

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERDIFERENSIASI PASIBATER UNTUK MENGUATKAN KARAKTER KEPEDULIAN SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Yuli Purnamasari¹, Hikmah Eva Trisnantari², Rahyu Setiani³
Universitas Bhinneka PGRI^{1,2,3}

*) Corresponding author, email: avicena.alfatih@gmail.com¹, hikmaheva@gmail.com²,
rahyusetiani@gmail.com³

ABSTRACT

Pancasila Education learning practices have not been able to form character and accommodate the learning needs of all students. Technology optimisation is needed to support learning. Through differentiated interactive media PaSiBaTer, an acronym for pairing cards, watching videos, reading reading materials and applying Pancasila values is expected to improve the caring character of grade V students. This type of development research (R & D) adopts the steps of Borg and Gall. The research stages include: 1) needs analysis and planning; 2) media development, validation, revision; 3) implementation with small group and field trials; 4) measuring effectiveness. Media expert validation for display 82.5; video 84.7; reading material 84.7 with very valid criteria. Material expert validation score 97.5 with very valid criteria. The results of learning observations show the criteria for media practicality are very high. The effectiveness of the media is proven by the results of the SPSS 29 t-test, student character observation data before and after using the media with a significance value of <0.001. There is a significant difference between before and after the use of media to improve students' caring character.

Keywords

media, interactive,
differentiated,
character

ABSTRAK

Praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila belum mampu membentuk karakter dan mengakomodasi kebutuhan belajar seluruh siswa. Optimalisasi teknologi diperlukan dalam mendukung pembelajaran. Melalui media interaktif berdiferensiasi PaSiBaTer, akronim dari pasang kartu, simak video, baca bahan bacaan dan terapkan nilai Pancasila diharapkan dapat menguatkan karakter kepedulian siswa kelas V. Jenis penelitian pengembangan (R & D) yang mengadopsi langkah-langkah Borg and Gall. Tahapan penelitian meliputi: 1) analisis kebutuhan dan perencanaan; 2) pengembangan media, validasi, revisi; 3) implementasi dengan uji coba kelompok kecil dan lapangan; 4) mengukur efektivitas. Validasi ahli media untuk tampilan 82,5; video 84,7; bahan bacaan 84,7 dengan kriteria sangat valid. Skor validasi ahli materi 97,5 dengan kriteria sangat valid. Hasil observasi pembelajaran menunjukkan kriteria praktikalitas media sangat tinggi. Keefektifan media dibuktikan hasil uji-t SPSS 29, data observasi karakter siswa sebelum dan sesudah penggunaan media dengan nilai signifikansi <0,001. Terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media terhadap penguatan karakter kepedulian siswa.

Kata Kunci

media, interaktif,
berdiferensiasi,
karakter

Cara mengutip: Purnamasari, Y., Trisnantari, H. E., & Setiani, R. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berdiferensiasi PaSiBaTer untuk Menguatkan Karakter Kepedulian Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 11(3), 302–319. <https://doi.org/10.29407/nor.v11i3.23527>

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar penting dilakukan dalam membentuk karakter siswa. Pendidikan karakter ini merupakan upaya pembentukan sikap dalam kehidupan sehari-hari terutama mental siswa untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang. Fungsi pendidikan karakter adalah mencegah pengaruh-pengaruh buruk yang berkembang di masyarakat. Pendidikan karakter dinilai mampu mencegah perilaku negatif serta menanggulangi penggunaan narkoba pada remaja, penyimpangan seksual, dan kekerasan di masyarakat (Nugroho & Surjono, 2019).

Tujuan Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk membentuk siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis serta kreatif (Indra, Adi Darma & Azis, Abdul & Dewi, 2021). SDN 6 Besole telah melaksanakan Implementasi Kurikulum Merdeka mulai tahun pelajaran 2022/2023. Namun pada praktiknya, pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila belum menumbuhkan karakter siswa secara maksimal. Pembelajaran yang diberikan guru biasanya menghafal dan mengerjakan soal-soal sehingga belum menyentuh pada peningkatan karakter siswa. Kondisi lain yang perlu menjadi perhatian adalah banyaknya perilaku negatif siswa, misalnya berkata kotor, kurang sopan terhadap orang yang lebih tua, suka mengejek teman, bahkan ditemukan siswa yang membuat gambar tidak senonoh pada kertas lembar jawaban.

Berdasarkan wawancara dengan guru di SDN 6 Besole, pembelajaran menggunakan media untuk pendidikan Pancasila masih sangat jarang dilakukan. Kecenderungan guru menggunakan buku sebagai satu-satunya sumber belajar siswa, dengan aktivitas ceramah dan penugasan tanpa adanya kombinasi metode yang lain. Di sisi lain, kegiatan pembelajaran juga belum memperhatikan kebutuhan siswa dengan karakteristik yang berbeda. Aktivitas pembelajaran cenderung mengakomodasi siswa dengan gaya belajar tertentu dan kurang berpihak pada yang lain.

Perlu adanya inovasi praktik pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dengan melibatkan penggunaan media. Tafonao (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu suatu perangkat yang dapat menarik perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan pembelajar atau kemampuan belajar, sehingga mampu memberikan motivasi dalam proses pembelajaran (Angela et al., 2023).

