

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAUN (KARAKTER UNGGUL) SEBAGAI PENGUATAN NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Arief Cahyo Utomo¹, Try Bowo Surya Pamungkas², Henry Aditia Rigianti³

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

³ Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Diterima : 10 Mei 2024

Disetujui : 27 Mei 2024

Dipublikasikan : Juli 2023

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran KAUN (Karakter Unggul) dalam upaya pemecahan permasalahan peserta didik yang saat ini semakin berkurangnya nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) dengan sampel 29 peserta didik di kelas 5 SD Negeri Krajan 1. Instrumen yang digunakan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Media pembelajaran KAUN melalui uji coba 2 ahli media, 2 ahli materi, 1 guru kelas, dan 29 peserta didik dengan perolehan nilai validasi diantaranya 1) ahli media 88,19% dengan kategori sangat layak, 2) ahli materi 100% dengan kategori sangat layak., 3) guru kelas 93,42% dengan kategori sangat layak, 4) peserta didik 86,5% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan sebesar 78,27% dan *pos-test* 83,10% dengan peningkatan 6,17%. Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran KAUN (Karakter Unggul) layak untuk digunakan dan mendapatkan respon yang baik oleh guru dan peserta didik di kelas 5.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Nilai Pancasila

Abstract

This research focuses on the development of KAUN (Karakter Unggul) learning media in an effort to solve the problems of students who are currently diminishing the values of Pancasila. The method used is Research & Development (R&D) with the 4D model (*Define, Design, Development, Disseminate*) with a sample of 29 students in grade 5 SD Negeri Krajan 1. The instruments used are interviews, questionnaires, and documentation. KAUN learning media through trials of 2 media experts, 2 material experts, 1 teacher, and 29 students with the acquisition of validation scores including 1) media experts 88.19% with a very feasible category, 2) material experts 100% with a very feasible category, 3) teacher 93.42% with a very feasible category, 4) students 86.5% with a very feasible category. The pre-test and post-test results obtained were 78.27% and post-test 83.10% with an increase of 6.17%. The result of this research is learning media KAUN (Karakter Unggul) is acceptable and usable and the responses of teachers and students grade 5 is good

Keywords: Development, Instruction, Pancasila Values

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi katalis perubahan yang menyapa setiap aspek kehidupan, tak terkecuali pendidikan. Teknologi mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap cara pendidikan

memberikan pengajaran. Teknologi dinilai sebagai bentuk evolusi manusia yang menghadirkan berbagai akseibilitas dan kualitas, sehingga memungkinkan guru dan peserta didik untuk mengeksplor materi lebih mendalam secara tepat dan cepat.

Teknologi dalam pendidikan dapat dimaknai sebagai media yang membantu pelajar dalam proses belajar mengajar di sekolah (Sofyan & Hidayat, 2022). Teknologi sebagai perkembangan pendidikan modern memberikan pengaruh kepada guru dalam meningkatkan keterampilan TIK untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran peserta didik yang efektif dan efisien (Ambarwati et al., 2021).

Perkembangan teknologi menurut hasil studi memberikan dampak terhadap kehidupan baik dari sisi positif dan sisi negatif (Taufik & Apendi, 2021). Perkembangan teknologi menaikkan aksesibilitas dan kualitas pendidikan yang ditunjang dengan pemanfaatan multimedia dalam proses belajar. Jika dilihat dari sisi positif guru sebagai pendidik diuntungkan dalam proses belajar mengajar karena bisa menggunakan berbagai kemudahan teknologi dalam menjelaskan konsep rumit menggunakan media pembelajaran dengan berbagai cara seperti pemanfaatan gambar, video, animasi, dan suara. (Husnita et al., 2023). Pemanfaatan teknologi menjadi nilai tambah bagi guru dan peserta didik ketika berhasil menerapkan teknologi secara maksimal. Menurut (Puspitarini & Hanif, 2019) beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran a) membuat proses belajar mengajar lebih menarik bagi peserta didik, Dimana hal ini akan membuat mereka termotivasi dalam belajar dikelas; b) membuat materi pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga, peserta didik dapat memahami materi dan menguasai tujuan pembelajaran; c) membuat proses belajar lebih bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran, dalam pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi secara lisan tetapi menggunakan media dalam penyampaian materi sehingga, peserta didik tidak cepat bosan pembelajaran juga menjadi lebih efektif dan efisien; d) menggunakan lebih banyak kegiatan pembelajaran seperti menonton, praktik, demonstrasi daripada mendengarkan guru ketika penyampaian materi.

