
Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Android untuk Pendidikan Pancasila Bagi Siswa Sekolah Dasar

Febri Valentino¹⁾, Wahyu Joni Kurniawan²⁾, Gusrianty³⁾, Dwi Oktarina⁴⁾*

^{1,2,3,4)} Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia,
Jl. Ahmad Yani No 78-88, Pekanbaru

*Corresponding Email: ¹⁾febri.valentino@student.pelitaindonesia.ac.id,

²⁾wahyu.jonikurniawan@lecturer.pelitaindonesia.ac.id, ³⁾gusrianty@lecturer.pelitaindonesia.ac.id,

⁴⁾dwi.oktarina@lecturer.pelitaindonesia.ac.id

Abstrak

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk serta mengembangkan karakter peserta didik. Untuk mencapai hal tersebut, proses pembelajaran perlu dirancang secara terpadu dengan memperhatikan tujuan, isi materi, metode pengajaran, dan evaluasi, serta didukung oleh media dan strategi yang efektif. Sayangnya, metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih didominasi oleh media tradisional yang monoton, sehingga berisiko menurunkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android guna meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik secara efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Pendidikan Pancasila, Murid, Sekolah Dasar

Abstract

Pancasila Education at the elementary school level plays a vital role in shaping and nurturing students' character. To achieve this goal, the learning process must be comprehensively designed, covering objectives, content, methods, and evaluation, all of which should be supported by the use of appropriate media and effective strategies. However, current learning practices still rely heavily on conventional and repetitive media, which often leads to a decline in student interest. Therefore, innovation through the development of interactive, Android-based learning media is essential to enhance students' understanding and engagement in the learning process. This study employs the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method to design and build an Android-based educational application. The findings indicate that the developed digital learning media is effective in improving students' conceptual understanding and learning motivation.

Keywords: Learning Media, Android, Pancasila Education, Students, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pada saat sekarang ini internet telah menjadi kebutuhan untuk semua lapisan masyarakat. Badan pusat statistik (BPS) melakukan sebuah survei tentang persentase tentang anak berusia lima tahun ke atas yang menggunakan internet berdasarkan tujuannya. Salah satu hasil dari survei tersebut menyatakan sebanyak 33,04% anak yang telah berusia 5 tahun ke atas sudah menggunakan internet sebagai alat dalam menyelesaikan tugas sekolahnya (Annur, 2021). Data ini menggambarkan peran penting internet dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, salah satunya dalam proses pendidikan di dunia pembelajaran.

Salah satu Pelajaran yang penting yang telah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia pada Sekolah Dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan utama dari pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah mengenalkan dan memperdalam pengetahuan pelajar tentang Pancasila dengan dengan cara mempelajari ilmu tentang wawasan kebangsaan serta menanamkan karakter yang baik melalui penerapan nilai-nilai moral dan kewarganegaraan yang terkandung dalam prinsip-prinsip Pancasila sesuai dengan yang tertulis dalam Undang-Undang 1945 (Zakiyati et al., 2024). Melalui pendidikan Pancasila, siswa dapat memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai yang ada, menjadikan Pancasila sebagai pedoman hidup. Kelima nilai tersebut saling terintegrasi dan berfokus pada tujuan yang sama (Putra et al., 2023). Indonesia merupakan negara yang multikultural, terbentuk dari beragam ras, agama, bahasa, suku, dan budaya yang berbeda-beda. Keberagaman kebudayaan ini merupakan kekayaan dan keindahan unik bagi Indonesia (Fitri Lintang & Ulfatun Najicha, 2022).

Salah satu cara yang bisa dipergunakan pada mendukung proses pembelajaran adalah dengan memakai media pembelajaran yang bisa menaikkan motivasi peserta didik. Media tersebut bukan hanya digunakan sebagai pemberi informasi saja, namun juga merangsang cara berpikir dan minat peserta didik, sebagai akibatnya bisa membangun proses pembelajaran yang lebih efektif serta efisien. Media berperan sebagai perantara untuk memfasilitasi pencapaian tujuan dalam pelaksanaan Pendidikan (Kuswanto, 2020). Berdasarkan hasil observasi di SD

Methodist Pekanbaru, minat belajar siswa kelas 5 terhadap beberapa mata pelajaran bervariasi. Matematika memiliki minat tertinggi dengan 25%, diikuti oleh IPA (23%) dan Bahasa Indonesia (21%). Mata pelajaran IPS dan Seni Budaya berada di tingkat minat sedang dengan masing-masing 18% dan 13%. Sementara itu, Pendidikan Pancasila memiliki minat terendah, hanya sebesar 10%, menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa tidak terlalu berminat pada pelajaran ini dibandingkan dengan yang lainnya.

Rendahnya minat terhadap Pendidikan Pancasila disebabkan oleh metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, sifat materi yang cenderung monoton dan diulang-ulang hingga tingkat pendidikan tinggi serta penggunaan media yang sama secara terus-menerus terutama jika mereka terfokus pada media cetak dengan bahasa yang terlalu formal dan sulit dimengerti. Di samping itu, siswa kurang terdorong dalam proses belajar yang membuat siswa sering memperoleh nilai yang rendah karena siswa belajar dengan pasif dan tidak memperlihatkan ketertarikannya terhadap metode pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru, yaitu metode ceramah (Qoidah & Paksi, 2021). Mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran adalah salah satu langkah untuk meraih sasaran dalam Pendidikan di mana saat ini smartphone Android telah menjadi teman sehari-hari bagi siswa. pemanfaatan Android menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan (Roissaturrodliyah et al., 2024).