Selain itu, paradigma yang dikembangkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berdiferensiasi. Menurut Handiyani & Muhtar (2022), pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan pembelajaran yang memfasilitasi gaya dan kebutuhan belajar siswa di dalam kelas. Menurut Naibaho, setiap individu memiliki minat, potensi dan bakat yang berbeda, sehingga peran guru adalah mengkoordinasikan dan mengolaborasikan perbedaan tersebut dengan strategi yang tepat (Sanjaya et al., 2023).

Perkembangan teknologi yang pesat, seyogyanya juga menjadi pendukung bagi proses pembelajaran. Namun pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih jarang

dilakukan. Sebagian besar siswa telah mengenal ponsel pintar, utamanya siswa sekolah dasar kelas atas telah memiliki perangkat (gawai) sendiri. Namun hal ini belum dioptimalkan untuk kegiatan pembelajaran, baik oleh guru maupun orang tua. Oleh karena itu guru harus mampu menjadi fasilitator dan motivator siswa dalam menemukan dan memanfaatkan sumber daya belajar dengan bantuan teknologi digital tersebut (Arie et al., 2023).

Berbagai fenomena tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Menurut *Association for Educational Communications and Technology (AECT)*, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta kemauan siswa (Arie et al., 2023). Menurut Sakat (2012), penggunaan media dapat menyelesaikan masalah siswa melalui gaya belajar yang berbeda pada setiap peserta didik (Nugroho & Surjono, 2019).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan multimedia Lectora dapat menguatkan karakter kerja keras dan peduli lingkungan pada siswa (Wahyuningsih & Mustadi, 2016). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan karakter siswa yang lebih berprestasi, berkreaitifitas tinggi, termotivasi dalam belajar dan dalam hal positif lainnya (Yanti et al., 2019). Hasil penelitian tersebut menginspirasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif "PaSiBaTer" dalam menguatkan karakter siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran ini berbentuk *big book* dengan menggabungkan media konkret dan media yang berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dalam perspektif Borg and Gall metode *Research and Development (R&D)* adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan (Risal et al., 2022). Gay (1991) berpendapat bahwa penelitian pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan produk yang efektif digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori (Sa'adah & Wahyu, 2022). Tahapan dalam penelitian pengembangan ini adalah 1) analisis kebutuhan, 2) perencanaan media, 3) pengembangan produk, 4) validasi ahli, 5) revisi produk berdasarkan validasi ahli, 6) uji coba kelompok kecil, 7) revisi produk setelah uji coba, 8) uji coba lapangan, 9) revisi setelah uji coba, 10) diseminasi dan evaluasi sehingga menghasilkan produk akhir media interaktif berdiferensiasi PaSiBaTer untuk menguatkan karakter kepedulian siswa.

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Besole dan SDN 6 Besole, yang beralamat di Jalan Raya Popoh, Desa Besole, Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur. Waktu penelitian dilaksanakan mulai Pebruari-Juni 2024. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk media pembelajaran interaktif berdiferensiasi PaSiBaTer. Subyek uji coba adalah: 1) guru yang melakukan praktik

pembelajaran menggunakan media, 2) siswa kelas V SDN 4 Besole sebanyak 7 orang dan SDN 6 Besole sebanyak 19 orang sebagai pengguna media.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) observasi, 2) wawancara dan 3) kuesioner. Observasi digunakan untuk memperoleh data: 1) analisis kebutuhan dan masalah, 2) praktik pembelajaran, 3) penilaian karakter siswa dengan menggunakan lembar observasi. Wawancara dilakukan dalam rangka memperoleh data untuk analisis kebutuhan dan masalah serta keterangan ahli saat validasi media dan materi. Sedangkan kuesioner diberikan kepada ahli materi dan media saat validasi, serta kepada siswa setelah uji coba sebagai data pendukung kepraktisan media.

Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Peneliti merujuk pada pendapat Sugiyono (Sugiyono, 2016) dalam tahapan analisis data kualitatif, yaitu: 1) *data reduction* (reduksi data); 2) *data display* (penyajian data); 3) *conclusion drawing* (penarikan kesimpulan). Analisis data kuantitatif hasil validasi ahli ditetapkan berdasarkan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Kriteria Validitas

No.	Nilai	Kriteria
1.	81 – 100	Sangat Valid
2.	61 – 80	Valid
3.	41 – 60	Cukup Valid
4.	21 – 60	Kurang Valid
5.	0 – 20	Tidak Valid

(Sumber: Sa'adah & Wahyu, 2022)

Analisis data hasil kuesioner siswa dan praktik pembelajaran dengan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Kriteria Praktikalitas

No.	Nilai	Kriteria
1.	81 – 100	Sangat Tinggi
2.	61 – 80	Tinggi
3.	41 – 60	Sedang
4.	21 – 40	Rendah
5.	0 – 20	Sangat Rendah

(Sumber: Sa'adah & Wahyu, 2022)

Uji hipotesis dengan membandingkan hasil observasi karakter siswa yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif PaSiBaTer. Teknik statistik yang digunakan adalah *paired sample t-test* untuk satu sampel yang *related* (Sugiyono, 2016) dengan SPSS 29. Hipotesis statistik: $H_a (\alpha \neq 0)$ dimana terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berdiferensiasi "PaSiBaTer" terhadap penguatan karakter siswa dalam pembelajaran Nilai-nilai Pancasila.

