

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting membentuk kesadaran akan kebhinekaan dan menghormati perbedaan setiap individu. Pada konteks ini, kurikulum merdeka sebagai pembelajaran mandiri yang didasarkan pada prinsip eksistensialisme untuk memberikan ruang yang tepat bagi siswa agar mempelajari dan memahami materi pembelajaran terkait dengan membangun jati diri dalam kebhinekaan. Melalui pendekatan minat dan bakat, siswa bisa memilih dan mendalami materi yang spesifik terkait kebhinekaan dan sikap toleransi. Dengan demikian, siswa bisa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya menghargai perbedaan dan membangun sikap toleransi dalam kehidupan (Indarta, 2022: 301).

Menurut Fallensky (2021:43) melalui kurikulum merdeka pembelajaran mandiri yang didasarkan eksistensialisme, bisa memberikan kebebasan siswa dalam menggali potensi dirinya sendiri. Siswa bisa mengeksplorasi minat dan bakat mereka terkait kebhinekaan. Misalnya, siswa yang memiliki minat dalam seni budaya bisa memilih pelajaran seni dan budaya dari berbagai kelompok etnis atau agama. Hal ini tak hanya memberikan pengetahuan yang lebih luas tentang kebhinekaan, tetapi juga membantu siswa membangun jati diri yang kuat dan menghargai perbedaan dalam masyarakat. Dengan adanya materi pembelajaran yang berfokus pada membangun jati diri dalam kebhinekaan, diharapkan siswa dapat tumbuh menjadi individu yang lebih toleran, terbuka, dan mampu berinteraksi dengan baik dalam masyarakat multikultural. Mereka akan memiliki

pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai persamaan, saling menghormati, dan keadilan. Dengan demikian, pendidikan menjadi wadah dalam membentuk individu positif dalam membangun masyarakat yang harmonis dan berkelanjutan (Yaelasari & Yuni Astuti, 2022:586)

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi materi pembelajaran tersebut. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan berupa pendekatan pembelajaran aktif, dengan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui diskusi, eksperimen, permainan peran, atau proyek. Dengan pendekatan ini, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan mereka, sehingga lebih mudah menginternalisasi dan menerapkan konsep yang diajarkan. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi solusi untuk menaikkan hasil belajar siswa dalam materi tersebut. Penggunaan multimedia, video, gamifikasi, atau aplikasi interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak. Melalui visualisasi dan pengalaman langsung, siswa terlibat aktif dan memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam mempelajari materi tersebut. Dengan demikian, metode pembelajaran yang melibatkan teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa (Clarisa, 2023:56)

Menurut Indah & Kasman (2021:4) dalam upaya menaikkan hasil belajar siswa dalam materi tersebut, peran guru juga sangat penting. Guru perlu menjadi fasilitator yang mendukung dan mendorong siswa mengembangkan pemahaman mereka. Selain itu, guru bisa menghadirkan variasi dalam metode pembelajaran,

mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Dengan adanya peran guru yang aktif dan mendukung, siswa dapat merasa lebih termotivasi dan percaya diri dalam menghadapi materi pembelajaran yang kompleks (Dewi & Fauziati, 2021:164)

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* menawarkan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran. Seperti animasi dan interaksi yang menarik, media ini bisa memancing minat siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa akan lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti materi pembelajaran, sehingga menaikkan motivasi mereka untuk belajar. Kemudian, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, seperti interaksi langsung dengan konten pembelajaran melalui fitur seperti tombol interaktif, pilihan ganda, atau simulasi. Hal ini memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi sendiri, menguji pemahaman mereka, dan memperdalam konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* memiliki fleksibilitas dalam penyampaian materi, konten pembelajaran disajikan dalam bentuk modul yang bisa diakses secara mandiri oleh siswa, sehingga siswa bisa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka, serta memungkinkan untuk mengulangi materi yang sulit atau melanjutkan ke materi yang lebih lanjut sesuai kemampuan mereka (Yani, 2023:242).

