

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau biasanya disebut dengan *Research and Development (RnD)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan suatu produk dengan menguji keefektivan dari produk tersebut. Menurut Brog and Gall dalam karya buku Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses dan juga metode yang digunakan agar dapat memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Produk yang dimaksud ialah sebuah benda seperti buku teks, film, perangkat lunak (*software*) komputer, akan tetapi juga sebuah metode pembelajaran serta program pendidikan yang dianggap dapat mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Perancangan dan penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis mengenai rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan serta mengevaluasi kinerja dari produk tersebut. Sehingga nantinya dapat diperoleh data yang layak dan dapat benar-benar digunakan sebagai dasar pembuatan produk, baik media pembelajaran atau model yang digunakan saat kegiatan pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan pemaparan diatas penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitan yang digunakan untuk dapat menghasilkan sebuah produk, melalui tahap perancangan, pengembangan serta evaluasi agar

¹⁰ Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (ALVABETA, CV, 2019), 752.

nantinya dapat menghasilkan suatu produk atau penyempurna produk yang sudah ada agar benar-benar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan penelitian dan pengembangan sangatlah penting untuk dilakukan, karena dengan adanya penelitian tersebut dapat mendorong peneliti untuk melakukan inovasi, kreativitas, pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai disiplin ilmu. Terdapat beberapa model rancangan dalam buku karya Prof. Dr. Sugiyono, yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan, diantaranya:

1. Model Rancangan ASSURE

Desain model rancangan ASSURE lebih berorientasi pada pemanfaatan media serta teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran. Model ini sangat cocok untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran yang berskala kecil, seperti pembelajaran yang dilakukan didalam kelas. Akan tetapi dalam penerapan desain ASSURE perlu dilakukan secara tahap demi tahap dan menyeluruh untuk memberikan hasil yang optimal dan efisien. Adapun langkah-langkah dalam model ASSURE, yaitu:

- a. *Analyze Learner* yaitu melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik.
- b. *State Objectives* yaitu menetapkan tujuan pembelajaran.
- c. *Select Method, Media and Materials* yaitu memilih media, metode serta bahan ajar pembelajaran.
- d. *Utilize Materials* yaitu memanfaatkan bahan ajar.
- e. *Require Participation* yaitu melibatkan peserta didik dalam

kegiatan pembelajaran.

- f. *Evaluate and Revise* yaitu mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran yang telah diterapkan.

2. Model Rancangan ADDIE

Model rancangan ADDIE memiliki langkah yang sistematis dan lebih generik. ADDIE merupakan singkatan dari (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model rancangan ADDIE dikembangkan oleh Robert Marbe Branch pada tahun 2009. Fungsi dari model ADDIE yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan. Adapun langkah-langkah model ADDIE, diantaranya:

- a. *Analysis* yaitu mengidentifikasi suatu masalah serta kebutuhan.
- b. *Design* yaitu menyusun media, metode, tes serta tujuan pembelajaran.
- c. *Development* yaitu proses dalam mewujudkan sebuah rancangan yang telah disusun.
- d. *Implementation* yaitu penerapan sistem pembelajaran dan pelatihan yang telah dibuat.
- e. *Evaluation* yaitu proses mengevaluasi dan merevisi suatu sistem pembelajaran yang telah diimplementasikan.

3. Model Rancangan Brog and Gall

Model rancangan Brog and Gall merupakan model desain yang memiliki sistematika serta langkah-langkah yang lengkap agar produk

yang dirancang mempunyai standar kelayakan yang sempurna. Berbeda dengan lainnya desain Brog and Gall memiliki banyak sekali langkah-langkah dalam pengembangannya, diantaranya:

- a. *Reaserch and Information Collecting* yaitu pengumpulan segala informasi yang dibutuhkan.
- b. *Planning* yaitu proses perencanaan.
- c. *Develop Pleminary Form a Product* yaitu mengembangkan produk awal.
- d. *Pleminary Field Testing* yaitu pengujian lapangan awal.
- e. *Main Product Revision* yaitu melakukan revisi utama yang didasarkan pada saran uji coba.
- f. *Main Field Testing* yaitu melakukan uji cba lapangan utama.
- g. *Operational Product Revision* yaitu merevisi prduk yang telah siap dioperasionalkan.
- h. *Operational Field Testing* yaitu melakukan uji lapangan operasional.
- i. *Final Product revision* yaitu revisi produk akhir.
- j. *Dissemination and Implementation* yaitu mendesiminasikan serta implementasian produk.