HASIL

Hasil penelitian mengacu kepada langkah-langkah pengembangan *Borg and Gall*. Langkah pertama peneliti melakukan studi pendahuluan sehingga diperoleh kesimpulan tentang masalah yang dihadapi dalam pembelajaran yaitu: 1) pembelajaran belum mengakomodasi kebutuhan seluruh siswa, ditandai dengan adanya aktivitas di luar kegiatan pembelajaran dan tidak menyelesaikan tugas; 2) karakter beberapa siswa, khususnya

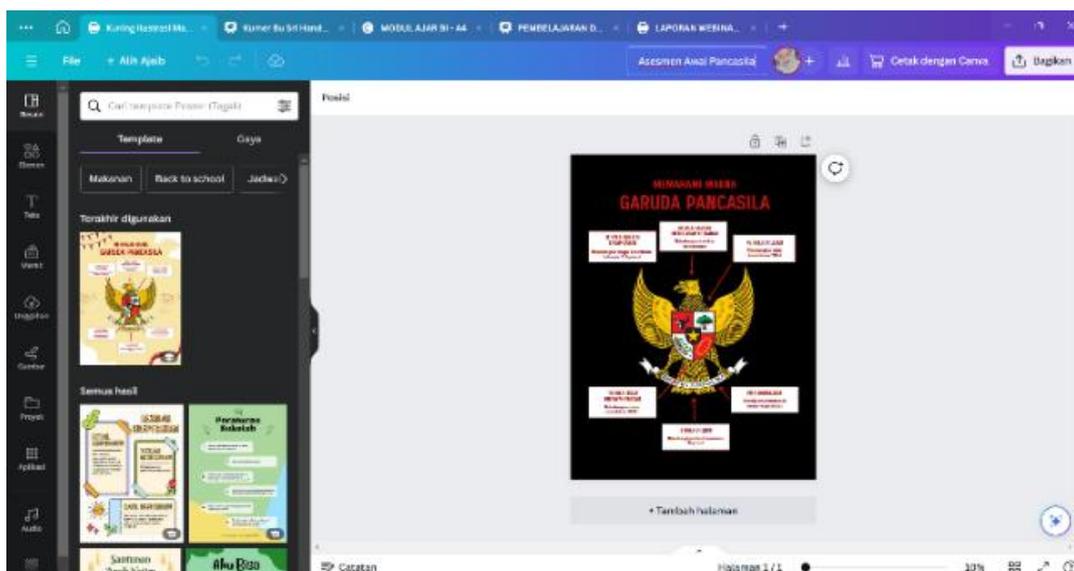
kepedulian perlu ditingkatkan, ditandai dengan adanya sikap individual dan senang mengganggu teman; 3) sarana TIK belum dimanfaatkan secara optimal di dalam pembelajaran, hal ini perlu mendapatkan perhatian; 3) pembelajaran Pendidikan Pancasila jarang menggunakan media, membuat siswa kurang tertarik pada pembelajaran. Siswa menginginkan untuk belajar dengan metode yang lebih interaktif, relevan, kreatif, dan berbasis teknologi.

Hal-hal yang dibutuhkan oleh guru untuk memperbaiki situasi tersebut adalah: 1) penggunaan metode pembelajaran interaktif dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa; 2) integrasi contoh-contoh nyata dan kontekstual tentang penguatan karakter dalam pembelajaran; 3) pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam proses belajar mengajar; 4) pembelajaran yang memfasilitas kebutuhan belajar seluruh siswa dengan berbagai perbedaan karakter dan cara belajar agar semua dapat berpartisipasi secara aktif.

Data tersebut menjadi dasar perancangan dan pengembangan media interaktif berdiferensiasi PaSiBaTer untuk menguatkan karakter kepedulian siswa. Tahap pertama pengembangan media adalah mengidentifikasi capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menyusun alur tujuan pembelajaran fase C, lalu ditetapkan lingkup materi yang diajarkan. Langkah berikutnya mencari referensi materi penerapan nilai-nilai Pancasila dari beberapa sumber. Hasil wawancara dan observasi tentang minat dan kecenderungan gaya belajar digunakan untuk merencanakan pembelajaran berdiferensiasi dari aspek konten, proses atau produk dan menentukan media yang tepat. Selanjutnya merancang modul ajar dan merancang media interaktif berdiferensiasi PaSiBaTer untuk menguatkan karakter siswa.