Menurut Ariani (2023:272) penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan prestasi belajar mereka meningkat secara menyeluruh. Selain itu, media ini juga

dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dalam era digital, yang mana teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran yang semakin penting dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Pambudi (2023:2) dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*, tantangan pertama yang perlu dihadapi berupa memperoleh pengetahuan dan keterampilan mengenai perangkat lunak tersebut. Proses pembelajaran dan penguasaan *Smart Apps Creator* membutuhkan waktu dan upaya yang cukup. Para pengembang media pembelajaran perlu mempelajari berbagai fitur dan fungsi yang tersedia dalam perangkat lunak ini agar dapat menghasilkan konten yang interaktif dan menarik. Selain itu, mengintegrasikan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum atau materi yang ingin disampaikan juga menjadi tantangan. Perangkat lunak *Smart Apps Creator* memberikan fleksibilitas dalam pengembangan media pembelajaran, namun pengembang perlu memastikan konten yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga memberikan pemahaman yang baik kepada siswa. Dibutuhkan pemikiran dan perencanaan yang matang untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan siswa.

Meskipun terdapat tantangan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*, upaya ini memiliki potensi besar untuk menaikkan kualitas pembelajaran. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang cukup, serta perencanaan yang matang, pengembang media pembelajaran membuat konten yang menarik dan interaktif agar menaikkan minat, motivasi, serta pemahaman terhadap materi. Selain pengetahuan dan keterampilan dalam mengenai perangkat lunak, pengembangan media pembelajaran interaktif juga

membutuhkan pemahaman mendalam tentang materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Pengembang media pembelajaran perlu memahami konsep yang terkait dengan kebhinekaan seperti nilai persamaan, keragaman budaya, dan sikap toleransi. Hal ini penting agar saat mengemas materi pembelajaran bisa menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan pemahaman yang mendalam, para pengembang dapat merancang konten yang relevan serta memperkuat pemahaman siswa tentang pentingnya menghargai perbedaan dan membangun sikap toleransi dalam kehidupan (Pradana, 2023:166).

Selain itu, pengembangan media pembelajaran juga harus memperhatikan cara penyampaian materi yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa. Mereka perlu menciptakan desain interaktif yang mengundang partisipasi siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, bahasa dan gambar, animasi, audio, dan video yang dipakai harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa sehingga menaikan daya tarik dan efektivitas media pembelajaran. Dengan demikian, pemahaman mendalam tentang materi dan kemampuan dalam merancang konten yang menarik menjadi kunci sukses dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam membangun jati diri siswa dalam kebhinekaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah SDN 057224 Paluh Gusta, yang kini tengah mengimplementasikan kurikulum merdeka dan memiliki fasilitas yang mendukung untuk melakukan penelitian. Selain itu, guru kelas di sekolah tersebut memiliki keinginan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Namun, secara keseluruhan pembelajaran belum optimal terutama dalam hal nilai ulangan pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan di

SD Negeri 057224 Paluh Gusta yang masih kurang memuaskan. Terlihat dari hasil belajar siswa belum mencapai KKTP yang telah dibuat yaitu 65 dari 30 siswa terdapat 19 siswa (63%) dengan nilai dibawah KKTP yaitu rerata 63, sedangkan sisanya sebanyak 11 siswa (37%) nilai rerata 80. Capaian tersebut belum sejalan akan keinginan yang sudah ditetapkan oleh sekolah, sehingga sangatlah diperlukan perhatian yang serius akan permasalahan ini, salah satunya media pembelajaran interaktif di dalam proses belajar.