Teknologi dalam pendidikan memiliki efek yang beragam selain dampak positif terdapat juga dampak negatif. Jika dilihat dari sisi negatif pemanfaatan multimedia pada peserta didik menimbulkan permasalahan baru yang muncul di tengah-tengah masyarakat. Permasalahan yang muncul adalah penurunan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik akibat dari munculnya teknologi. Pengaruh teknologi bagi peserta didik tidak hanya menimbulkan penurunan nilai-nilai pancasila tetapi juga menimbulkan beberapa dampak negatif lain diantaranya; a) pemanfaatan teknologi yang salah digunakan menimbulkan efek buruk seperti kecanduan *game online* dan pornografi; b) *overloaded information*, peserta didik sering kali mengakses informasi secara berlebihan didunia maya menimbulkan penumpukan informasi yang beragam sehingga menimbulkan kecanduan; c) apatis, perilaku apatis ditunjukkan pada siswa akibat dari kecanduan menggunakan internet. (Maritsa et al., 2021). Pada kenyataannya dampak ini telah meluas ke hampir seluruh sekolah yang ada di Indonesia. Melalui globalisasi efek buruk teknologi terhadap pendidikan semakin menguat. Hal ini dinyatakan dalam (Al Islami et al., 2022; Rahayu et al., 2023) Globalisasi memberikan dampak positif dan negatif kepada semua aspek dimulai dari lingkungan sosial, pendidikan termasuk pendidikan karakter anak. Padahal seharusnya peserta didik tidak perlu terkena efek negatif akibat globalisasi. Teknologi seharusnya menjadi ladang yang menguntungkan setiap peserta didik dengan melakukan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar seperti yang diungkapkan (Fazriyah et al., 2020; Liando et al., 2022; Nurrohman, 2021) bahwa teknologi bisa digunakan secara positif dengan pemanfaatan yang maksimal dengan melihat potensi teknologi terhadap pendidikan yang sangat besar.

Penggunaan media berbasis teknologi untuk penanaman karakter pada saat ini masih termasuk jarang dilakukan

oleh guru di Sekolah Dasar. Hal tersebut terbukti di salah satu Sekolah dasar yaitu di SD Krajan 1, Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah terjadi kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis aplikasi dalam pendidikan hal tersebut tampak Ketika guru melakukan penanaman karakter masih dengan metode ceramah kemudian untuk pelaksanaan evaluasi masih menggunakan tes berbentuk kertas. Hal tersebut memiliki dampak yang besar baik secara positif maupun negatif. Kemudian banyak dari guru guru di SD Krajan 1 membutuhkan media yang dapat dengan mudah menanamkan Karakter secara efektif dan efisien. Pada kenyataannya di lapangan SD Krajan melakukan penanaman karakter hanya dengan memperlihatkan video yang diambil dari internet saja. Sehingga banyak guru memperoleh video yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Perkembangan teknologi dan penguasaan teknologi saat ini tentu tidak lepas dari dampak negatif yang turut serta dirasakan di dalam dunia pendidikan terutama di SD Negeri Krajan 1. Pemerosotan nilai karakter bangsa dan nilai yang dibawa dalam keluarga menjadi masalah yang serius jika tidak ditangani hati-hati. Dalam hal ini peran guru dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan sangatlah penting. Guru sebagai pelopor dalam menegakkan pendidikan harus di tuntut harus bisa mendidik karkater siswa dengan baik selama berada di sekolah.

Dampak ini perlu adanya tindakan pencegahan dan perbaikan sikap dan moral peserta didik, terutama di SD Negeri Krajan 1. Salah satu solusi yang bisa dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran KAUN (Karakter Unggul). Media ini berbentuk aplikasi yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila untuk peserta didik melalui fitur menarik dan interaktif.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research & Development dengan model

4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Menurut (Tanjung & Nababan, 2018) Model 4D merupakan metode paling sistematis dan sesuai untuk mengembangkan pembelajaran. Aplikasi yang dikembangkan berupa prototype perangkat pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan sampel data yang terdiri dari dua ahli media, dua ahli materi, guru kelas 5 di SD Negeri Krajan 1. Total keseluruhan peserta didik berjumlah 29 anak yang terdiri dari laki-laki 10 anak dan perempuan 19 anak. Media pembelajaran aplikasi KAUN (Karakter Unggul) dibuat dengan menggunakan *software Unity* dengan bahasa pemrograman C#.

Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menggunakan model Miles & Huberman (Saleh, 2017) dengan melakukan 4 tahapan yaitu 1) pengumpulan data; 2) reduksi data; 3) penyajian data; 4) penarikan kesimpulan. Tahap pertama berisi pengumpulan data deskriptif dan reflektif pada obseervasi dan angket. Tahap kedua reduksi data, melakukan perangkuman data yang relevan dan berguna bagi penelitian. Tahap ketiga, penyajian data yaitu menyajikan hasil yang didapatkan kedalam grafik, gambar ataupun narasi. Tahap keempat, penarikan kesimpulan berisi kesimpulan yang didapat dari paparan data yang telah disebutkan pada tahap ketiga.

Pengukuran kelayakan media pembelajaran maka, diperlukan analisis yang lebih mendalam untuk mengukur media pembelajaran dan tingkat pemahaman peserta didik untuk itu dipelukan analisis kuantitatif. Adapun 3 tahap dalam melakukan analsisi data yaitu 1) persiapan; 2) tabulasi; dan 3) penerapan data (Wulandari, 2019). Tahap pertama, persiapan yakni mengecek data, dan isian data, serta identitas pengisi. Tahap kedua, tabulasi yaitu memberikan skor pada angket, dan nilai pada dalam hal ini peneliti menggunakan skala Linkert dengan interval

skor 1 – 4. Dengan tujuan memperoleh data yang diperlukan seperti yang ditunjukkan Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang	1

Persentase kelayakan ini dikonversikan kedalam Tabel 2 sebagai dari tahapan kedua yaitu tabulasi sebagai berikut:

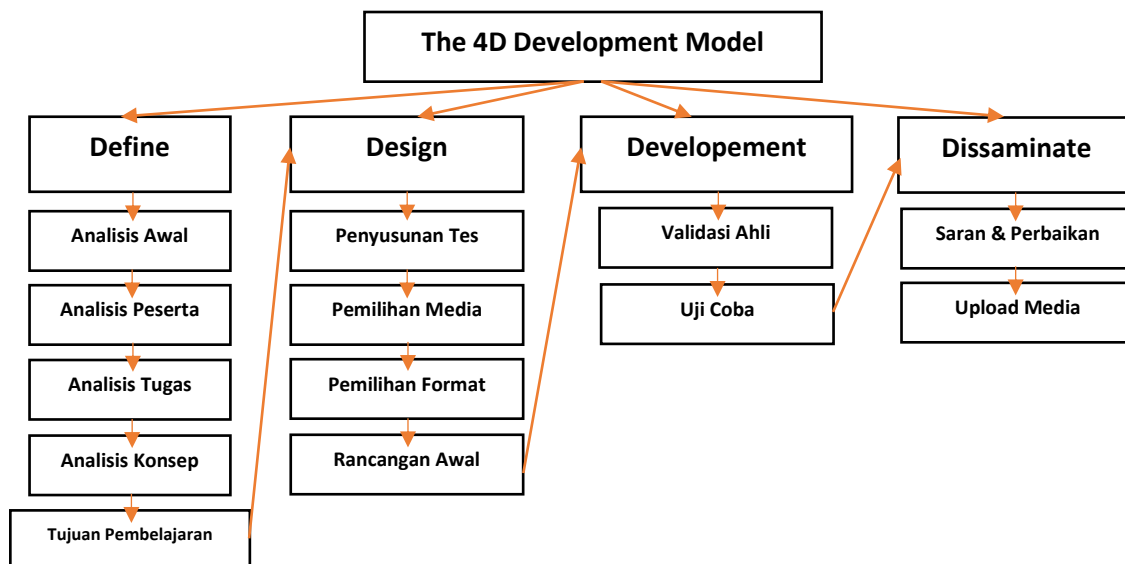
Tabel 2. Interpretasi Data

Persentase Kelayakan	Interpretasi
86 -100%	Sangat Layak
76 -85%	Layak
56 - 75%	Cukup layak
<55%	Kurang

Selain itu, dalam mengukur ketercapaian peserta didik dengan pemahaman nilai-nilai Pancasila akan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang ada di sekolah. Adapun Teknik untuk memperlihatkan hasil setelah penggunaan media pada peserta didik yaitu menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan mean, dan

median. Tahap ketiga, penerapan data yaitu menganalisis data dengan menggunakan data yang telah disajikan dari pengumpulan data pada tahap sebelumnya.