Aktivitas perencanaan dalam pengembangan media adalah sebagai berikut. Pertama, menyusun alur aktivitas siswa menggunakan media pembelajaran interaktif PaSiBaTer dengan pendekatan berdiferensiasi. PaSiBaTer merupakan akronim dari aktivitas yang dilakukan siswa dalam pembelajaran yaitu: 1) pasang gambar dengan pernyataan (berfungsi sebagai asesmen awal), 2) simak video pembelajaran, 3) baca materi dan menanggapi permasalahan, 4) terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, merancang alat dan bahan untuk membuat big book media pembelajaran interaktif PaSiBaTer dengan pendekatan berdiferensiasi. Media yang dibuat adalah sebuah buku besar, namun di dalamnya terdapat *barcode* tautan yang dapat diakses siswa menggunakan perangkat digital (gawai atau komputer). Ketiga, menyusun materi dan desain yang digunakan meliputi: 1) asesmen awal kognitif terkait nilai-nilai Pancasila menggunakan aplikasi *Canva*; 2) video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*; 3) mendesain bahan bacaan siswa dengan *google document*; 4) asesmen formatif dengan *game wordwall* untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi; 5) tampilan kartu kontrol untuk penerapan nilai-nilai Pancasila.

Media pada bagian pertama ini berperan sebagai asesmen awal untuk mengetahui pengetahuan prasyarat siswa. Bentuk media berupa papan gambar dan kartu-kartu yang dapat ditempel pada papan tersebut. Desain asesmen awal ini dibuat dengan aplikasi *Canva*. Materi untuk permainan menjodohkan pada bagian ini tentang makna lambang negara Indonesia (garuda Pancasila) dan makna simbol sila-sila Pancasila.



Gambar 1 Pembuatan Asesmen Awal

Media pada bagian kedua adalah video pembelajaran. Konten dalam video pembelajaran ini adalah cerita narasi tentang perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, media ini digunakan untuk mengakomodasi siswa dengan gaya belajar audio visual. Sedangkan wujud dari media ini adalah gambar animasi yang bersuara. Gambar ilustrasi dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.



Gambar 2 Pembuatan Video Pembelajaran

Tahapan produksi video pembelajaran nilai-nilai Pancasila yaitu: 1) menulis naskah video dan merancang materi; 2) membuat ilustrasi video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*; 3) merekam suara untuk narasi video; 4) mengedit suara dan video agar lebih rapi; 5) mengunduh video dan mengunggahnya ke akun *youtube*.

Media pada bagian ketiga adalah baca bahan bacaan. Bahan bacaan ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa. Bagian ini dilengkapi dengan permasalahan yang dianalisa dan ditanggapi oleh siswa.



Gambar 3 Penyusunan Bahan Bacaan Siswa

Tahapan penyusunan bahan bacaan tentang penerapan nilai-nilai Pancasila adalah sebagai berikut: 1) mencari referensi sumber belajar yang sesuai dengan materi Nilai-nilai Pancasila; 2) merancang kasus yang dapat dianalisa dan ditanggapi oleh siswa; 3) setelah materi dan kasus disusun, dimasukkan ke dalam presentasi *Canva*; 4) menambahkan ilustrasi agar lebih menarik bagi siswa. Pada bagian ini juga terdapat permainan yang menjadi asesmen formatif untuk mengecek pemahaman siswa, sekaligus mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar kinestetik. Permainan dibuat menggunakan aplikasi *wordwall*.



Gambar 4 Pembuatan Permainan Menjodohkan Nilai-nilai Pancasila

Tipe permainan dapat dipilih sesuai selera. Pada pengembangan media interaktif PaSiBaTer ini menggunakan tipe menjodohkan. Tahapan awal adalah mempersiapkan gambar dan materi yang akan dijodohkan. Selanjutnya memasukkan materi tersebut ke tipe yang dipilih. Untuk mengakses permainan tersebut perlu disetel dengan tipe publik.

Media bagian keempat adalah terapkan nilai-nilai Pancasila, disediakan pernyataan berisi kartu refleksi diri dan penerapan nilai-nilai Pancasila yang akan digunakan oleh siswa untuk menandai dan menuliskan penerapan nilai-nilai Pancasila yang telah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada bagian akhir media terdapat latihan soal sebagai penilaian formatif dan tugas tindak lanjut yaitu siswa mendokumentasi aksi nyata penerapan nilai-nilai Pancasila dalam karya bebas sesuai minatnya, berupa poster, cerita lisan, karangan atau konten video. Sedangkan latihan soal dibuat dengan *google formulir* untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi secara keseluruhan. Latihan soal ini menjadi evaluasi di bagian akhir pembelajaran.

Validasi ahli berkenaan dengan media ini terdiri dari 3 bagian yaitu: 1) validasi media interaktif PaSiBaTer; 2) validasi video pembelajaran nilai-nilai Pancasila dan 3) validasi bahan bacaan penerapan nilai-nilai Pancasila. Indikator validasi untuk tampilan media interaktif meliputi: 1) petunjuk penggunaan media; 2) komposisi warna, 3) kualitas tampilan gambar; 4) pemilihan bahan; 5) kemudahan pemahaman melalui penggunaan media; 6) kemenarikan desain media, 7) kemudahan aplikasi media; 8) kemudahan media untuk siswa belajar mandiri; 9) kemampuan media membangkitkan daya kreatif, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi siswa serta 10) penguatan karakter dengan penggunaan media.