4. Model Rancangan Thiagarajan (4D)

Model rancangan Thiagrajan merupakan model yang memiliki empat langkah sistematis dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. 4D adalah kepanjangan dari *Define*, *Design*, *Development* dan *Dessimination*, adapun penjelasan disetiap

langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. *Define* yaitu pendefinisian ialah kegiatan yang dilakukan untuk menetapkan produk yang dikembangkan.
- b. *Design* yaitu perancangan ialah sebuah kegiatan membuat perancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
- c. *Development* yaitu pengembangan ialah kegiatan membuat rancangan menjadi suatu produk dan menguji validitas produk secara berulang kali.
- d. *Dissemination* yaitu diseminasi ialah kegiatan menyebarluaskan produk yang telah diuji.¹¹

Berdasarkan kesimpulan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan sangatlah penting untuk dilakukan dalam dunia pendidikan. Karena dengan adanya penelitian dan pengembangan dapat memberikan sarana serta inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model rancangan ADDIE, karena model tersebut memiliki lima tahapan yang sistematis dan praktis untuk diterapkan dalam rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar guna mencapai tujuan

¹¹ Dr. Adelina Hasyim, M. Pd., *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah (Media Akademi, 2016)*, 78-80.

pembelajaran yang diharapkan. Media ini mencakup berbagai teknologi, perangkat, bahan, serta metode yang dapat memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Secara umum, media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif, efisien, menarik, serta mudah dipahami. Media ini bisa berupa alat fisik (seperti buku, gambar, atau papan tulis), teknologi (seperti komputer, video, atau perangkat lunak), atau alat interaktif yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar. ¹²Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep yang sulit, dan menjaga minat serta motivasi siswa dalam belajar. Secara sederhana, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses transfer pengetahuan, keterampilan, secara lebih efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasannya pengertian media pembelajaran itu sendiri adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah dan sesuai dengan capaian kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta materi yang diajarkan.

¹² Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2019.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi ke dalam beberapa kategori berdasarkan bentuk dan karakteristiknya. Berikut adalah penjelasan tentang jenis-jenis media pembelajaran beserta contoh-contohnya:

a. Media berbasis Visual

Media ini memanfaatkan indra penglihatan dan digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk gambar atau grafis. Media visual bertujuan untuk memperjelas konsep atau materi yang abstrak dengan memberikan representasi visual. Media visual seperti gambar, grafik, diagram, dan video dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Media visual dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa karena memberikan gambaran konkret dari konsep yang dipelajari. Penggunaan media ini sering dikaitkan dengan teori kognitif, di mana visualisasi membantu siswa memproses informasi dengan lebih efektif.¹³

b. Media berbasis Audio

Media audio digunakan untuk menyampaikan informasi melalui suara, baik berupa pidato, musik, atau rekaman suara. Media ini sangat efektif untuk belajar bahasa, mendengarkan pidato, atau memahami materi melalui percakapan. Media audio sangat efektif

¹³ Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

untuk pembelajaran bahasa dan mata pelajaran lain yang melibatkan aspek pendengaran. Audio dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan kesempatan untuk mendengar berbagai aksen dan intonasi. Media Pembelajaran berbasis audio ini Sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan mendengar. Bisa digunakan oleh siswa yang memiliki preferensi belajar auditori.

