menilai penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam aspek kognitif seperti pengetahuan dan pemahaman. Selain itu, tes tertulis juga memungkinkan penilaian yang seragam dan dapat dianalisis secara kuantitatif. Dalam pelaksanaannya, penilaian hasil belajar siswa mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan.

Untuk mendukung akurasi penilaian hasil belajar melalui tes tertulis, peneliti menggunakan pendekatan interval nilai. Dalam pendekatan ini, hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam rentang nilai

tertentu untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran. Misalnya, siswa dengan nilai 0-40% dinyatakan belum mencapai ketuntasan dan perlu mengikuti remedial secara menyeluruh. Siswa dengan nilai 41-65% juga belum mencapai ketuntasan, namun remedial hanya diperlukan pada bagian – bagian tertentu. Adapun siswa dengan nilai 66-85% dianggap telah tuntas dan tidak perlu mengikuti remedial, sedangkan siswa dengan nilai 86-100% dinilai telah melampaui ketuntasan dan bisa diarahkan pada pengayaan atau tantangan lebih lanjut.⁴² Sebagai ilustrasi, bila seorang siswa dapat menjawab 16 dari 20 soal dengan bobot yang sama, maka ia memperoleh skor 80%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut sudah mencapai ketuntasan belajar dan tidak perlu mengikuti remedial. Pendekatan ini memberikan pedoman yang sistematis dalam menilai capaian belajar siswa serta memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan tindak lanjut yang sesuai dengan hasil belajarnya.

Maka dari itu, dengan menggunakan pendekatan interval nilai dalam tes tertulis, peneliti dapat menilai hasil belajar siswa secara objektif dan menyeluruh, sekaligus menetapkan langkah selanjutnya yang sesuai baik remedial yang belum tuntas maupun pengayaan bagi yang sudah melebihi standar kompetensi.

⁴² Yogi Anggraena, Dion Ginanto, Nisa Felicia, dll, “*Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*”, Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, h. 35.

D. Siswa Kelas II Sekolah Dasar

1. Karakteristik Perkembangan Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Perkembangan kognitif siswa kelas 2 Sekolah Dasar (SD) berada pada tahap operasional konkret, sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget. Pada tahap ini, anak-anak mulai dapat berpikir secara logis, tetapi hanya pada hal-hal yang bersifat konkret dan dapat dilihat atau disentuh secara langsung. Meskipun mereka bisa mengatasi masalah yang konkret, anak kelas 2 masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah yang bersifat abstrak atau hipotesis. Siswa kelas 2 umumnya berusia 7-8 tahun dan menunjukkan kemampuan kognitif yang lebih berkembang dibandingkan siswa kelas 1. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget menjadi salah satu landasan penting dalam memahami karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas II SD. Piaget berpendapat bahwa proses belajar terjadi melalui konstruksi pengetahuan aktif oleh individu, bukan sekedar penerimaan informasi secara pasif.⁴³

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Bab 3 Aku dan Teman-Temanku, pendekatan yang menekankan pada pengalaman konkret dan interaksi langsung sangat penting. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif yang memvisualisasikan konsep – konsep keberagaman melalui animasi dan gambar sangat sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa kelas II SD. Penerapan prinsip konstruktivisme Piaget juga menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator, bukan hanya sebagai penyampai materi. Guru perlu

⁴³ Linda Sari Oktavia, Neviyarni, dan Irdamurni, “Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar: Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, no. 1 (2021), hlm. 1823 – 1828.

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mencoba, bertanya, dan menemukan makna secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa pada tahap ini.

2. Metode Pembelajaran yang Sesuai Dengan Karakteristik Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Berdasarkan perkembangan kognitif yang masih pada tahap operasional konkret, metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas II sekolah dasar adalah metode yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi langsung dengan objek atau pengalaman. Anak – anak pada usia ini berpikir berdasarkan hal – hal yang konkret, nyata, dan dapat mereka lihat atau sentuh. Mereka cenderung kesulitan memahami konsep – konsep abstrak tanpa alat bantu atau contoh yang konkret. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang diterapkan haruslah sesuai dengan karakteristik ini, yaitu melibatkan pembelajaran yang bersifat langsung, praktis, dan menyenangkan.

3. Kebutuhan Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar dalam Memahami Keberagaman

Pada usia ini, siswa kelas II mulai memperhatikan lingkungan sosial di sekitar mereka, termasuk keberagaman identitas diri sesuai hobi, ciri-ciri fisik, hobi, dan agama serta simbol keberagaman agama. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai keberagaman harus disesuaikan dengan kapasitas pemahaman mereka yang masih konkret.

Pada tahap pendidikan dasar, siswa kelas II SD memerlukan pendekatan khusus dalam memahami keberagaman. Salah satu kebutuhan utama mereka adalah pengenalan nilai toleransi, yang menekankan pentingnya menghargai perbedaan yang ada antarindividu. Siswa perlu diajarkan bahwa setiap perbedaan memiliki keunikan tersendiri dan harus dihormati.

4. Peran Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Pendidikan di sekolah dasar, khususnya di kelas II, merupakan fase penting dalam perkembangan akademik dan sosial siswa. Pada usia ini, siswa mulai mengembangkan keterampilan dasar yang akan menjadi fondasi bagi pembelajaran mereka di masa depan. Oleh karena itu, guru memegang peranan kunci dalam membimbing perkembangan siswa kelas II, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun emosional.

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar, terutama melalui pengelolaan kelas yang baik. Pengelolaan kelas mencakup beberapa aspek utama, seperti pengaturan fisik ruang kelas, yang meliputi pengaturan tempat duduk, penataan bahan ajar, dan dekorasi kelas yang menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Hal ini membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan nyaman bagi siswa, sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, guru juga berperan sebagai organisator, yang mengelola interaksi siswa dalam kegiatan belajar, seperti mengatur pembagian kelompok belajar dan menentukan

aturan-aturan kelas yang mendukung terciptanya disiplin dan keteraturan. Peran ini membantu meningkatkan kolaborasi dan kerja sama di antara siswa, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Guru juga berperan sebagai fasilitator yang menyediakan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II, baik dari segi tingkat kesulitan maupun relevansi dengan dunia mereka. Ini termasuk memilih metode pembelajaran yang sesuai, seperti pembelajaran berbasis permainan atau metode bercerita, yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Lebih lanjut, guru juga berfungsi sebagai motivator, di mana mereka memberikan dorongan dan penghargaan kepada siswa atas pencapaian mereka, baik melalui pujian verbal maupun pemberian hadiah kecil. Hal ini penting dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar siswa, yang berpengaruh langsung pada peningkatan hasil belajar. Sebagai supervisor, guru mengawasi jalannya proses belajar mengajar dan memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru harus memantau perkembangan belajar siswa secara berkala dan memberikan bimbingan tambahan jika diperlukan. Dengan demikian, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa mencapai potensi maksimalnya dan tidak ada yang tertinggal dalam pembelajaran.⁴⁴

Secara keseluruhan, guru tidak hanya berperan dalam mengajar materi pelajaran, tetapi juga sebagai pengelola kelas, fasilitator, motivator, dan supervisor, yang semuanya berperan penting dalam

⁴⁴ Asmarika,dkk, “Peran Ganda Guru Kelas dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDIT Al-Hasan Kec. Tapung Kab. Kampar”, *Jurnal Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11, no. 1 (2022), hlm. 301 – 306.

menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif dan akademik siswa kelas II Sekolah Dasar.