Indikator validasi untuk komponen media berupa video pembelajaran yaitu: 1) petunjuk dalam video; 2) komposisi warna; 3) kualitas tampilan gambar; 4) materi dalam video; 5) kemenarikan ilustrasi video; 6) kemudahan aplikasi video di sekolah; 7) kemudahan untuk siswa belajar secara mandiri; 8) kemampuan media video untuk membangkitkan daya kreatif, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi siswa serta 9) penguatan karakter dengan penggunaan media video. Sedangkan indikator untuk bahan bacaan yaitu: 1) kejelasan isi materi bacaan; 2) pemilihan komposisi warna; 3) kualitas tampilan gambar; 4) kemampuan bahan bacaan dalam membantu siswa memahami materi; 5) ilustrasi dalam bacaan; 6) kemudahan diaplikasikan di sekolah lain; 7) kemudahan untuk siswa belajar secara mandiri; 8) kemampuan bahan bacaan untuk membangkitkan daya kreatif, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi siswa serta 9) penguatan karakter dengan penggunaan media bahan bacaan.

Hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Komponen Media	Skor		Rata-rata	Kriteria
		Validator 1	Validator 2		
1.	Media PaSiBaTer	82,5	82,5	82,5	Sangat Valid
2.	Video Pembelajaran	86,1	88,9	87,5	Sangat Valid
3.	Bahan Bacaan	86,1	88,9	87,5	Sangat Valid

Validasi materi dilakukan dengan mengisi angket lembar validasi dan wawancara langsung dengan validator untuk mengonfirmasi aspek-aspek yang perlu diberikan revisi. Hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.4 Hasil Validasi Ahli Materi

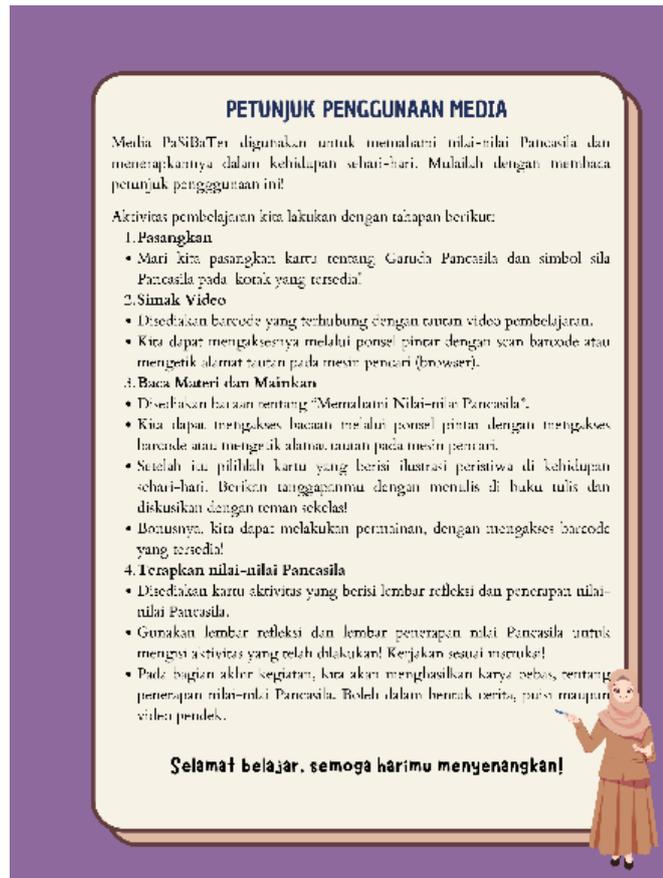
No.	Aspek Kesesuaian Materi	Nilai	
		Validator 1	Validator 2
1.	Capaian Pembelajaran	4	4
2.	Tujuan Pembelajaran	4	4
3.	Alur Materi	4	4
4.	Penguatan Karakter	4	4
5.	Pemenuhan Kebutuhan Belajar Siswa	3	4
6.	Kemenerikan Tampilan	4	4
7.	Komunikasi dengan Siswa	4	3
8.	Pemahaman Siswa	4	4
9.	Penerapan nilai Pancasila	4	4
10.	Penggunaan Bahasa	4	4
Total		39	39
Konversi (nilai maksimal 100)		97,5	97,5
Rata-rata		97,5	
Kriteria		Sangat Valid	

Revisi dilakukan sesuai arahan validator dengan beberapa perubahan berikut. Pertama, penyempurnaan desain buku besar dibuat lebih menarik dan mudah digunakan oleh individu maupun kelompok. Selain itu juga menambahkan ilustrasi dan variasi warna yang sesuai dengan anak usia sekolah dasar.



Gambar 5 Tampilan Buku Media PaSiBaTer

Kedua, penyempurnaan petunjuk penggunaan media dengan mengubah kalimat deskripsi yang diberikan agar lebih mudah dimengerti oleh siswa.



Gambar 6 Petunjuk Penggunaan Media

Ketiga, penyempurnaan tampilan pada video pembelajaran, yaitu perlu memperhatikan kesesuaian ilustrasi gambar dan pengisi suara. Tampilan animasi juga disempurnakan agar lebih menarik perhatian.