Pembuatan aplikasi ini menurut dengan model 4D seperti yang dijelaskan oleh (Ulya, 2019). Model 4D memiliki 4 tahapan yang harus di tempuh dalam mengembangkan aplikasi sebagai berikut:



Gambar 1. Sturktur Model 4D

Tahap pendefinisian (*define*) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan

peserta didik dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentas

kelas 5. Objek dari wawancara adalah guru kelas 5. Data analisis kurikulum, materi dan kebutuhan peserta didik akan disajikan dalam bentuk table. Data analisis ini yang akan menjadi dasar pembuatan aplikasi KAUN (Karakter Unggul).

Tahap desain (*design*) media KAUN (Karakter Unggul) menggunakan data analisis dari tahap define dan disesuaikan dengan materi di kelas 5. Proses desain pada media pembelajaran akan dibagi menjadi 4 terdiri dari (1) perencanaan standar tes, (2) pemilihan media, (3) pemilihan format, dan (4) rancangan awal.

Tahap pengembangan (*development*) media pembelajaran KAUN (Karakter Unggul) di desain menggunakan serangkaian *software* dan *web* pendukung diantaranya, *Canva* untuk mendesain *User Interface* (UI) Pada tahap ini, peneliti menghasilkan produk awal aplikasi untuk pertama kalinya. Untuk itu peneliti melakukan Validasi ahli dengan menyerahkan aplikasi tersebut kepada ahli media pembelajaran yang terdiri dari dua ahli media, dua ahli materi, dan guru kelas. Kemudian yang dilakukan selanjutnya Peneliti melakukan revisi dan perbaikan dari masukan masukan ahli media dan materi tersebut sebelum masuk ke tahap uji coba untuk pertamakalinya.

Tahap Uji coba dilakukan untuk mendapatkan feedback dari peserta didik terkait penggunaan aplikasi tersebut. Uji coba dilakukan untuk membuktikan keefektivan aplikasi dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

Tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan ketika media yang telah mengalami perbaikan dari *feedback* peserta didik. Peneliti memberikan hasil pengembangan aplikasi kepada guru kelas dan disebar secara luas melalui *website itch.io* dan secara berkala akan di *update* dengan mempertimbangkan masukan dari para *reviewer* untuk menciptakan pengalaman penggunaan yang lebih baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam upaya mengembangkan media pembelajaran KAUN (Karakter Unggul) sebagai penguatan penanaman nilai pancasila di kelas 5. Tujuannya adalah menemukan kelayakan dari media yang telah dibuat. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development dengan model 4D. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari ahli media, ahli materi, guru kelas dan peserta didik didapatkan dimulai dari tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebarluasan.



Hasil analisis didapatkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan mata pelajaran PKn di kelas 5 didapat bahwa materi persatuan dan kesatuan mengalami hambatan. Peneliti mengambil materi persatuan dan kesatuan untuk membantu peserta didik sekaligus menjadi materi yang pilih untuk membuktikan peningkatan hasil dari penanaman nilai Pancasila melalui media KAUN. Adapun Kompetensi Inti (KI) a) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara, c) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain, d) Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar (KD) memuat a) Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup, b) Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan. Sedangkan untuk Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) memuat a) Mengemukakan manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup, b) Menerapkan manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup di kehidupan sehari-hari, c) Mengidentifikasi hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan, d) Mengoperasikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan serta untuk Tujuan Pembelajaran diantaranya a) Melalui video pembelajaran, peserta didik mampu mengemukakan manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup, b) Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menerapkan manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup, c) Melalui pengerjaan kuis, peserta didik mampu mengidentifikasi hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan, d) Melalui presentasi dan diskusi, peserta didik mampu mengoperasikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

