

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS DIGITAL INTERAKTIF UNTUK PENGUATAN KARAKTER SISWA DI SMA NEGERI 1 CARIU BOGOR

Rika Sukmawati^{1*}, Dirgantara Wicaksono²

^{1,2}Program Studi S2 Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

¹rikaarsya006@gmail.com, ²dirgantara.wicaksono@umj.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis digital interaktif untuk penguatan karakter siswa di SMA Negeri 1 Cariu Bogor. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ASSURE yang mencakup 6 tahap: 1. Analisis peserta didik, 2. Menetapkan tujuan pembelajaran, 3. Memilih strategi, media, dan materi, 4. Penggunaan bahan ajar, 5. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, 6. evaluasi dan revisi. Hasil validasi ahli dan uji coba menunjukkan modul layak digunakan (rata-rata validasi >4,6), N-Gain = 0,485, kategori sedang. Modul ini juga mendapat respon positif dari siswa (rata-rata skor kuesioner 4,4).

Kata Kunci:

Digital Interaktif, Modul Pembelajaran, Pendidikan Pancasila, Penguatan Karakter

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa sebagai warga negara. Namun dalam praktiknya pembelajaran Pancasila di sekolah seringkali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media digital interaktif. Dengan menggunakan teknologi yang mendukung pembelajaran interaktif siswa dapat lebih mudah memahami materi dan merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Gagne (1970: 1), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970: 1) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan. Ahmad Suryadi (2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media ini dapat berupa buku, alat bantu visual seperti grafik dan gambar, atau perangkat berbasis teknologi seperti komputer, aplikasi, atau multimedia interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis digital interaktif untuk penguatan karakter siswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih efektif dan menyenangkan.

KAJIAN LITERATUR

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran, (Syaiful bahri Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121). Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang motivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar (Fatria, 2017:140). Perkembangan teknologi digital pada saat ini begitu pesat sehingga memberikan dampak yang begitu besar dalam kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan. Teknologi digital ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan juga membentuk karakter siswa, menurut Arsyad et al., (2020:194) karakter merupakan sifat, budi pekerti, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai pedoman (kebijakan) yang diyakini dan digunakan untuk cara pandang, berpikir, berperilaku dan bertindak yang digunakan.

Dalam konteks Generasi Digital, media pembelajaran mengalami transformasi signifikan. Beberapa aspek penting dari media pembelajaran di era ini meliputi: 1. Penggunaan Teknologi, 2. Pembelajaran Aktif dan 3. Keterhubungan Sosial. Dengan memahami karakteristik siswa SMA, kekuatan karakter di sekolah, serta media pembelajaran yang relevan di era digital, pendidik dapat merancang pendekatan yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan siswa secara holistik.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sugiyono, 2022: 297). Suradika dan Dirgantara (2019: 90) mengemukakan Metode *R&D* memadukan dua pendekatan penelitian: kuantitatif dan kualitatif (*mixed metode*) yang menekankan pada proses dan hasil. Model pengembangan yang dipilih adalah model ASSURE dengan enam langkah: 1. *Analyze Learner* (analisis peserta didik), 2. *State objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), 3. *Select methods, media and materials* (memilih strategi, media, dan materi), 4. *Utilize media and materials* (penggunaan bahan ajar), 5. *Require learners participation* (melibatkan peserta didik dalam pembelajaran) dan 6. *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi), Arsyad, A. (2013).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan questioner dengan melibatkan ahli media, ahli materi dan siswa SMA Negeri 1 Cariu Bogor sebagai sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi

Media dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (rata-rata skor 4,87) dan ahli media (rata-rata skor 4,48). Modul ini juga mendapat respon sangat baik dari siswa (rata-rata skor kuesioner 4,4).

Hasil Uji Efektivitas

Terdapat peningkatan karakter yang cukup pada pembelajaran pendidikan Pancasila ($N\text{-Gain} = 0,485$, kategori sedang). Modul ini juga mendapat respon sangat baik dari siswa (rata-rata skor kuesioner 4,4).

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis digital interaktif terbukti layak dan efektif untuk penguatan karakter siswa di SMA Negeri 1 Cariu Bogor. Impikasi penelitian ini memberikan kontribusi teori pada pengembangan pembelajaran pendidikan Pancasila, rekomendasi praktis bagi guru agar dapat mengadopsi model pembelajaran berbasis digital interaktif dalam penguatan karakter siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis digital interaktif untuk penguatan karakter siswa di SMA Negeri 1 Cariu Bogor, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian menghasilkan produk modul pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis digital interaktif yang dikembangkan dengan model pengembangan ASSURE dengan tujuan untuk penguatan karakter siswa di SMA Negeri 1 Cariu Bogor.
2. Berdasarkan hasil validasi kelayakan media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis digital interaktif siswa di SMA Negeri 1 Cariu Bogor diperoleh skor 4,87 oleh ahli materi dan skor 4,48 oleh ahli media. sehingga modul berbasis digital interaktif ini layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Penelitian ini telah dilakukan SMA Negeri 1 Cariu Bogor diperoleh skor $N\text{-Gain}$ sebesar 0,485 yang termasuk dalam katagori sedang. Sehingga modul pembelajaran berbasis digital interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo. Benny. A. Pribadi (2011) Model ASURRE untuk Mendesain pembelajaran sukses PT, Dian Rakyat
- Briggs, L. J. (1970). *Handbook of Procedures for the Design of Instruction*. Pittsburgh, PA: American Institutes for Research.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipt
- Fatria Fita Listari.(2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*.Volume 2. Nomor 1 (hlm 140).
- Gagne, R. M. (1970). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gunadi, S. (2018). *Landasan Filosofis Pembaharuan Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbitan mendalam.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, Ahmad. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran CV*. Sejak