Selanjutnya, menurut guru kelas dalam pembelajaran PKn terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam menyampaikan materi salah satunya kejenuhan siswa. Penyebab kejenuhan tersebut dikarenakan kurangnya variasi dalam menyampaikan materi dan penggunaan fasilitas sekolah yang belum maksimal di SD Negeri 057224 Paluh Gusta, penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. masih minim dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Metode yang dipakai oleh guru di sekolah ini cenderung monoton dan kurang bervariasi, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, salah satu kendala yang dihadapi dalam menyampaikan materi berupa kejenuhan siswa.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* memiliki relevansi yang tinggi dalam industri pendidikan saat ini. Dalam era digital dan teknologi informasi, penggunaan media interaktif menjadi tren dalam proses pembelajaran. Media ini dapat menaikkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dengan adanya animasi, audio, video, dan elemen interaktif lainnya, media pembelajaran dapat mengaktifkan siswa secara aktif dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, media

interaktif juga dapat mengatasi tantangan pembelajaran yang biasanya terjadi dalam metode konvensional, seperti kebosanan atau kurangnya minat siswa dalam materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Hidayat & Mulyawati (2022:114) media pembelajaran memberikan kontribusi praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru karena dapat memudahkan penyampaian materi.

Media pembelajaran diharuskan menemukan pola belajar efektif, agar materi bisa diberikan dengan menarik, efektif, melekat, dan dapat diterapkan pada setiap pelajaran. Pendapat ini juga sejalan dengan pandangan Arnandi (2022:347) media pembelajaran sebagai alat dalam proses belajar mengajar yang bermaksud mengelompokkan pesan yang disampaikan agar tujuan belajar tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Dalam penggunaan teknologi, siswa dapat belajar dengan melihat materi, video, gambar, dan praktikum. Selain itu, siswa dapat berlatih melalui latihan dan kuis yang terdiri dari soal pilihan ganda. Dengan bantuan teknologi, media pembelajaran dapat menyajikan materi PKn secara menarik dengan ilustrasi, grafik, dan animasi. Dalam pengembangan media pembelajaran dengan bantuan komputer, diperlukan aplikasi demonstrasi interaktif komputer. Beberapa perangkat lunak yang terkait dengan hal tersebut seperti *Adobe Flash Player*, *Macro Flash Player*, *Macro Flash MX*, *Smart Apps Creator*, *Macromedia Captivate*. Salah satu aplikasi dari beberapa tersebut yang dapat dipakai untuk membuat simulasi atau animasi berupa *Smart Apps Creator* yang mana program ini memungkinkan pembuatan berbagai jenis animasi, presentasi, game, dan juga perangkat pembelajaran (Khasanah & Rusman, 2021:10).

Dalam perencanaan pengembangan media, diharapkan bisa menghasilkan produk yang menarik dan berbeda dengan adanya *Smart Apps Creator* untuk mendesain animasi. Menurut Mahuda (2021:17) *Smart Apps Creator* memiliki banyak keuntungan dalam proses pembelajaran termasuk menaikkan sistem pengajaran, kenyamanan, kemudahan pengajaran, dan menghemat waktu. Dalam proses pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* tak hanya membayangkan, tetapi juga dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru. Dengan media ini, materi pembelajaran dapat disajikan secara lengkap dan menarik, menghemat waktu, dan animasi dalam media pembelajaran *Smart Apps Creator* akan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dikelas IV SD Negeri 057224 Paluh Gusta.

Untuk memahami kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* diperlukan analisis kebutuhan. Menurut Rafiska & Susanti (2023:476) dalam merancang pembelajaran, analisis kebutuhan target dan kebutuhan belajar sangat diperlukan. Contoh kebutuhan targetnya yaitu apa yang siswa perlu lakukan dalam mencapai tujuan. Sedangkan contoh kebutuhan belajar itu apa yang siswa perlu lakukan untuk belajar. Menurut Trinaldi (2022:93) terdapat beberapa cara untuk melihat kebutuhan tersebut, yaitu dengan membandingkan pengetahuan saat ini dengan pengetahuan yang diperlukan, memahami kebutuhan objektif dan subjektif. Informasi tentang kebutuhan objektif dapat dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner, wawancara personal, pengumpulan data seperti kertas ujian dan buku teks, serta menganalisis data tersebut. Pengamatan terhadap siswa dalam kehidupan sehari-hari, konsultasi dengan pengajar dan siswa, serta penggunaan tes juga dapat memberikan informasi tentang kebutuhan objektif.