Gambar 7 Tampilan Video Pembelajaran

Keempat, penyempurnaan bahan bacaan yang semula berupa tampilan presentasi *power point* dengan materi yang singkat. Perubahan dilakukan dengan melengkapi deskripsi nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila. Selain itu juga menambahkan cerita tentang penguatan karakter kepedulian siswa pada masing-masing sila Pancasila. Tampilan bahan bacaan juga diubah dalam bentuk *flipbook* dengan desain dan ilustrasi yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.



Gambar 8 Tampilan Bahan Bacaan Nilai-nilai Pancasila

Pada bagian ini juga dilengkapi dengan permainan yang dibuat dengan aplikasi *Wordwall* sebagai asesmen formatif yaitu pada tautan *s.id/Main-1* dan *s.id/Main-2* kemudian dibuatkan *barcode* pada lembar aktivitas di buku besar PaSiBaTer.



Gambar 9 Tampilan Permainan dengan Wordwall

Kelima, penyempurnaan instruksi pada latihan soal dan tugas tindak lanjut, dibuat lebih rinci agar dapat dipergunakan siswa saat belajar mandiri menggunakan media PaSiBaTer.



Gambar 10 Tampilan Instruksi Evaluasi dan Tindak Lanjut

Setelah validasi ahli media dan ahli materi dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Proses ini dibantu oleh dua orang guru sebagai observer dan peneliti sebagai praktikan. Hal yang menjadi pertimbangan peneliti menjadi praktikan adalah pengetahuan tentang pembelajaran diferensiasi. Belum semua guru terlatih dengan pembelajaran berdiferensiasi. Data yang diperoleh adalah hasil observasi praktik pembelajaran, angket siswa dan hasil observasi karakter kepedulian siswa.

Aktivitas pembelajaran di kelas ini dibagi menjadi dua pertemuan, masing-masing melibatkan berbagai tahapan yang mendukung pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Pada pertemuan pertama, guru membuka pelajaran dengan mengingatkan kesepakatan kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa kemudian dibagi menjadi dua kelompok kecil untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berdiferensiasi, PaSiBaTer. Siswa memulai dengan aktivitas menyocokkan kartu yang berhubungan dengan lambang negara Indonesia dan simbol Pancasila sebagai asesmen awal. Guru kemudian membimbing diskusi dan memberikan bantuan kepada siswa yang memerlukan, sambil menerapkan diferensiasi proses.

Setelah itu, siswa diinstruksikan untuk mengakses video pembelajaran secara mandiri dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi video. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa dan meminta mereka melanjutkan aktivitas dengan membaca materi tentang Nilai-nilai Pancasila melalui tautan *barcode*. Siswa kemudian menganalisis kasus-kasus terkait Pancasila dan memainkan permainan *wordwall* sebagai asesmen formatif. Guru mengakhiri pertemuan ini dengan menjelaskan fungsi pokok Pancasila, membimbing diskusi klasikal, dan memandu siswa melakukan refleksi diri. Siswa juga diberikan tugas lanjutan untuk membuat karya yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, siswa mempresentasikan hasil pengisian kartu refleksi dan penerapan nilai-nilai Pancasila serta karya yang telah mereka buat. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja siswa. Selain itu, guru mendampingi siswa dalam mengerjakan latihan soal melalui *google formulir*. Pembelajaran ditutup dengan refleksi dan penguatan positif dari guru, menandai akhir dari rangkaian aktivitas pembelajaran ini. Hasil observasi penggunaan media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.5 Hasil Observasi Penggunaan Media (Uji Coba Kelompok Kecil)

No.	Indikator	Nilai	
		Observer 1	Observer 2
1.	Membantu siswa lebih fokus	4	4
2.	Mendorong keterlibatan aktif siswa	4	4
3.	Membantu siswa menerapkan secara langsung	3	4
4.	Membantu menguatkan karakter siswa	3	4
5.	Membangkitkan motivasi siswa	3	3
6.	Mendorong kemampuan berpikir kritis	2	4
7.	Membantu siswa memahami materi	4	3
8.	Mudah digunakan oleh siswa	4	4
9.	Memudahkan guru menyampaikan materi	4	4
10.	Membantu menguatkan karakter siswa	3	4
Total		34	38
Konversi (nilai maksimal 100)		85	95
Rata-rata		90	
Kriteria		Sangat Tinggi	

Tabel 1.6 Hasil Observasi Penggunaan Media (Uji coba Lapangan)

No.	Indikator	Nilai	
		Observer 1	Observer 2
1.	Membantu siswa lebih fokus	4	4
2.	Mendorong keterlibatan aktif siswa	4	4
3.	Membantu siswa menerapkan secara langsung	4	4
4.	Membantu menguatkan karakter siswa	3	4
5.	Membangkitkan motivasi siswa	3	3
6.	Mendorong kemampuan berpikir kritis	3	4
7.	Membantu siswa memahami materi	4	3
8.	Mudah digunakan oleh siswa	4	3
9.	Memudahkan guru menyampaikan materi	4	4
10.	Membantu menguatkan karakter siswa	3	4
Total		36	37
Konversi (nilai maksimal 100)		90	92,5
Rata-rata		91,3	
Kriteria		Sangat Tinggi	

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada Tabel 1.5 dan uji coba lapangan pada Tabel 1.6 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif PaSiBaTer dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila mendapatkan kriteria praktikalitas sangat tinggi pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Data tersebut didukung dengan hasil kuesioner siswa setelah praktik pembelajaran, yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Siswa

