

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada pembuatan suatu produk sekaligus pengujian efektivitas produk tersebut dalam penerapan nyata.²¹ Produk yang dihasilkan tidak terbatas pada bentuk fisik, tetapi juga mencakup perangkat pembelajaran, media, modul, model, maupun strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendukung peningkatan kualitas proses serta hasil belajar peserta didik. Borg dan Gall menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses yang bertujuan untuk merancang serta memvalidasi produk pendidikan melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga pelaksanaan uji coba di lapangan²². Pendekatan ini mengintegrasikan kegiatan penelitian dengan proses pengembangan, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga dapat diterapkan secara langsung dalam praktik pendidikan.

Adapun kelebihan *Research and Development/R&D* yaitu R&D mampu menghasilkan suatu produk/model dengan nilai validasi yang tinggi karena produk tersebut dihasilkan melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi oleh para ahli. Kerja penelitian dan pengembangan atau kerja penelitian dan pengembangan selalu mengedepankan proses inovasi produk

²¹ Torang Siregar, S.Pd., Gr., M.Pd., *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Jawa Barat: Goresan Pena, 2025).

²² Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–1230.

atau model yang berkesinambungan/ yang memiliki nilai durabilitas yang cukup baik, sehingga diharapkan selalu ada produk/model yang memenuhi kebutuhan saat ini., *Research Development* atau Penelitian dan Pengembangan merupakan penghubung antara penelitian teoritis dan penelitian praktis, Metode penelitian Pengembangan atau *research and development* merupakan metode yang cukup komprehensif, berbeda dengan metode deskriptif, evaluasi dan eksperimen.

Disamping itu *Research and Development/R&D* juga mempunyai kekurangan / kelemahan yaitu Pekerjaan pengembangan atau penelitian dan pengembangan umumnya memerlukan waktu yang relatif besar, karena prosedur yang harus dilakukan relatif kompleks. Pengembangan atau *research and development* dapat digambarkan sebagai penelitian di “*here and now*”, penelitian *R&D* tidak dapat digeneralisasikan secara keseluruhan karena penelitian *R&D* pada dasarnya dimodelkan pada sampel dan bukan pada populasi²³.

Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifannya²⁴. Dengan demikian, metode *R&D* dinilai sangat sesuai diterapkan dalam penelitian di bidang pendidikan, terutama ketika peneliti bermaksud menawarkan solusi atas permasalahan pembelajaran melalui pengembangan media atau perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam

²³ Okpatrioka, “View of Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 87, <https://ejournal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 408.

pelaksanaannya, penelitian dan pengembangan diawali dengan pengkajian terhadap potensi serta permasalahan yang terdapat di lapangan. Tahap selanjutnya meliputi perancangan produk, validasi oleh para ahli, serta pelaksanaan uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

Proses ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam Upaya peningkatan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan metode penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini dianggap relevan karena tidak hanya bertujuan untuk menganalisis permasalahan pembelajaran, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

B. Pengembangan Media

Pengembangan dalam kamus bahasa Indonesia adalah suatu perluasan. Pengembangan merupakan perluasan atau pendalaman suatu materi pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk.²⁵ Pengembangan secara harfiah artinya proses, cara, pembuatan mengembangkan. Sedangkan arti pengembangan secara utuh adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan pekerjaan atau jabatan melalui pendidikan atau latihan.²⁶ Pengembangan juga dapat diartikan sebagai kajian atau rancangan yang dilakukan secara sistematis guna merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi proses serta hasil dari

²⁵ Ilmiawan dan Arif, "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)", *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 2, no. 3 (2018): 102.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 408.

sebuah pengembangan yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan hasil produk temuan berdasarkan uji lapangan. didalamnya meliputi teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu.²⁷ Dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha atau proses yang dilakukan secara sistematis guna menciptakan suatu produk terbaru baik memberikan kemajuan didalam suatu pekerjaan atau jabatan.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Asal kata “media” dari bahasa latin, yaitu “*Medium*” artinya suatu hal tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian ini mengacu pada suatu hal yang dapat berfungsi sebagai perantara dalam menghubungkan informasi dari sumber dengan penerima informasi.²⁸ Media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sarana, wahana, perantara, dan penghubung. Sedangkan pembelajaran didefinisikan sebagai tindakan yang disengaja yang dilakukan oleh guru dalam melakukan pemilihan, menetapkan dan mengembangkan metode pengajaran kepada siswa guna mencapai tujuan kurikulum. Asosiasi Teknologi Pendidikan (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk informasi yang digunakan untuk menyampaikan. Sementara Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) mendefinisikan media sebagai segala bentuk komunikasi tercetak dan audiovisual serta berbagai

²⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Media Prenada Group, 2010), 195.

²⁸ Indah Suciati et al., *Media Pembelajaran Matematika (Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar)*, 2022 ed. (Gowa: Ruang Tentor, 2022)

peralatannya. Media pembelajaran dianggap sebagai sumber belajar dan dapat didefinisikan sebagai orang, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pendidikan juga dapat dianggap sebagai figur sentral atau model dalam interaksi pendidikan.