Berdasarkan data analisis observasi didapat bahwa peserta didik di SD Negeri Krajan 1, masih minim penerapan teknologi saat pembelajaran di kelas. Peserta didik cenderung jenuh dan tidak fokus saat belajar. Terlihat dalam pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Metode pembelajaran yang digunakan monoton dan membosankan. Selain itu pembelajaran lebih sering berpusat pada guru, sehingga peserta didik menjadi pasif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap perencanan Setelah mendapatkan data yang cukup maka, dilakukan perancangan standar tes terhadap produk yang akan dibuat. perancangan ini akan menentukan isi dari produk yang berupa rancangan *layout*, *background*, kualitas desain dan materi yang disajikan. Pembuatan media pembelajaran aplikasi KAUN (Karakter Unggul) menggunakan *software Unity* sebagai wadah dalam pemrograman aplikasi. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C#. *Unity* dipilih karena peneliti bisa lebih leluasa dalam pembuatan program dengan kualitas yang baik dan bisa memainkan dalam bentuk platform yang berbeda. Berdasarkan data dan pemilihan software yang digunakan maka, selanjutnya perancangan format dan *layout* desain dengan konsep perancangan ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perencanaan Media KAUN

Scene	Keterangan
	<p>Pada <i>scene</i> ke-1 ini akan menunjukkan logo KAUN sebagai pembuka yang akan muncul dalam beberapa detik.</p>
	<p>Pada <i>scene</i> ke-2 akan memunculkan <i>scene 2</i> yaitu doa belajar menurut kepercayaan agama islam.</p>



Pada *scene* ke-3 memunculkan tampilan awal dengan tampilan tombol Menu dan tombol Setting. Fungsi menu akan mengarahkan ke dalam *scene* 4 sedangkan, untuk setting berfungsi untuk mengatur *background*. Instrumen music yang digunakan adalah instrumen lagu daerah cublak-cublak suweng dan anging mamiri.

Pada *scene* ke-4 pada bagian menu memunculkan sub menu diantaranya materi, KI/KD, *quizz*, dan *credit*.

Pada *scene* ke-5 pada bagian materi terdapat isi materi dan video. Pada isi materi terdapat pengertian, makna, manfaat, dan contoh persatuan dan kesatuan, sedangkan untuk sub materi video terdapat video pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila.

Pada *scene* ke-6 rancangan tampilan sub menu yaitu KI dan KD terdapat isi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang mendasari materi.

Pada *scene* ke-7 tampilan sub menu yaitu *quizz*. Pada menu ini terdapat 10 pertanyaan menggunakan sistem *random question* sehingga, pertanyaan yang muncul akan acak disetiap *smartphone* peserta didik.

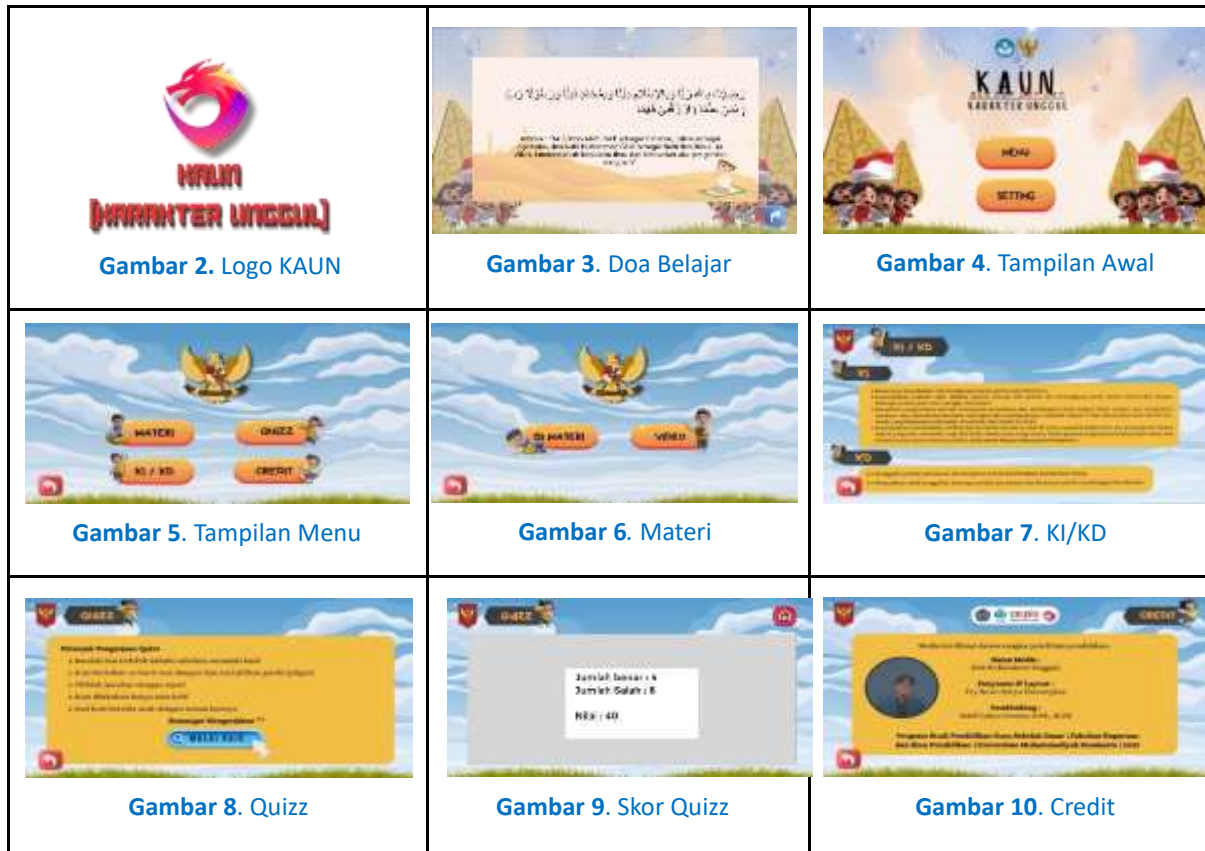
Pada *scene* ke-8 tampilan sub menu *credit* menampilkan identitas peneliti, logo kampus, fakultas, prodi dan KAUN.