No.	Indikator	Skor		Kriteria
		Uji Kelompok Kecil	Uji Lapangan	
1.	Menyenangkan	96,4	93,4	Sangat Tinggi
2.	Menarik	85,7	89,5	Sangat Tinggi
3.	Meningkatkan pemahaman	100	85,5	Sangat Tinggi
4.	Mendorong kerjasama	82,1	93,4	Sangat Tinggi
5.	Membangkitkan motivasi	75	78,9	Tinggi
6.	Membantu menemukan hal baru	85,7	94,7	Sangat Tinggi
7.	Membantu penerapan sehari-hari	89,3	89,5	Sangat Tinggi
8.	Melatih berpendapat	82,1	82,9	Sangat Tinggi
Rata-rata		87	88,5	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 1.7 di atas menunjukkan bahwa media mendapat kriteria sangat tinggi untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Penggunaan media ini dinilai menyenangkan, menarik perhatian serta mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menemukan hal-hal baru. Penggunaan media juga melatih berpendapat dan hasil belajar siswa dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Efektivitas penggunaan media PaSiBaTer diperoleh dari perbandingan data observasi karakter siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Observasi karakter siswa dilaksanakan selama pembelajaran dengan bantuan rubrik penilaian. Pengamatan guru meliputi sikap yang muncul, hasil refleksi diri dan penilaian teman. Penilaian pada penelitian pengembangan ini fokus pada sikap (karakter kepedulian siswa) berdasarkan analisis masalah. Aspek karakter kepedulian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tanggap terhadap lingkungan sosial dan persepsi sosial. Tanggap terhadap lingkungan sosial dijabarkan menjadi tiga indikator yaitu tolong menolong, partisipasi aktif dan kerjasama. Sedangkan untuk aspek persepsi sosial dijabarkan ke dalam dua indikator yaitu empati dan disiplin. Selanjutnya dilakukan uji beda menggunakan SPSS 29 *paired sample t-test* dengan data sebagai berikut.

Tabel 1.8 Hasil Uji Beda Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media (Uji Coba Kelompok Kecil)

Uji Sampel Berpasangan Sebelum dan Sesudah					
No.	Rataan	Std Deviasi	t	df	Signifikansi
1.	-23,28571	1,79947	-34,237	6	<0,001

Tabel 1.9 Hasil Uji Beda Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media (Uji Coba Lapangan)

Uji Sampel Berpasangan Sebelum dan Sesudah					
No.	Mean	Std Deviasi	t	df	Signifikansi
1.	-13,52632	2,61127	-22,579	18	<0,001

Berdasarkan Tabel 1.8 di atas hasil uji beda hasil observasi karakter siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, pada uji coba kelompok kecil nilainya adalah -34,237 dengan signifikansi kurang dari 0,001. Sedangkan pada uji lapangan nilainya adalah -22,579 dengan signifikansi kurang dari 0,001. Artinya nilai signifikansi <0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berdiferensiasi "PaSiBaTer" terhadap penguatan karakter siswa dalam pembelajaran Nilai-nilai Pancasila.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan *Borg and Gall*, dimulai dengan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil studi menunjukkan tantangan utama, seperti pembelajaran yang belum mengakomodasi kebutuhan seluruh siswa, perlunya peningkatan karakter siswa, kurangnya pemanfaatan TIK, dan rendahnya penggunaan media dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, dikembangkanlah media interaktif PaSiBaTer, yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas, relevansi, kreativitas, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sekaligus menguatkan karakter kepedulian siswa. Sebagaimana dikutip dari pendapat Martini (2018) bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada era modernisasi seperti sekarang, perlu mengakomodir terbentuknya daya literasi digital, kreativitas, inovasi, dan sifat kritis peserta didik, juga perlu menjadikan berbagai permasalahan sosial sebagai sumber pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara kontekstual (Yuniarto et al., 2022).

Pengembangan media ini mendukung pembelajaran berdiferensiasi, yang bertujuan untuk menyesuaikan proses belajar di kelas sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Tomlinson, 2001). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media berbasis teknologi, seperti e-modul yang menggunakan book creator, sangat efektif untuk pembelajaran berdiferensiasi (Sanjaya et al., 2023). Media ini memungkinkan adanya variasi proses pembelajaran, seperti kegiatan interaktif dengan metode PaSiBaTer: 1) pasang kartu pada gambar yang tepat; 2) simak video pembelajaran; 3) baca materi dan tanggapi kasus; 4) terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media interaktif PaSiBaTer adalah solusi untuk pembelajaran berdiferensiasi, yang bertujuan memperkuat karakter kepedulian siswa melalui Pendidikan Pancasila.

Media PaSiBaTer menggabungkan benda konkret dengan aplikasi digital yang diakses melalui gawai, dirangkum dalam *big book* dengan *barcode* dan tautan untuk kemudahan akses. Menurut Cole & Todd (2003), media interaktif berbasis gawai dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan respons positif. Media ini mendukung pembelajaran berdiferensiasi, yang menyesuaikan proses belajar sesuai kebutuhan individu siswa (Ulfa Kurniyawati et al., n.d.). Dalam implementasinya, media PaSiBaTer digunakan dengan cara: pasang kartu pada gambar yang tepat, simak video pembelajaran, baca materi dan tanggapi kasus, serta terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas ini memungkinkan diferensiasi proses, konten, dan produk sesuai dengan minat dan gaya belajar siswa.