Istilah media dan sumber belajar kadang tertukar pemakaian dan pemaknaannya. Hal ini bisa dimengerti karena sumber belajar dan media memiliki keterkaitan dalam satu kesatuan komponen pembelajaran. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Media belajar terdiri dari dua komponen yaitu bahan dan alat. Bahan sering disebut perangkat lunak (*software*), sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras (*hardware*). Dengan demikian media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

Indikator media pembelajaran merupakan kriteria yang digunakan untuk menilai efektivitas dan kesesuaian media dalam proses belajar-mengajar. Menurut Rivai, terdapat lima indikator utama: relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Relevansi mengacu pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Kemampuan guru mencakup kompetensi dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media secara optimal. Kemudahan penggunaan berarti media tersebut mudah dioperasikan oleh guru dan dipahami oleh siswa. Ketersediaan berkaitan pada aksesibilitas media di lingkungan pembelajaran. Kebermanfaatan menilai sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan

motivasi belajar siswa. Selain itu, indikator lain yang perlu dipertimbangkan adalah biaya, ketersediaan fasilitas, dan kemampuan media dalam menyampaikan materi secara efektif. Biaya mencakup anggaran yang diperlukan untuk pengadaan dan pemeliharaan media. Ketersediaan fasilitas berkaitan dengan infrastruktur pendukung yang dibutuhkan untuk penggunaan media tersebut. Kemampuan media dalam menyampaikan materi secara efektif berarti media tersebut mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Menurut Sadiman, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Atau media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar. Sedangkan Gerlach & Ely memberikan penjelasan tentang media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Prof. Dr. H. Fuad Hassan juga menambahi, menurut Fuad Hassan, media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyajikan suatu komunikasi pembelajaran agar lebih baik, efektif, dan menyenangkan.

Dari pandangan berbagai ahli bisa ditarik garis pengertian bahwa media pembelajaran adalah alat peraga yang dimanfaatkan guru saat

menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa agar tercapai pengajaran yang menarik, interaktif, dan efektif, sehingga akan terciptanya pembelajaran yang kolaboratif. Media pembelajaran juga termasuk salah satu wadah yang berguna dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan tujuan memberikan stimulasi, dorongan kepada siswa dalam pengembangan aspek intelektual maupun emosional agar siswa lebih mudah menangkap materi yang telah dijelaskan oleh guru. Sebagai guru, tentu harus memahami dan memilih media pembelajaran yang baik, karena media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses siswa menangkap materi atau pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber yaitu guru menuju siswa sebagai penerimanya. Media pembelajaran memiliki fungsi yang instruksional dalam artian, di dalam penggunaan media pembelajaran harus melibatkan peran siswa dalam bentuk aktivitas yang nyata pada saat proses pembelajaran dilakukan. Menurut S. Gerlach dan P. Ely terdapat beberapa fungsi media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:²⁹

- a. Bersifat fiksatif, yang artinya media mampu untuk menangkap suatu objek atau peristiwa, menyimpannya dan menampilkannya kembali. Maka kita dapat menggambar objek dan peristiwa, mengambil gambar, merekamnya ke dalam video, lalu menyimpan hasilnya dan

²⁹ Noveri Amal Jaya Harefa dan Eti Hayati, "Media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dan teknologi informasi," *Angewandte Chemie International Edition* 6, no. 11 (2021): hal. 8

menampilkannya kembali saat diperlukan.

- b. Bersifat manipulatif, artinya menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah: ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruangan kelas.
- c. Bersifat distributif, artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau *audien* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran televisi, radio, dan surat kabar.

Pemanfaatan media yang tepat memungkinkan pendidik mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, memperkaya proses pembelajaran, serta mempermudah mereka dalam memahami dan menginternalisasi informasi yang disampaikan. Media berfungsi sebagai sarana penting dalam proses pengajaran bagi guru. Dengan menggunakan media, proses penyampaian materi menjadi lebih efisien dan informasi mudah dicerna oleh siswa. Beragam media seperti gambar, video, audio, dan presentasi interaktif dapat digunakan untuk mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih efektif. Selain itu, media juga memungkinkan pengajaran sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa, apakah itu visual, auditori, atau kinestetik.

Selain berperan sebagai sarana penyampaian materi, media turut berfungsi sebagai alat evaluasi dan komunikasi dalam proses pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media seperti platform daring untuk memberikan tugas, mengumpulkan hasil kerja siswa, dan memberikan umpan balik secara langsung. Media sosial dan aplikasi pembelajaran juga menyediakan kesempatan bagi guru untuk berinteraksi dengan siswa di luar jam kelas, memperluas kesempatan belajar. Media pembelajaran membuat guru lebih mudah dalam mengakses beragam sumber belajar, baik berupa jurnal ilmiah, video tutorial, atau materi pelatihan, yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi dan memperkaya metode pengajaran mereka. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk mengatur dan merencanakan proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media untuk menyusun struktur materi secara sistematis, sehingga siswa lebih mudah mengikuti alur pembelajaran. Dengan media yang tepat, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran dengan berbagai gaya belajar siswa.

Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan.