c. Media Audio-visual

Media ini merupakan kombinasi antara visual dan audio, yang berarti memadukan gambar dan suara dalam satu media. Media audiovisual banyak digunakan karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap, interaktif, dan menyenangkan. Dalam Meningkatkan Pemahaman, media pembelajaran audiovisual menggabungkan elemen visual dan audio yang dapat membantu siswa dalam memproses informasi melalui dua jalur (visual dan verbal) secara bersamaan, sesuai dengan teori Multimedia Learning. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman karena informasi disajikan melalui beberapa saluran yang memperkuat ingatan siswa. Contoh media audio visual yaitu: video, film, televisi, slide suara dan lain sebagainya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

a. Meningkatkan Pemahaman Siswa

Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama konsep yang kompleks atau abstrak. Penggunaan media seperti visual, audio, atau audiovisual

memungkinkan penyajian informasi secara lebih konkret, sehingga memudahkan proses belajar siswa.

b. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Media pembelajaran yang menarik, seperti video, game, atau simulasi, mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Penggunaan media yang variatif dapat mengurangi kejenuhan dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

c. Memfasilitasi Belajar Mandiri

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti e-learning atau video tutorial memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan waktu mereka. Hal ini mendukung perkembangan kemampuan siswa untuk belajar tanpa selalu bergantung pada pengajar.

d. Meningkatkan Interaksi dan Partisipasi Siswa

Media interaktif seperti simulasi komputer, aplikasi pembelajaran, dan game edukasi dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini mendorong siswa untuk berinteraksi, baik dengan materi pembelajaran maupun dengan sesama siswa, sehingga meningkatkan pengalaman belajar kolaboratif.

e. Meningkatkan Interaksi dan Partisipasi Siswa

Media interaktif seperti simulasi komputer, aplikasi pembelajaran, dan game edukasi dapat mendorong siswa untuk

berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini mendorong siswa untuk berinteraksi, baik dengan materi pembelajaran maupun dengan sesama siswa, sehingga meningkatkan pengalaman belajar kolaboratif.

Berdasarkan pemaparan diatas maka disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki dua manfaat utama bagi pembelajaran, diantaranya:

a. Bagi pendidik atau guru

Sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara sistematis dan terarah, sehingga tujuan pembelajaran akan dengan mudah tercapai.

b. Bagi peserta didik

Agar peserta didik memiliki rasa ketertarikan dan motivasi belajar yang tinggi, sehingga mereka bisa berfikir serta menganalisis informasi yang diberikan oleh guru.

C. Smart Box

Smart Box adalah media pembelajaran interaktif yang dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berbasis objek fisik. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis. *Smart Box* sering digunakan di kelas untuk mengajarkan materi yang membutuhkan visualisasi, interaksi langsung, dan pengalaman praktis, dan keterampilan teknis. *Smart Box* memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran melalui media fisik yang interaktif, sehingga mereka tidak hanya

menerima informasi secara pasif, melainkan dapat aktif dalam proses belajar. Hal ini didukung oleh teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam menciptakan pengetahuan mereka sendiri. *Smart Box* sebagai media pembelajaran visual merupakan alat interaktif yang dapat menampilkan berbagai gambar dalam bentuk visual untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila *Smart Box* dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak seperti sistem pemerintahan, hak dan kewajiban warga negara, dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴

Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara langsung melalui gambar interaktif, atau model 3D yang menjelaskan berbagai aspek tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih konkret, Media pembelajaran interaktif seperti *Smart Box* juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena menyajikan materi dengan cara yang menarik dan tidak monoton. Interaksi langsung dengan materi melalui simulasi, permainan, atau kuis interaktif membuat siswa lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila simulasi proses pemerintahan atau debat interaktif bisa melibatkan siswa dalam memahami peran serta warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.¹⁵ Dalam implementasinya media pembelajaran *Smart Box* juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, diantaranya:

¹⁴ Dewi, S. R., & Haryanto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 56-70

¹⁵ Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(1), 140-149.

1. Kelebihan Media *Smart Box*

- a. Menarik perhatian peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- b. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
- c. Meningkatkan keterampilan analitis dan kritis pada siswa
- d. Meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa
- e. Terbuat dari bahan-bahan yang mudah di dapat dan harga terjangkau

2. Kelemahan Media *Smart Box*

- a. Media *Smart Box* hanya bisa di gunakan pada satu materi saja, sehingga tidak multifungsional
- b. Apabila tidak dirawat secara baik media *Smart Box* akan mudah rusak dan hilang
- c. Tidak mudah untuk dibawa karena memiliki ukuran yang cukup besar

3. Kelayakan Media *Smart Box*

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif, efisien, dan menarik. Media yang dikembangkan harus memenuhi kriteria kelayakan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

1. Aspek kelayakan isi (Materi)

- a. Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku
- b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan dan

karakteristik peserta didik.