Kebutuhan subjektif dapat ditemukan melalui penilaian diri siswa berupa daftar pertanyaan, skala penilaian, kuesioner, dan wawancara. Dengan melakukan analisis kebutuhan tersebut, dapat diketahui kebutuhan siswa secara lebih mendalam dalam pembelajaran dengan media berbasis *Smart Apps Creator*.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hidayat & Mulyawati (2022:111) mengenai Pengembangan Media pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator* Untuk Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas 4 SD dengan hasil penilaian aspek kevalidan media pembelajaran dinilai validator dan didapat hasil validasi media 81% terkategori sangat layak, validasi materi 80% terkategori layak, validasi bahasa 100% terkategori sangat layak. Respon guru persentase 90% dan respon siswa presentase 86%. Konklusinya media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* memudahkan siswa memahami materi.

Sejalan hasil tersebut dikonklusikan media pembelajaran ini valid dan praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran ini layak dipakai dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Adu (2022:75) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android *Smart Apps Creator* materi pola bilangan siswa kelas VIII SMPK Kristen Tunas Gloria yang layak dn meliputi aspek valid, praktis serta efektif dengan metode *RnD* model ADDIE tahapannya *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Teknik dan instrumen pengumpulan asalnya dari observasi, angket dan tes dengan analisis data berupa kevalidan, kepraktisan serta keefektifan dan diperoleh penilaian ahli materi rerata 4.53 dan ahli media 4.4 terkategori valid, respon guru rerata hasilnya 4.8, respon siswa kelas kecil 4.51 dan kelas besar 4.44 sehingga terkategori praktis, serta hasil tes ketuntasan belajar kelas kecil sebesar

83.3% dan kelas besar sebesar 85% sehingga media pembelajaran yang dikembangkan terkategori efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Terdapat kecenderungan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang memanfaatkan inovasi teknologi, sehingga menjadi tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa.
2. Belum adanya media pembelajaran interaktif yang spesifik pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan, sehingga menjadi tantangan dalam penyampaian materi yang efektif
3. Keterbatasan pemanfaatan fasilitas yang mendukung pembelajaran berakibat kepada siswa tak terlalu bersemangat saat mengikuti pembelajaran yang berlangsung
4. Hasil belajar siswa belum mencapai KKTP yang telah dibuat oleh pihak sekolah, hal itu dikarenakan penggunaan media yang belum sesuai akan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga berdampak ke hasil belajar siswa yang rendah.
5. Masih ada guru yang menerapkan media pembelajaran konvensional dan belum tanggap akan perubahan teknologi, sehingga guru masih belum bisa beradaptasi dengan teknologi yang berkembang

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, permasalahan yang

ada akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan siswa kelas IV sekolah dasar dengan fokus pengembangan yang dibatasi pada media pembelajaran interaktif, materi membangun jati diri dalam kebhinekaan berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan hasil belajar pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bermaksud menganalisis:

1. Kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membangun jati

- diri dalam kebhinekaan.
2. Kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.
 3. Keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* memiliki beberapa manfaat, baik secara teoretis maupun praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa, adapun yang menjadi manfaatnya:

1. Manfaat Teoretis:

Hasil penelitian diharapkan menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam pelaksanaan pembelajaran berteknologi, khususnya media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan yang dikembangkan oleh penulis.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Siswa

Dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi pembelajaran, terutama pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. hal ini membuat materi lebih mudah diikuti dan diaplikasikan dengan baik, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan terobosan dalam pembelajaran terkhusus materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran mandiri yang dapat dipakai oleh siswa dengan atau tanpa bantuan guru, sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar tiap siswa. Media ini membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta mendorong siswa untuk aktif dalam setiap kegiatan belajar.

c. Bagi Penelitian Lain

Hasil penelitian dapat dipakai dalam penelitian lanjutan yang melibatkan komponen pembelajaran lainnya. Hal ini bermaksud untuk membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif *Smart Apps Creator* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran materi membangun jati diri dalam kebhinekaan.