Pada tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan analisis dan perencanaan yang sudah di buat diawal. Pembuatan ini menggunakan software dan beberapa web pendukung lainnya. Pembuatan media ini disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sesuai dengan analisis yang dilakukan pada tahap awal hasil media ditunjukkan pada gambar 2, gambar 3, gambar 4, gambar 5, gambar 6, gambar 7, gambar 8, gambar 9, dan gambar 10. Setelah proses pembuatan selesai media KAUN perlu melewati proses validasi ahli untuk mencapai kelayakan media. Hasil menunjukkan validasi ahli media, ahli

materi, dan guru kelas mencapai skor yang layak dengan perolehan skor validasi ahli media, terlihat pada Tabel 4. Selain data kuantitatif diperoleh juga data kuantitatif terkait dengan saran perbaikan dan penyempurnaan media diantaranya (1) Integrasi nilai-nilai pancasila kedalam materi persatuan dan kesatuan, (2) perbaikan pada transparansi *font*, (3) perbaikan pada tajwid doa sebelum belajar, (3) penambahan video pembelajaran pada menu materi. Kemudian untuk hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik menunjukkan peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata untuk *pre-test* sebesar 78,27 dan *post-*

test sebesar 83,10. Dengan persentase peningkatan nilai 78,27% dan *pos-test* 83,10% sedangkan untuk peningkatan jika membandingkan *pre-test*

dan *post-test* maka, hasil yang didapat sebesar 6,17%.



Tabel 4. Hasil Uji Coba

No.	Subjek Uji Coba	Hasil	Keterangan
1.	Ahli Media 1	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Media 2	76,04%	Layak
3.	Ahli Materi 1	100%	Sangat Layak
4.	Ahli Materi 2	100%	Sangat Layak
5.	Guru Kelas	93.42%	Sangat Layak
6.	Uji Coba Kelas (Respon Siswa)	86.5%	Sangat Layak
7.	Pre-Test	78,27%	-
8.	Post-Test	83,10%.	-

Pembahasan

Media pembelajaran KAUN (Karakter Unggul) adalah sebuah media yang berbentuk aplikasi android dikembangkan menggunakan *software Unity* dengan materi persatuan dan kesatuan serta integrasinya terhadap nilai-nilai Pancasila. Media ini dikembangkan dengan memperhatikan kondisi

pembelajaran di kelas. Pada proses penelitian menggunakan metode 4D (Pendefinisian (*Define*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebarluasan (*Disseminate*). Sesuai dengan hasil yang didapatkan pada setiap tahapannya.