- c. Materi mendukung penanaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan karakter berbangsa dan bernegara.

Menurut Arsyad (2013), media pembelajaran yang layak harus menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, akurat, dan dapat memperkuat pemahaman siswa. Media pembelajaran yang layak adalah media yang dapat mempermudah siswa dalam menerima, memahami, dan mengingat informasi, serta mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.¹⁶

2. Aspek Kelayakan Penyajian

- a. Penyajian menarik, interaktif, dan memotivasi peserta didik.
- b. Menggunakan ilustrasi/gambar yang relevan untuk membantu pemahaman.
- c. Tersedia instruksi penggunaan yang jelas.

Menurut Depdiknas (2008), aspek penyajian harus memperhatikan sistematika, kejelasan petunjuk, dan interaktivitas agar siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan mudah. Media pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi kriteria kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.¹⁷

¹⁶ Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

¹⁷ Depdiknas, (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

3. Aspek kelayakan Tampilan Visual
 - a. Tampilan visual menarik, proporsional dan tidak berlebihan.
 - b. Warna, gambar, dan huruf mendukung keterbacaan dan estetika.
 - c. Tata letak sistematis dan mendukung fokus perhatian peserta didik.

Menurut Sadiman, dkk. (2009), media pembelajaran harus menarik secara visual, menggunakan warna, gambar, dan tata letak yang proporsional agar mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman pemahaman siswa, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.¹⁸

D. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang berperan aktif, bertanggung jawab, dan beretika dalam kehidupan berbangsa dan mengajarkan nilai-nilai dasar demokrasi, hak asasi manusia, moral, dan tanggung jawab sosial, serta pemahaman tentang hukum, politik, dan kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan Menumbuhkan Sikap Kritis dan Partisipatif dalam Era Globalisasi, Pendidikan Pancasila didefinisikan sebagai suatu upaya pendidikan yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep-

¹⁸ Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatanya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

konsep kewarganegaraan dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan nyata. Pendidikan ini bertujuan untuk membangun karakter warga negara yang berintegritas, demokratis, dan bertanggung jawab.¹⁹ Pendidikan Pancasila juga berperan dalam membangun kesadaran kritis peserta didik terhadap masalah sosial, politik, dan ekonomi dalam lingkup nasional maupun global. Pendidikan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga menghasilkan individu yang tidak hanya paham teori, tetapi juga mampu berperan aktif dalam kehidupan sosial-politik²⁰. Tujuan utamanya adalah menciptakan warga negara yang berkarakter, partisipatif, dan mampu menghadapi tantangan global tanpa kehilangan identitas nasional.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang merupakan upaya sistematis dalam membentuk warga negara yang berpengetahuan, memiliki sikap nasionalisme, dan mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan demokratis. Pendidikan Kewarganegaraan menekankan pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, sekaligus menanamkan nilai-nilai kebangsaan seperti Pancasila, UUD 1945, dan persatuan dalam keberagaman (Bhinneka Tunggal Ika). Selain itu, Pendidikan Pancasila berperan penting dalam mengembangkan sikap kritis dan partisipatif, serta memperkuat karakter warga negara agar mampu menghadapi dinamika sosial-politik di era globalisasi. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang baik melibatkan konteks nyata dari kehidupan sosial-politik di masyarakat. Dengan menghadirkan

¹⁹ Supriyanto, Y. (2015). Pendidikan Kewarganegaraan: Menumbuhkan Sikap Kritis dan Partisipatif dalam Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 75-85.