Mc kown dalam buku nya *"Audio Visual Aids to Instruction"* mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran

yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis kedua, menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi siswa, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan siswa lebih fokus dalam pembelajaran. Ketiga, memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan siswa dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan. Keempat yaitu memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tawuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa siswanya memperhatikan materi yang disampaikan. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pendidikan, khususnya bagi siswa. Salah satu fungsinya adalah sebagai alat bantu visual yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Dengan media seperti gambar, video, dan animasi, siswa dapat memahami konsep yang rumit dengan lebih mudah, sehingga meningkatkan daya serap informasi. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber referensi yang kaya. Dengan akses ke berbagai bahan ajar, siswa dapat mengeksplorasi topik lebih dalam dan melakukan penelitian secara mandiri. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, media pembelajaran mendukung kolaborasi antar siswa, memungkinkan mereka untuk berdiskusi dan berbagi pengetahuan, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Secara keseluruhan, fungsi

media pembelajaran sangat beragam dan berkontribusi besar terhadap efektivitas proses pendidikan.

Oleh karena itu, media pembelajaran mempunyai fungsi tersendiri. Artinya lebih memperjelas isi materi, membuat pengajaran isi menjadi lebih menarik, dan membangkitkan semangat siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran tersebut maka kegiatan pembelajaran juga akan menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa menerima materi secara visual maupun auditori, sehingga memungkinkan para siswa lebih cepat menghafal materi.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu memanfaatkan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah dalam proses pembelajaran, bahkan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran dan jenis-jenis media pembelajaran apa saja yang perlu diterapkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Asyhar pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut :

a. Media Visual

Media Visual merupakan semua alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sangat menarik. Media visual atau gambar memainkan peran yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Menurut Sanjaya media visual adalah media yang hanya dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Menurut Rima media visual adalah media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam tampilan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Jadi media ini tidak dapat digunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan indera penglihatan saja.

Penggunaan media pembelajaran visual *smart interactive* pancasila memudahkan siswa menemukan informasi yang bermasalah dan memperjelas keterkaitan antar konteks dalam informasi tersebut. Adapun kekurangan dan kelebihan pada media gambar yaitu: ³⁰

1) Kekurangan

a) Difokuskan pada indra penglihatan.

³⁰ Hery Setiyawan, Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V, *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, Vol. 3 No. 2, 2020

- b) Benda yang konkret susah diwujudkan.
- c) Tampilan dengan ukuran yang terbatas.

2) Kelebihan

- a) Konkret.
- b) Mewujudkan hal terbatas oleh ruang dan waktu.
- c) Mewujudkan hal yang bersifat abstrak.
- d) Membuat suatu masalah menjadi lebih jelas.
- e) Murah dan dapat digunakan dengan mudah

Media visual, terutama yang berbentuk tiga dimensi (3D), memainkan peran penting dalam pendidikan dan komunikasi karena kemampuannya untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan realistis. Media 3D, seperti model fisik, animasi tiga dimensi, dan simulasi, memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan objek dari berbagai sudut pandang. Media *Smart Interactive* adalah inovasi dalam pembelajaran interaktif yang menggabungkan model tiga dimensi, salah satu keuntungan utama dari media 3D dengan *Smart Interactive* adalah kemampuannya untuk membuat konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami.

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat digunakan sebagai media pengajaran yang di dalamnya mengandung pesan di dalam bentuk audirif yang berguna untuk dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan juga kemauan yang di miliki mahasiswa sehingga akan

terjadi suatu proses belajar mengajar. Audio sendiri menurut KBBI adalah bersifat dapat didengar; alat peraga yang bersifat dapat didengar (misalnya radio). Media audio dapat didefinisikan menjadi perantara atau pengantar berupa alat peraga yang dapat didengar dan digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Audio berasal dari kata *audible* yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengar siswa. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera pendengaran.

Media audio, melalui kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara lisan, menghadirkan pengalaman mendengarkan yang khas dan menarik bagi siswa. Namun, seperti halnya media lainnya, media audio memiliki kelebihan dan kekurangan. Keuntungan menggunakan media audio adalah mudah didapat, data dari media ini lebih praktis dipindahkan serta lebih efisien datanya pula bisa dipergunakan bersamaan menggunakan alat perekam, sehingga pengguna bisa menyimpan serta mengulang balik audio yang didapatkan serta diputar balik dikemudian hari, dan menyebarkan daya imajinasi mirip menulis, menggambar serta lain sebagainya.

Adapun kekurangan dari sifat media ini yaitu, sifat komunikasinya satu arah (*one way communication*). Misalnya apabila kita sedang melakukan aktivitas belajar mengajar secara daring atau online dan media pembelajaran nya itu media audio maka pendengar akan

mengalami kesulitan bila ada materi yang kurang pada pahami serta sulit buat mendiskusikan sebab media audio ini bersifat *one way communication* atau komunikasinya satu arah.³¹

c. Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan sebuah alat yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna serta disertai dengan penjelasan berupa tulisan dan suara. Menurut Sanjaya media audio visual adalah media yang memberikan unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat melalui pancaindra, seperti rekaman video, film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Sedangkan menurut Daryanto media audio-visual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Media audio visual memiliki kelebihan yaitu kombinasi teks dan gambar pada halaman cetak dapat menambah daya tarik dan menyederhanakan dalam memahami informasi yang disajikan dalam bentuk lisan dan visual; dan memberi siswa kegiatan mereka sendiri, sedangkan kekurangan dari media audio visual adalah kecepatan perekaman dan pengaturan

³¹ Nursifa Faujiah dkk, Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media, *Jurnal Telekomunikasi*, Vol. 3, No.2, (2022)

trek yang berbeda sehingga sulit untuk memutar ulang rekaman direkam pada perekam lain: video atau film yang tersedia selalu dibutuhkan sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan, selama tidak ada video atau film yang dijadwalkan dan dibuat secara khusus untuk kebutuhan siswa.

Kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti. Sedangkan kelemahan media audio visual adalah suaranya terkadang tidak jelas, pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama, dan biayanya lebih mahal.

d. Multimedia

Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media.” Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. “Multimedia” dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Multimedia merupakan penerapan dari beberapa media dalam penyajian informasi, dimana multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, animasi, gambar, suara, serta grafik.

Beragam jenis media informasi memiliki karakteristik masing-masing, namun multimedia menawarkan keunggulan tersendiri yang tidak dapat tergantikan oleh bentuk ekspresi media lainnya. Keunggulan multimedia adalah kombinasi gambar, suara, dan gerakan sehingga

menggugah indra dan menimbulkan minat. Menurut Munir mengungkapkan bahwa keuntungan multimedia terhadap penyampaian dan penerimaan informasi lebih komunikatif karena informasi menggunakan gambar dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Dalam hal ini, komunikatif yang dimaksud adalah apabila penyajian informasi berupa gambar atau animasi. Memungkinkan penyaluran ide-ide dengan lebih bebas sehingga data dapat lebih mudah dipahami, menarik, dan efisien sesuai permintaan dengan adanya alat serta bahasa pemrograman yang mendukung pengembangan aplikasi yang inovatif. Modifikasi dapat dilakukan dengan mudah, informasi dapat diubah, ditambah, dikembangkan, atau dimanfaatkan sesuai keperluan. Ini terutama diterapkan pada permainan (*games*) pembelajaran yang berfokus pada konsep.

Selain memiliki kelebihan, multimedia juga mempunyai beberapa kekurangan dalam mendukung proses pembelajaran. Susilana & Riyana menyampaikan beberapa kelemahan multimedia, yaitu kecenderungan biaya yang tinggi sehingga memerlukan pengeluaran lebih. Biaya ini mencakup apa yang dibutuhkan dalam pengadaan perangkat keras pendukung yang menjaga keberlangsungan multimedia tersebut seperti pemutar, proyektor, dan pengeras suara. Pada tahap pembuatannya, multimedia biasanya dikembangkan oleh programmer yang memahami perangkat lunak dan perangkat keras dengan spesifikasi biaya tertentu. Selain itu, pengguna perlu kemampuan

husus untuk memahami program yang interaktif agar dapat mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin muncul.

D. *Smart Interactive* Pancasila

1. Pengertian *Smart Interactive* Pancasila

Smart Interactive dalam Bahasa Indonesia berarti kotak pintar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “kotak” merupakan peti kecil yang digunakan untuk menyimpan barang perhiasan, barang kecil, dan sejenisnya, sedangkan “pintar” diartikan sebagai memiliki kecerdasan, kecakapan, dan kemampuan dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu. Kotak pintar berwujud tiga dimensi. Bahan untuk membuat kotak sangat bervariasi mulai dari multiplek hingga HPL

Smart Interactive atau kotak pintar merupakan media yang bentuknya kotak yang memiliki dua sisi. Salah satu sisinya dilengkapi dengan gambar, sementara sisi lainnya berisi pertanyaan dari bahan pelajaran. Harnanto mengungkapkan definisi dalam penelitiannya bahwa *Smart Interactive* merupakan kotak pintar yang didalamnya terdapat alat untuk belajar. *Smart Interactive* juga dianggap sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan dan dianggap penting untuk mengatasi kesulitan pendidik dalam menemukan media pembelajaran geometri yang sesuai, menarik, dan murah untuk siswa. Media pembelajaran seperti *smart Interactive* berperan sebagai media bantu yang dapat memudahkan siswa lebih antusias dalam memahami materi pembelajaran.

Penelitian tentang pengembangan media *Smart Interactive* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila sangat penting dilakukan karena berpotensi membawa inovasi signifikan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media *Smart Interactive* bisa menjadi salah satu solusi untuk menjadikan kelas pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media *Smart Interactive* juga penting untuk memperkuat kompetensi guru dalam mengajar. Guru akan mendapatkan wawasan baru dan media yang lebih efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, guru dapat beradaptasi dengan perkembangan media yang ada dan memastikan bahwa metode pengajaran dengan media *Smart Interactive* tetap relevan dan menarik bagi siswa. Hasil dari penelitian ini juga bisa digunakan untuk mengembangkan sumber daya pendidikan yang lebih baik, sehingga bisa dimanfaatkan secara luas oleh sekolah-sekolah lain.