Pada tahap pendefinisian analisis data yang di dapat melalui observasi,

wawancara, dan dokumentasi menunjukkan kurangnya penggunaan dan keterlibatan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan beberapa faktor penting dalam penyediaan akses dan kemampuan pendidik, sejalan dengan (Hidayatullah et al., 2023) mengungkapkan pemanfaatan teknologi pendidikan memiliki beberapa tantangan diantaranya keterbatasan akses dan kurangnya kemampuan guru dalam mengimplementasikan teknologi dalam pengajaran.

Pada tahap kedua, perencanaan dilakukan dengan memperhatikan analisis yang telah didapatkan pada tahap pendefinisian. Hasil analisis dibuat dalam bentuk skema perencanaan pembuatan media pembelajaran KAUN (Karakter Unggul) yang disesuaikan dengan *scene* pada aplikasi. Pada tahapan ini turut menjelaskan pemilihan tema, *layout* dan *background* yang disesuaikan dengan peserta didik, namun tetap tidak menghilangkan unsur nasionalisme. Kemudian untuk pertanyaan yang ada pada menu quizz juga disesuaikan dengan KI, KD, IPK, dan tujuan pembelajaran yang ada pada kelas 5 SD Negeri Krajan 1.

Pada tahap ketiga, pengembangan media pembelajaran KAUN (Karakter Unggul) dilakukan produksi media sesuai perencanaan yang dilakukan pada tahap kedua. Pengembangan aplikasi menggunakan beberapa software dan aplikasi pendukung. Untuk membuat wadah aplikasi menggunakan *software* Unity, untuk desain dan *layout* menggunakan *website* Canva, *background* menggunakan aplikasi capcut. Setelah pembuatan aplikasi maka, dilakukan uji coba produk kepada dua ahli media, dua ahli materi, satu guru kelas 5, dan 29 peserta didik dan didapatkan bahwa aplikasi yang dikembangkan sangat layak sehingga pembelajaran yang dilakukan memperoleh hasil yang maksimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Qodr (2020) Media yang baik akan menentukan kesuksesan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang

membosankan dan monoton akan membuat peserta didik malas belajar dan berakibat pada tidak efektifnya pembelajaran di sekolah (Qodr, 2020). Hal tersebut membuktikan bahwa media KAUN yang dianggap sangat layak akan memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga pembelajaran menjadi efektif. Dalam pengembangan media diusahakan memuat media yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar yang berdampak pada prestasi akademik peserta didik (D. N. F. Aini et al., 2023). Pengujian media pembelajaran KAUN digunakan untuk mencapai respon yang baik oleh peserta didik dalam hal ini, media menjadi faktor yang mendorong motivasi peserta didik. Sehingga menciptakan efektifnya penanaman karakter unggul.

Hasil *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan untuk melihat peningkatan hasil penguatan penanaman nilai-nilai Pancasila yang ada pada media pembelajaran KAUN diantaranya. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* ini didapatkan peningkatan sebesar 6,17%. Dari hasil ini menunjukkan adanya peningkatan meskipun tergolong kecil. Hal ini tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi kecilnya peningkatan diantaranya pertama, faktor internal peserta didik seperti minat dan hobi. Kedua, faktor sarana dan prasarana yang tidak mendukung. Ketiga, faktor guru yang belum memiliki pengalaman dan keahlian dalam pengoperasian teknologi (Aenon et al., 2020) Selain itu, dalam proses uji coba kelas sangat mungkin terjadi variabel-variabel yang tidak bisa dikontrol oleh guru dan peneliti saat pemberian *treatment* kepada peserta didik. Beberapa faktor inilah yang menjadi alasan kecilnya peningkatan nilai pada *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan pendapat Rahayuningtiyas et al., (2023) media pembelajaran dinilai efektif dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain memperhatikan hal-hal tersebut peneliti

juga mengembangkan aplikasi dengan memperhatikan unsur nilai Pancasila didalamnya dengan menggunakan gambar bertema Pancasila untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran

Pada tahap keempat, penyebarluasan di lakukan peneliti dalam rangka menerima masukan dan saran dari pengembangan media pembelajaran. Aplikasi KAUN dipublikasi kedalam *website* itch.io. *website* ini sendiri merupakan *website* khusus untuk menjual dan mengunduh aplikasi dan game secara gratis maupun berbayar. *Website* itch.io banyak digunakan oleh para pengembang game *independent* yang masih pemula untuk menjual dan memasarkan gamenya. Oleh karenanya *website* ini cocok digunakan peneliti untuk memposting game sekaligus membantu para pengembang lain untuk belajar dan peserta didik yang ingin belajar lewat aplikasi KAUN.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran KAUN (Karakter Unggul) dinilai sangat layak dengan persentase dua ahli media sebesar 88,19%, persentase dua ahli materi sebesar 100%, persentase guru kelas sebesar 93,42% dan persentase dari 29 peserta didik didapatkan sebesar 86,5%. Secara keseluruhan validitas yang diperoleh memiliki kategori sangat layak digunakan untuk pembelajaran materi persatuan dan kesatuan dalam konteks penguatan penanaman nilai-nilai Pancasila di SD Negeri Krajan 1. Selain itu, dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan menunjukkan peningkatan sebesar 6,17%. Faktor yang mungkin menyebabkan kecilnya peningkatan diantaranya pertama, adanya faktor internal dari peserta didik seperti minat belajar dan hobi, kedua adanya faktor sarana dan prasarana yang kurang memadai, ketiga kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan media berbasis teknologi, dan adanya beberapa faktor lain yang terjadi saat uji coba di lakukan oleh guru dan peneliti.

Peneliti menyadari beberapa kelebihan dan kelemahan pada media KAUN oleh karenanya perlu perhatiannya dalam menggunakan aplikasi KAUN. Adapun hal yang perlu diperhatikan diantaranya guru selaku pendidik dan pengajar di kelas harus memperhatikan kesesuaian materi yang diajarkan di kelas dengan yang terdapat di media, selain itu, perlu adanya perhatian lebih pada guru ketika akan menginstall aplikasi ke *smartphone* peserta didik karena beberapa persyaratan yang mungkin harus dilakukan pada *setting* tiap *smartphone* peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aenon, N., Iskandar I, & Rejeki, H. S. (2020). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 3(2), 149. <https://doi.org/10.26418/jilo.v3i2.42965>
- Al Islami, M. A. A., Ramli, R. M., Rahman, W. A., & Agnesa, O. S. (2022). Dampak Era Globalisasi di Pendidikan (Pendidik dan Peserta Didik). *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 72–85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v9i1.10117>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1–9. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD.

- Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. F. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal Of Information Systems And Management*, 02(06), 70–73. <https://jisma.org>
- Husnita, L., Rahayuni, A., Fusfitasari, Y., Siswanto, E., & Rintaningrum, R. (2023). The Role of Mobile Technology in improving Accessibility and Quality of Learning. *Al - Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 259–271. <https://doi.org/10.31958/jaf.v10i1.6007>
- Liando, O. E. S., Rianto, I., & Paat, W. R. L. (2022). Aplikasi Mobile Learning Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 172–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4432>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SINASIS 2: Prosiding Seminar Nasional Sains*, 247(1), 247–254. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5349>
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea Untuk Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *Journal Of Curriculum Indonesia*, 3(1), 45–53. [Http://Hipkinjateng.Org/Jurnal/Index.Php/Jci](http://Hipkinjateng.Org/Jurnal/Index.Php/Jci)
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rahayu, A., Pebriani, E., Nopriani, H., Talia, J., & Julinda. (2023). Dampak Era Globalisasi Terhadap Karakteristik Anak. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 211–215. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>
- Rahayuningtiyas, W., Imron, I. F., & Mujiwati, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 108–121. <https://Jayapanguspress.Penerbit.Org/Index.Php/Cetta>
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif* (H. Upu, Ed.; Cetakan 1). Pustaka Ramadhan. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/14856>
- Sofyan, A., & Hidayat, A. (2022). Dampak Perkembangan Teknologi Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Satya Informatika*, 7(2), 16–25. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 557, 557–569. <https://repository.bbg.ac.id/handle/735>
- Taufik, A., & Apendi, T. (2021). Analisis Dampak Negatif Pergaulan Anak Remaja di Era Globalisasi Dengan

Kemajuan Teknologi. *Wacana Akademika : Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 26–33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.9418>

Ulya, A. I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar* [Thesis (S1), Universitas Negeri Semarang].

<http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/33339>

Wulandari, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah* [Thesis (S1), Universitas Negeri Yogyakarta].

<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/62348>

48