²⁰ Hidayat, R. (2017). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Warga Negara di Era Digital. *Jurnal Demokrasi dan Kewarganegaraan*, 4(1), 102-110.

contoh-contoh kasus aktual, siswa dapat memahami secara lebih konkret bagaimana nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.²¹ Hal yang paling penting dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila juga melibatkan kolaborasi antara siswa dan lingkungan masyarakat. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan kontekstual, Pendidikan kewarganegaraan dapat membantu siswa menjadi warga yang berkarakter kritis, dan siap berpartisipasi dalam kehidupan yang lebih demokratis. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proyek sosial atau kegiatan kemasyarakatan, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari dalam lingkungan sekolah kelas ke dalam kehidupan bermasyarakat.²²

E. Materi Nilai-nilai Pancasila

Materi "Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari" untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 SD biasanya mengajarkan siswa tentang bagaimana Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari mengajarkan bagaimana setiap sila dalam Pancasila dapat dijadikan pedoman dalam tindakan dan kehidupan sehari-hari, sehingga nilai-nilai dasar bangsa Indonesia dapat diterapkan dalam sikap dan perilaku kita.

1. Sila Pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa

Makna: Sila pertama menekankan pentingnya kepercayaan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Penerapan Sehari-Hari:

²¹ Nurhasanah, N., & Sunarti, S. (2017). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 55-67.

²² Rahman, H. (2019). Strategi Pembelajaran Berbasis Kritis dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(2), 233-245.

- a. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
 - b. Menghormati teman yang berbeda agama.
 - c. Tidak memaksakan agama atau kepercayaan kepada orang lain.
 - d. Mengikuti kegiatan keagamaan dengan khusyuk.
2. Sila Kedua: Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
- Makna: Sila kedua mengajarkan untuk saling menghormati dan bersikap adil terhadap sesama manusia. Penerapan Sehari-Hari:
- a. Menolong teman yang sedang kesulitan tanpa memandang latar belakangnya.
 - b. Bersikap ramah kepada semua orang dan tidak membedakan.
 - c. Tidak mengejek atau menyakiti perasaan teman.
 - d. Menghormati pendapat dan hak orang lain.
3. Sila Ketiga: Persatuan Indonesia
- Makna: Sila ini menekankan pentingnya persatuan dan kesatuan di antara rakyat Indonesia yang beragam. Penerapan Sehari-Hari:
- a. Bergaul dengan teman-teman dari berbagai suku atau daerah dengan sikap persahabatan.
 - b. Tidak membuat kelompok atau geng yang menyebabkan perpecahan di kelas atau lingkungan.
 - c. Menjaga kerukunan dengan teman meskipun ada perbedaan.
4. Sila Keempat: Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
- Makna: Sila ini menekankan pentingnya musyawarah dan kebijaksanaan dalam mengambil keputusan. Penerapan Sehari-Hari:

- a. Melakukan musyawarah atau diskusi bersama teman saat membuat keputusan, seperti menentukan tempat bermain atau tugas kelompok.
- b. Menerima keputusan bersama dengan lapang dada walaupun mungkin berbeda dengan keinginan pribadi.
- c. Menghargai pendapat semua anggota kelompok atau teman.
- d. Tidak memaksakan kehendak sendiri dan mau mendengar pendapat orang lain.

5. Sila Kelima: Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Makna: Sila ini menekankan keadilan sosial dan kesetaraan bagi seluruh rakyat Indonesia. Penerapan Sehari-Hari:

- a. Membagi makanan atau barang dengan teman yang membutuhkan.
- b. Tidak mengambil hak orang lain, seperti bermain secara bergantian saat menggunakan alat bermain.
- c. Bersikap adil dalam membagi tugas kelompok.
- d. Menghargai hasil karya teman dan tidak merusaknya.

Dengan mempelajari nilai-nilai Pancasila, siswa diharapkan dapat Mengerti makna dan fungsi Pancasila sebagai dasar negara dan panduan hidup dan juga menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam tindakan dan sikap sehari-hari dan meningkatkan rasa cinta tanah air dan semangat persatuan bangsa. Materi ini membantu siswa untuk memahami pentingnya sikap saling menghargai, kebersamaan, keadilan, dan kebijaksanaan dalam hidup bermasyarakat.