Uji coba menunjukkan media PaSiBaTer sangat valid menurut ahli media dan materi, serta praktikalitas yang tinggi dalam penerapannya di kelas. Observasi dan kuesioner menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila. Media ini juga berhasil membangkitkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penguatan karakter kepedulian siswa. Data uji beda menunjukkan peningkatan signifikan dalam sikap kepedulian siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, khususnya dalam karakter tolong menolong, partisipasi aktif, kerjasama, empati, dan disiplin. Ini mengindikasikan bahwa PaSiBaTer efektif tidak hanya sebagai alat pembelajaran,

tetapi juga dalam pengembangan karakter siswa. Edwita (2020) menyatakan bahwa di dalam pembentukan karakter, guru tidak boleh mengintegrasikan pada bidang kognitif saja, tetapi juga pada kehidupan sosial siswa.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media PaSiBaTer sangat valid dan layak diterapkan. Media ini mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan mengintegrasikan karakter kepedulian dalam materi yang kontekstual, mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berpikir kritis. Media ini juga memfasilitasi berbagai gaya belajar, baik visual, audio-visual, maupun kinestetik. Dengan aktivitas seperti permainan dan refleksi diri, siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan karakter siswa yang lebih berprestasi, berkeaktifitas tinggi, bermotivasi dalam belajar dan dalam hal positif lainnya (Yanti et al., 2019).

Kelebihan media PaSiBaTer mencakup peningkatan keterlibatan siswa melalui pendekatan multisensori, dorongan terhadap karakter kepedulian melalui kolaborasi, serta penyesuaian dengan kebutuhan individu siswa. Namun, untuk efektivitas yang optimal, diperlukan infrastruktur teknologi yang memadai, guru yang terlatih, dan pendidikan karakter yang konsisten.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media interaktif berdiferensiasi PaSiBaTer yang dirancang untuk menguatkan karakter siswa kelas V dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pengembangan dimulai dari perencanaan yang didasarkan pada analisis kebutuhan pembelajaran, melibatkan penyusunan alur aktivitas siswa, desain media *big book* interaktif, serta penyusunan materi sesuai dengan alur yang telah ditetapkan. Dalam pengembangannya, media PaSiBaTer melalui berbagai tahapan seperti asesmen awal, desain video, bahan bacaan, permainan *wordwall*, dan evaluasi. Validasi dari ahli menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak digunakan. Implementasi media dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan lapangan, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi dan mendapatkan respon positif dari siswa. Hal ini menegaskan bahwa PaSiBaTer efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terbukti dari adanya perbedaan signifikan dalam penguatan karakter siswa sebelum dan sesudah penggunaan media ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar sekolah memberikan pelatihan berkelanjutan kepada guru dalam pengembangan media pembelajaran dan memastikan pemanfaatan sarana prasarana yang optimal. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media PaSiBaTer secara maksimal untuk memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan perluasan penelitian dengan menguji efektivitas media dalam berbagai konteks pembelajaran, mengembangkan fitur tambahan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengkaji dampak jangka panjang penggunaan media ini terhadap pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.

DAFTAR RUJUKAN

- Angela, P., Andini, S. A., Rohmah, A. N., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Penguatan Karakter Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar 01 Sumberjaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30727–30733.
- Arie, K., Murni, W., Assabilah, A. D., & Murni, A. W. (2023). Artikel Nusantara Educational Review Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. In *NER* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>
- Edwita, A. (2020). *Membangun Karakter Melalui Pendidikan di Era Digital*. Jakarta: Penerbit Prenada Media.
- Indra, Adi Darma & Azis, Abdul & Dewi, L. G. M. W. (2021). *Pendidikan Pancasila* (M. F. JUbaedi (Ed.)). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Peduli Lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.15911>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-teori dan Desain Penelitian* (Z. R. Bahar (Ed.)). CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif* (A. R. Abdullah (Ed.)). CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sanjaya, P. A., Pageh, I. M., & Suastika, I. N. (2023). Bahan Ajar E-Modul Book Creator untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 410–421.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Ulfa Kurniyawati, S., Sri Nugraheni UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, A., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (n.d.). *ELSE (Elementary School Education Journal) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai pada Pembelajaran PPKn Kelas 3 SD/ MI di Masa Pandemi Covid-19*.
- Wahyuningsih, E., & Mustadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Lectora Pembelajaran Tematik-Integratif Untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*

Pendidikan Karakter, 7(1), 29–47. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10729>

Yanti, C. O. D., Angraini, F., & Darwanto. (2019). Media Pembelajaran Matematika Interaktif Dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa. *Semnasfip*, 201–206. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5128>

Yuniarto, B., Lama'atushabakh, M., Maryanto, M., & Habibi, A. (2022). Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sosial Sains*, 2(11), 1170–1178. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v2i11.522>