Melihat pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Smart Interactive* adalah suatu alat atau media berbentuk kotak yang berisi bahan dan gambar yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pendidikan dengan tujuan menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Smart Interactive Pancasila*

Seperti halnya media pembelajaran, penggunaan media *Smart Interactive Pancasila* pada umumnya memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain sebagai berikut:

a. Kelebihan *Smart Interactive Pancasila*

- 1) Media *Smart Interactive Pancasila* lebih menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar, warna dan bentuknya.
- 2) Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi.
- 3) Memudahkan dan mempersingkat dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- 4) Melalui kuis dan tugas interaktif, siswa dapat menerima umpan balik langsung mengenai pemahaman mereka.
- 5) Terdapat buku pendamping dan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran.
- 6) Mendorong kerjasama dan interaksi antara siswa satu dengan lainnya.

b. Kekurangan *Smart Interactive Pancasila*

- 1) Penggunaan media *Smart Interactive Pancasila* memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya.
- 2) Memerlukan bimbingan guru atau penerjemah karena dibuat kelas rendah.
- 3) Media *Smart Interactive Pancasila* cenderung susah dibawa

kemana-mana karena bentuk dan ukurannya cukup besar.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh proses belajar tidak terjadi secara tunggal, tetapi setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan mana yang diharapkan sejalan dengan tujuan pendidikan. Hasil pembelajaran mengacu pada pencapaian siswa dalam meraih hasil yang sejalan dengan sasaran yang telah ditetapkan untuk mengukur keberhasilan proses kegiatan pembelajaran, dapat diketahui melalui evaluasi penilaian hasil belajar siswa.

Menurut Mustakim hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh siswa dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola pola perbuatan, nilai nilai, pengertian pengertian, sikap sikap, apresiasi dan ketrampilan. Selanjutnya Supratiknya menyatakan hasil belajar yang menjadi bahan evaluasi kelas berbentuk keterampilan

baru yang didapatkan siswa sesuai mengikuti suatu proses pendidikan dan pembelajaran pada suatu topik tertentu.²⁸ Sebagaimana dikemukakan oleh Susanto hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tampak terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam atau setelah proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalkan dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau prestasi yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar dengan membawa suatu perubahan.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar siswa adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Indikator ini biasanya mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan adanya indikator yang jelas, guru dapat mengevaluasi perkembangan siswa secara lebih objektif dan terukur. Indikator ini juga membantu dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, karena guru dapat menyesuaikan metode dan materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat

mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan pengembangan sikap.

Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:³²

a. Ranah Kognitif

Penilaian ranah kognitif merupakan proses pengumpulan informasi tentang kemampuan berpikir peserta didik, yang terintegrasi dengan penguasaan pengetahuannya. Ranah kognitif memiliki enam jenjang proses berfikir mulai dari yang paling rendah sampai kepada yang paling tinggi yaitu sebagai berikut :

1) Pengetahuan

Pada hakikatnya pengetahuan merupakan segenap hasil dari kegiatan mengetahui berkenaan dengan sesuatu objek dapat berupa suatu hal atau peristiwa yang dialami subyek. Kemampuan ini adalah kemampuan dasar yang mencakup keterampilan untuk mengenali dan menyampaikan ingatan saat dibutuhkan. Ini meliputi mengingat tentang materi, objek, informasi, fenomena, dan teori.

2) Pemahaman

Menurut Winkel dan Mukhtar dikutip dalam buku Sudaryono, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk

³² Ulfah, Opan Arifudin, Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal Al-Amar* Vol. 2, No. 1, 2021, Hal. 1-9

yang lain. Pemahaman juga dapat tercermin dalam kapasitas memperkirakan pola, kemampuan menilai dampak dari berbagai faktor yang menyebabkan sebuah gejala. Hasil pembelajaran dari pemahaman lebih berkembang daripada sekadar ingatan, hafalan, atau pengetahuan dasar.

3) Penerapan

Penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi konkrit atau baru. Kemampuan ini mencakup penggunaan pengetahuan, aturan, rumus, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Hasil belajar untuk kemampuan menerapkan ini tingkatannya lebih tinggi dari pemahaman.

4) Analisis

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsir maknanya sehingga mudah dimengerti. Tingkat pembelajaran analisis mencerminkan tingkat kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan pemahaman dan penerapan, karena untuk bisa menganalisis.

5) Sintesis

Sintesis adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur

secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pilar baru.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu

b. Ranah Afektif

Afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, serta nilai yang terdapat pada diri individu. Aspek afektif digunakan untuk mengetahui perilaku dan sikap siswa dalam segala interaksi selama masa menuntut ilmu di sekolah. Misalnya, penghargaan, perasaan, minat, semangat, nilai, sikap terhadap suatu kondisi, dan lain sebagainya. Kemampuan afektif sangat terkait dengan ketertarikan dan pandangan yang dapat berupa rasa tanggung jawab, kolaborasi, kedisiplinan, dedikasi, kepercayaan diri, integritas, menghormati pandangan orang lain, serta kemampuan dalam mengatur diri.

Tingkah laku ini tidak terlepas dari proses pembelajaran. Karena itu, sikap ini dipandang sebagai manifestasi dari perilaku belajar. Krathwoh menyatakan bahwa ranah afektif terdiri dari lima level yaitu: (1) *Receiving (Menerima)*; (2) *Responding (Merespon)*; (3) *Valuing (Menilai)*; (4) *Organizing (Pengorganisasian)*; (5) *Characterizing by Value or Value Complex* (Karakterisasi dengan