F. Pemahaman Siswa

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti. Sedangkan menurut KBBI pemahaman adalah cara memahami atau memahamkan, selain itu pemahaman juga dapat diartikan sebagai menguasai suatu materi yang telah diberikan dan mengerti suatu situasi yang diberikan.²³ Dalam pembelajaran unsur pemahaman tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur psikologis yang lain yaitu: motivasi, konsentrasi, dan reaksi. Siswa sebagai subjek belajar dapat mengembangkan fakta, ide dan skill yang mereka miliki.

Menurut Benyamin S Bloom pemahaman adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengerti sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat.²⁴ Seorang peserta didik dapat dikatakan memahami sesuatu apabila dapat memberikan penjelasan dan memberikan uraian dengan bahasanya sendiri. Sedangkan pada pembahasan lain pemahaman merupakan suatu kesanggupan untuk mendefinisikan, atau merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Atau dapat disebut dengan kesanggupan anak dalam menafsirkan suatu teori. Berdasarkan teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk mendefinisikan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami maknanya secara menyeluruh.

²³ Devi Afriyuni Yonanda, "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang." *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol 3 No 1 (2017) 56

²⁴ Bloom, Benjamin S. "Recent developments in mastery learning." *Educational Psychologist* 10.2 (1973): 53-57.

2. Indikator Pemahaman

Adapun indikator pemahaman pada *Taksonomi Bloom* menurut, Anderrson dan Krathwohl yang penulis kutip dari Erika Agurstina, dkk. Mengemukakan bahwa dalam kategori memahami mencakup tujuh kognitif, antara lain sebagai berikut:²⁵

- a. Menafsirkan (*interrprerting*) yaitu peserta didik mampu mengubah kalimat ke gambar, dan gambar ke kalimat.
- b. Memberikan contoh (*erxermplifying*) yaitu perserta didik mampu memberikan contoh mengenai konsep sercara umum dan perserta didik mampu mengiderntifikasi ciri-ciri khusus.
- c. Mengklasifikasikan (*classifying*) yaitu perserta didik mampu menggolongkan konsep urmurnnya dan perserta didik mampu merngiderntifikasi ciri-ciri urmurnnya.
- d. Meringkas (*surmmarizing*) yaitu membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan.
- e. Menarik inferrernsi (*inferring*) yaitu perserta didik mampu mermberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan
- f. Membandingkan (*comparing*) yaitu peserta didik mampu menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek.
- g. Menjelaskan (*explaining*) yaitu perserta didik mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian.

²⁵ Erika Agustina, M. Ferdiansyah, Sylvia Lara Syaflin, "Analisis Kemampuan Pemahaman Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 1 (2021), 49.

Berdasarkan uraian di atas, peserta didik dikatakan paham apabila dapat menafsirkan, memberi contoh, meringkas, dan menarik kesimpulan pada surat materi.

3. Faktor Pemahaman Siswa

Peserta didik memperoleh pemahaman yang beragam tentu saja hal tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada, sekaligus ditinjau dari segi kemampuan pendidikan adalah sebagai berikut:

a) Tujuan

Tujuan adalah pedoman mengenai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.

b) Guru

Guru merupakan pendidik yang memiliki pengalaman tentang ilmu yang harus diberikan kepada peserta didik.

c) Peserta didik

Peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda-beda, bakat, minat dan potensi yang dimiliki juga berbeda, hal inilah yang mempengaruhi pemahaman peserta didik.

d) Kegiatan pengajaran

Kegiatan pengajaran merupakan proses pokok dalam suatu pemerolehan ilmu, kegiatan pengajaran ini juga dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam menguasai kelas.

e) Bahan dan alat

Pada suatu kegiatan pembelajaran juga tidak lepas dari bahan dan alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat mempengaruhi hasil peserta didik dalam memperoleh ilmu.

Dimana dalam penelitian ini peneliti memiliki salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu, bahan dan alat dimana peneliti mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* Nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MIN 2 Kota Kediri.

4. Indikator Keefektifan Media Smart Box

Keefektifan media pembelajaran Smart Box dalam proses belajar dapat diukur melalui beberapa indikator penting yang mencerminkan keberhasilan media tersebut dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Heinich et al. (1996), media pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian peserta didik, memperjelas penyampaian informasi, mempermudah pemahaman konsep, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar²⁶. Selain itu, teori Konstruktivistik oleh Vygotsky (1978) dan Bruner (1966) menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial²⁷. Media Smart Box, sebagai media konvensional yang bersifat visual, kinestetik, dan interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar melalui praktik langsung (learning by

²⁶ Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice-Hall.

²⁷ Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: the Development of Higher Psychological Processes*.

doing) sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, indikator keefektifan media Smart Box dapat dilihat dari aspek peningkatan minat dan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, pemahaman konsep yang lebih baik, serta kemampuan siswa dalam mengingat dan menerapkan materi pembelajaran. Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif ditentukan oleh beberapa kriteria, antara lain: kemampuan media dalam menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, kesesuaian materi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, kemudahan dalam penggunaan, serta kontribusi media dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran²⁸” (Arsyad, 2011).

G. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD/MI

Dalam bahasa Yunani karakter berarti “*Character*” atau “*Charrasain*” yang artinya membuat tajam dan dalam. Sedangkan dalam kamus Poerwardaminta karakter didefinisikan sebagai tabiat, watak, sifat, kejiwaan, akhlak serta budi pekerti yang dapat membedakan antara seseorang dengan orang lain. Seperti halnya dengan perilaku, kebiasaan, kesukaan, kemampuan, potensi, nilai-nilai dan pola pikiran seseorang.²⁹ Karakter bukanlah sekedar kepribadian (*Personality*) saja, melainkan kepribadian yang ternilai didalam diri seseorang. Dalam kepribadian seseorang memiliki ciri khas, gaya, karakteristik dan sifat yang dibentuk berdasarkan pada apa yang diterima dari lingkungannya, misalnya lingkungan keluarga sejak kecil

²⁸ Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

²⁹ Rony, ‘Urgensi Managemen Budaya Organisasi Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik’, *TAFKIR: Interdisciplinary Journal Of Islamic Education*, Vol. 2, No. 1 (2025).

dan bawaanya sejak lahir. Oleh karena itu, karakter berorientasi pada kualitas mental atau moral yang positif terhadap seseorang.³⁰

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasannya karakter merupakan ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh seseorang sehingga akan terbentuk menjadi sebuah kepribadian yang dapat membedakannya dengan orang lain. Dengan adanya karakter seseorang akan memiliki suatu hal yang unik dan hanya dapat dimiliki secara individual maupun kelompok. Maka dari itu karakter peserta didik yaitu sifat atau karakter yang dimiliki oleh peserta didik yang berbeda antara satu dengan lainnya untuk menentukan sebuah kegiatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Seorang guru juga sangat penting untuk mengetahui karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik agar guru juga memiliki acuan dalam merumuskan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Ada beberapa strategi bagi guru dalam memahami karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan mudah, diantaranya:

1. Mengenal peserta didik secara mendalam, mengetahui bukan sekedar mengetahui. Untuk dapat mengenal peserta didik secara mendalam guru perlu melakukan pendekatan secara psikologis seperti menyapa, mengajukan pertanyaan tentang masalah pribadi, memberikan solusi dan lain sebagainya.
2. Memperlakukan peserta didik secara adil. Guru perlu menunjukkan kasih sayang serta perhatian kepada semua peserta didik, bukan hanya

³⁰ A. Marjuni, 'Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Pembinaan Karakter Peserta Didik', *Al-Asma: Journal Of Islamic Education*, Vol. 2, No. 2 (2020).

mereka yang berasal dari latar belakang dan keadaan yang sama tanpa membedakannya secara jenis kelamin serta keadaan sosial yang dimilikinya.

Peserta didik perlu memiliki rasa nyaman ketika mereka berbagi bakat atau kemampuan yang dimilikinya kepada guru. Guru dapat memberikan semangat serta motivasi dalam segala hal, baik membantunya dalam bermain, belajar, menemani diluar kelas, bernyanyi dan lain sebagainya. Dalam arti sempit seorang guru harus memiliki banyak peran sebagai orang tua, teman atau sahabat bagi peserta didik agar mereka tidak memiliki rasa sungkan dan malu.