Nilai atau Kompleks Nilai). Aspek afektif ini akan terlihat pada saat siswa mengikuti dan setelah mengikuti pelajaran. Ketika siswa menunjukkan semangat yang tinggi terhadap materi, merespons pembelajaran dengan baik, bahkan mampu memberikan penilaian, menginternalisasi nilai-nilai, dan mengorganisirnya, maka di sinilah nilai atau rasa telah tertanam dalam diri anak, dan hal ini juga berjalan seiring dengan proses kognisi yang terjadi selama pembelajaran.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan (*skill*) atau kreatifitas siswa. Menurut Nadeak bahwa keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu. Menurut Dudung bahwa psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (*skill*) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Salah satu faktor utama adalah faktor internal, yaitu kondisi yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor internal ini mencakup minat dan motivasi belajar, kemampuan kognitif, serta kondisi psikologis dan fisik siswa. Siswa yang memiliki minat dan motivasi tinggi biasanya akan lebih bersemangat dan tekun dalam belajar, sehingga

cenderung mencapai hasil yang lebih baik. Selain itu, kemampuan kognitif seperti daya ingat, pemahaman, dan analisis juga memainkan peran penting dalam memengaruhi efektivitas proses belajar. Kondisi fisik yang sehat serta emosi yang stabil juga mendukung konsentrasi dan fokus siswa dalam belajar. Menurut pandangan Slameto menyatakan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua golongan, yaitu faktor intern (berasal dari dalam diri) dan faktor ekstern (berasal dari luar).

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Faktor eksternal ini meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta kondisi sosial dan ekonomi. Lingkungan keluarga yang kondusif, seperti dukungan orang tua, pola asuh yang baik, serta ketersediaan fasilitas belajar di rumah, dapat mendorong siswa untuk belajar lebih baik. Di sisi lain, lingkungan sekolah yang mendukung, termasuk kualitas guru, metode pengajaran, serta fasilitas belajar yang memadai, juga berkontribusi terhadap keberhasilan belajar siswa. Faktor sosial ekonomi, seperti status ekonomi keluarga, juga dapat mempengaruhi akses siswa terhadap sarana belajar yang berkualitas, sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar adalah metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Metode yang variatif dan menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, karakteristik individu siswa, seperti gaya belajar, minat, dan kemampuan, juga berkontribusi terhadap hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dan tujuan yang jelas cenderung menunjukkan prestasi yang lebih baik dibandingkan mereka yang kurang

termotivasi. Oleh karena itu, pemahaman terhadap faktor- faktor ini sangat penting dalam menciptakan strategi pembelajaran yang efektif.

a. Faktor-faktor Intern

- 1) Faktor jasmaniah, terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, dan kematangan.
- 3) Faktor kelelahan, dapat dihilangkan dengan istirahat dan tidur yang cukup.

b. Faktor-faktor Ekstern

- a. Faktor keluarga, terdiri dari cara orang tua mendidik anak, suasana dalam rumah, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi, dan perhatian orang tua.
- b. Faktor sekolah, terdiri dari metode mengajar, kurikulum, kedisiplinan, fasilitas di sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat, terdiri dari teman bergaul, kehidupan masyarakat, media masa, dan kegiatan siswa.

Sedangkan menurut Munadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis, kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, dan tidak dalam keadaan cacat jasmani dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

- b. Faktor psikologis, setiap siswa memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, meliputi inteligensi (*IQ*), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa. Hal tersebut dapat memengaruhi hasil belajar siswa.
 - c. Kebiasaan belajar, yaitu cara belajar siswa yang dilakukan secara berulang-ulang.
2. Faktor Eksternal
- a. Faktor lingkungan, meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
 - b. Faktor instrumental, yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

F. Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

Menurut Hanafiah Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan pemberian contoh yang dapat diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran konkret

dilakukan secara sistematis dan logis untuk memberikan informasi kepada siswa melalui kejadian dan fakta yang berada di lingkungan siswa.

Menurut Triyanto T, & Fadhilah N implementasi Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar sebagai jalur pendidikan pembelajaran yang menyebabkan penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dengan kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu Pendidikan Pancasila harus mampu mengembangkan potensi siswa melalui pembelajaran yang menekankan tidak hanya pada hasil ilmu pengetahuan tetapi juga bagaimana memaksimalkan hasil dengan selalu mengambil sikap bertanggung jawab. Sehingga nilai yang diraih bukan sekedar angka, melainkan sikap baik yang diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

Secara idiil dan instrumental konsep, visi, dan misi serta muatan Pendidikan Pancasila tersebut sudah secara utuh mengintegrasikan filsafat, nilai, dan moral Pancasila dengan keseluruhan tuntutan psikopedagogis dan sosio-kultural warga negara dalam konteks kebudayaan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI di tingkatan sekolah memiliki tujuan supaya siswa mempunyai kompetensi, guna :

- a. Memiliki pemikiran kritis, inovatif, dan rasional.
- b. Ikut berpartisipasi aktif serta bertanggung jawab dalam merespon

- segala hal dengan cerdas, terutama saat beraktivitas di lingkungan masyarakat dan berlaku untuk semua penduduk dengan kelakuan baik.
- c. Perkembangan yang positif dan demokratis guna membentuk pribadi berdasar karakter warga negara Indonesia supaya dapat hidup damai berdampingan dengan bangsa lain.
 - d. Menjalani interaksi secara langsung maupun tidak langsung dengan warga negara lain dalam kegiatan dalam penggunaan teknologi.

Melalui pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu mengembangkan sikap nasionalisme, cinta tanah air, tanggung jawab sosial, serta menghargai keberagaman di Indonesia. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia, memiliki etika yang baik, dan mampu menunjukkan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, seperti toleransi, gotong royong, dan keadilan. Pendekatan yang digunakan tidak hanya terfokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara holistik.

3. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

Karakteristik Pendidikan Pancasila sebagai wahana pengembangan Pendidikan Pancasila untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia sebagai wahana edukatif dalam pengembangan siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik

Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia; sebagai wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika; Pertama, berorientasi pada penumbuhkembangan karakter siswa untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Kedua, berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan siswa untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

Karakteristik lain yang menonjol adalah penekanan pada pembelajaran berbasis nilai (*value-based-education*) yang lebih menekankan pada aspek sikap dan perilaku, bukan sekadar pengetahuan. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi teladan dalam mencontohkan nilai-nilai Pancasila melalui tindakan sehari-hari di lingkungan sekolah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila ini bertujuan membentuk karakter siswa yang memiliki rasa toleransi, gotong royong, dan rasa cinta tanah air sejak dini. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran juga lebih fleksibel, mengikuti kebutuhan masing-masing siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan dengan konteks sosial budaya siswa.

4. Materi Makna Sila Pancasila

Pendidikan Pancasila mengusung konsep transfer nilai- nilai

Pancasila ke dalam struktur keilmuannya yang hendak diberikan kepada peserta didik. Oleh karenanya, terdapat tiga ihwal penting yang perlu senantiasa diingat. Pertama, Pancasila tidak diperlakukan sekadar sebagai wujud ideologi negara belaka. Pancasila harus dilihat sebagai filosofi bangsa yang hidup. Sila-silanya adalah cerminan pandangan hidup dan cita-cita yang dinamis dan terbuka sesuai dengan perkembangan zaman. perkembangan zaman. Kedua, Pancasila selayaknya ditempatkan sebagai bagian dari pendidikan kewarganegaraan dalam konteks yang lebih luas dan umum. Pancasila berintikan pendidikan moral atau pendidikan karakter. Dengan demikian proses pembelajaran Pancasila sebagai bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang demokratis tidak lagi menekankan pada kegiatan menghafal peraturan-peraturan, undang-undang, dan prosedur tata negara, serta proses-proses politik yang hanya “berbasis tekstual”.

Proses pembelajaran perlu memfokuskan berbagai interaksi sosial dalam hubungan antara warga negara dan warga negara, warga negara dengan negara yang mengembangkan pluralisme dan kewarganegaraan yang dialogis dan partisipatoris. Makna Dan Nilai-Nilai Yang Terkandung dalam Pancasila Pancasila yang merupakan dasar Negara Republik Indonesia memiliki makna dan nilai- nilai luhur dalam setiap silasilanya, karena setiap butir pancasila itu dirumuskan dari nilai-nilai yang sudah ada sejak zaman dulu dalam kehidupan pribadi bangsa Indonesia. Sebelum beranjak ke makna dan nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari.

Adapun makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila-

sila itu adalah sebagai berikut :

1. Ketuhanan yang Maha Esa (Religiusitas) Nilai religius adalah nilai yang berkaitan dengan keterkaitan individu dengan sesuatu yang dianggapnya memiliki kekuatan sakral, suci, agung dan mulia. Memahami Ketuhanan sebagai pandangan hidup adalah mewujudkan masyarakat yang berketuhanan, yakni membangun masyarakat Indonesia yang memiliki jiwa maupun semangat untuk mencapai ridho Tuhan dalam setiap perbuatan baik yang dilakukannya. Dari sudut pandang negara berdasar Ketuhanan Yang Maha Esa itu adalah negara yang menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduknya untuk memeluk agama dan beribadat menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Dari dasar ini pula, bahwa suatu keharusan bagi masyarakat warga Indonesia menjadi masyarakat yang beriman kepada Tuhan, dan masyarakat yang beragama, apapun agama dan keyakinan mereka.
2. Kemanusiaan (Moralitas) Kemanusiaan yang adil dan beradab, adalah pembentukan suatu kesadaran tentang keteraturan, sebagai asas kehidupan, sebab setiap manusia mempunyai potensi untuk menjadi manusia sempurna, yaitu manusia yang beradab. Manusia yang maju peradabannya tentu lebih mudah menerima kebenaran dengan tulus, lebih mungkin untuk mengikuti tata cara dan pola kehidupan masyarakat yang teratur, dan mengenal hukum universal. Kesadaran inilah yang menjadi semangat membangun kehidupan masyarakat dan alam semesta untuk mencapai kebahagiaan dengan usaha gigih, serta dapat diimplementasikan dalam bentuk sikap hidup yang harmoni

penuh toleransi dan damai.

3. Persatuan Indonesia (Kebangsaan) Persatuan adalah gabungan yang terdiri atas beberapa bagian, kehadiran Indonesia dan bangsanya di muka bumi ini bukan untuk bersengketa. Bangsa Indonesia hadir untuk mewujudkan kasih sayang kepada segenap suku bangsa dari Sabang sampai Merauke. Persatuan Indonesia, bukan sebuah sikap maupun pandangan dogmatik dan sempit, namun harus menjadi upaya untuk melihat diri sendiri secara lebih objektif dari dunia luar. Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk dalam proses sejarah perjuangan panjang dan terdiri dari bermacam-macam kelompok suku bangsa, namun perbedaan tersebut tidak untuk dipertentangkan tetapi justru dijadikan persatuan Indonesia.
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam Permusyawaratan dan Perwakilan Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan hidup berdampingan dengan orang lain, dalam interaksi itu biasanya terjadi kesepakatan, dan saling menghargai satu sama lain atas dasar tujuan dan kepentingan bersama. Prinsip-prinsip kerakyatan yang menjadi cita-cita utama untuk membangkitkan bangsa Indonesia, mengerahkan potensi mereka dalam dunia modern, yakni kerakyatan yang mampu mengendalikan diri, tabah menguasai diri, walau berada dalam kancah pergolakan hebat untuk menciptakan perubahan dan pembaharuan. Hikmah kebijaksanaan adalah kondisi sosial yang menampilkan rakyat berpikir dalam tahap yang lebih tinggi sebagai bangsa, dan membebaskan diri dari belenggu.

5. Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia (Nilai keadilan) adalah nilai yang menjunjung norma berdasarkan ketidak berpihak, keseimbangan, serta pemerataan terhadap suatu hal. Mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia merupakan cita-cita bernegara dan berbangsa. Itu semua bermakna mewujudkan keadaan masyarakat yang bersatu secara organik, dimana setiap anggotanya mempunyai kesempatan yang sama untuk tumbuh dan berkembang serta belajar hidup pada kemampuan aslinya. Segala usaha diarahkan kepada potensi rakyat, memupuk perwatakan dan peningkatan kualitas rakyat, sehingga kesejahteraan tercapai secara merata.

Makna sila-sila Pancasila mencerminkan nilai dasar kehidupan bangsa Indonesia yang menjadi pedoman dalam bersikap dan bertindak. Sila pertama menegaskan pentingnya keimanan dan ketaatan kepada Tuhan sebagai dasar moral kehidupan berbangsa. Sila kedua menumbuhkan kesadaran moral dan kemanusiaan yang beradab dalam hubungan sosial. Sila ketiga menanamkan semangat persatuan dan cinta tanah air di tengah keberagaman suku, agama, dan budaya. Sila keempat menekankan pentingnya musyawarah, kebijaksanaan, dan penghargaan terhadap pendapat bersama dalam kehidupan demokratis. Sedangkan sila kelima mengajarkan nilai keadilan sosial, yaitu keseimbangan, pemerataan, dan kemakmuran bagi seluruh rakyat Indonesia.

Bisa disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa sila kesatu Ketuhanan Yang Maha Esa dilambangkan oleh Bintang dengan makna

kita harus percaya kepada Tuhan, berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu, serta menghormati teman yang berbeda agama, sila kedua Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab dilambangkan oleh Rantai dengan makna kita harus bersikap baik kepada semua orang, saling menghormati, dan tidak menyakiti teman. Sila ketiga Persatuan Indonesia dilambangkan oleh Pohon Beringin dengan makna kita harus mencintai tanah air, hidup rukun dengan sesama dan tidak membedakan. Sila keempat Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan dilambangkan oleh Kepala Banteng dengan makna kita harus suka berdiskusi, menghargai pendapat teman, dan mengambil keputusan bersama. Sila kelima Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia dilambangkan dengan Padi dan Kapas dengan makna kita harus berlaku adil, berbagi dengan sesama dan tidak pilih kasih atau bersikap adil dengan semua orang.

Makna sila Pancasila bisa disederhanakan dengan cara menjelaskan nilai-nilai dasarnya secara sederhana dan mudah dipahami. Misalnya, sila pertama tentang Ketuhanan yang Maha Esa mengajarkan tentang pentingnya menghormati keyakinan dan agama. Sila kedua, kemanusiaan yang adil dan beradab, mengajarkan kita untuk saling menghargai dan membantu sesama. Sila ketiga, persatuan Indonesia, mengajarkan pentingnya bersatu dan menjaga kerukunan. Sila keempat, kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, mengajarkan kita untuk

berdiskusi dan mengambil keputusan bersama.

Sila kelima, keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, mengajarkan pentingnya keadilan dan kesejahteraan untuk semua. Pancasila perlu ditanamkan sejak kecil karena itu menjadi dasar bagi pembentukan karakter anak-anak, agar mereka tumbuh dengan nilai-nilai moral yang kuat, seperti toleransi, keadilan, dan gotong royong. Selain itu, anak-anak akan lebih menghargai keberagaman, menjaga persatuan, dan memahami pentingnya hidup bermasyarakat yang harmonis.

G. Kerangka Berpikir

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral, karakter, dan kebangsaan sejak usia dini. Nilai-nilai Pancasila harus dikenalkan kepada siswa Sekolah Dasar dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Namun, kenyataannya di lapangan masih banyak siswa kelas I yang mengalami kesulitan memahami materi.

Pendidikan Pancasila karena pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, konkret, dan menarik agar siswa lebih mudah memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu dengan *mengembangkan media pembelajaran Smart Interactive Pancasila*. Media ini dirancang dalam bentuk kotak interaktif yang berisi berbagai alat peraga, kartu nilai, dan aktivitas pembelajaran yang mengandung unsur nilai-nilai Pancasila. Penggunaan *Smart Interactive Pancasila* diharapkan dapat membantu peserta siswa I SDN Kampung Dalem 3 Kota Kediri dalam memahami materi Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