Aplikasi dirancang ditujukan untuk siswa kelas 5 SD dengan aplikasi interaktif yang mencakup teks, gambar, video dan Quiz terkait materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini menerapkan metode waterfall. Aplikasi ini digunakan sebagai penunjang belajar di rumah sehingga orang tua lebih mudah dalam mengajarkannya kepada anaknya. Penelitian ini diterapkan di sekolah swasta yaitu SD Methodist Pekanbaru.

LANDASAN TEORI

Pendidikan

Pendidikan adalah proses yang dirancang untuk mengoptimalkan pengembangan potensi individu, mencakup aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek

psikomotorik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah proses yang disusun secara terstruktur dan terencana guna menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi serta mengasah potensi diri mereka. Proses ini mencakup pengembangan aspek spiritual, pengendalian diri, pembentukan karakter, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang bermanfaat bagi pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara. (Husamah et al., 2019).

Pendidikan Pancasila

Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan nasional di Indonesia, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Tujuan pokok dari pendidikan Pancasila adalah untuk membina karakter siswa dengan cara mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan negara. Pendidikan ini tidak hanya sebatas memberikan informasi, namun juga memiliki tujuan untuk menanamkan pemahaman yang mendalam dan signifikansi terhadap nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, PPKn berfungsi sebagai dasar dalam membentuk generasi yang tidak hanya pintar secara akademis, tetapi juga memiliki etika yang kokoh (Ramadhan et al., 2023).

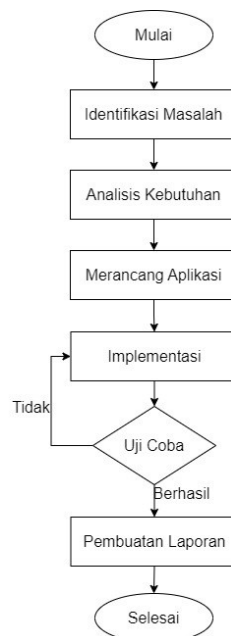
Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran. Mengingat banyaknya jenis media tersebut, guru perlu berupaya memilih media pembelajaran dengan cara yang teliti serta dapat dipergunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pada proses belajar mengajar, media pembelajaran sering digantikan dengan istilah seperti bahan ajar, komunikasi visual dan audio, alat bantu, serta media penjelasan (Kustandi & Darmawan, 2020).

METODE PENELITIAN

Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah struktur atau rancangan berupa konsep yang memberikan Gambaran tentang hubungan yang terjadi antar variabel-variabel dalam suatu penelitian serta langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Kerangka ini membantu memberikan arah, batasan, dan fokus dalam pelaksanaan penelitian.



Gambar 1 Kerangka Penelitian

Berdasarkan Gambar 1 Adapun rincian penjelasan dari tahapan kerangka berpikir yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi masalah

Tahap ini melibatkan penentuan masalah atau tantangan yang ingin diatasi. Pada penelitian ini masalah yang diidentifikasi adalah kurangnya sumber belajar yang menarik dan interaktif pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar serta media pembelajaran yang kurang efektif.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, kebutuhan pengguna dan fitur-fitur yang diperlukan untuk media pembelajaran dianalisis secara mendalam.

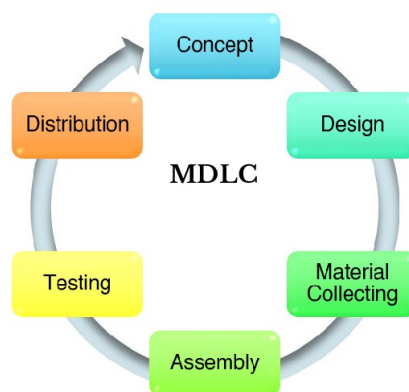
3. Merancang system

Pada tahap ini, peneliti merancang sistem baik dalam segi interface, fitur dalam aplikasi dan segi materi yang akan disajikan dalam aplikasi.

4. Pembuatan laporan

Tahap akhir adalah pembuatan laporan yang Menyajikan hasil akhir dari aplikasi, termasuk fitur-fitur utama dan bagaimana aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna.

Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam pembuatan perangkat lunak untuk riset ini merujuk pada versi Luther Sutopo yang terdiri atas enam tahap (Alvan et al., 2024).



Gambar 2 Metode MDLC

Berdasarkan gambar 2 Tahapan-tahapan dalam MDLC disusun secara sistematis sebagai berikut:

- A. Konsep (Concept) Tahap awal ini melibatkan penentuan tujuan pembuatan aplikasi dan identifikasi pengguna yang akan menggunakannya.
- B. Perancangan (Design) Setelah konsep matang, tahap ini bertujuan untuk membuat spesifikasi terperinci mengenai arsitektur, tampilan, dan kebutuhan proyek..
- C. Pengumpulan Bahan (Material Collecting) Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan, seperti gambar, foto, animasi,

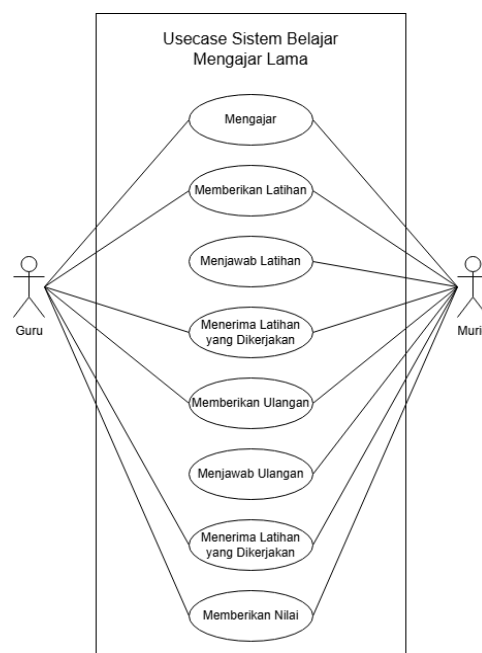
video, audio, dan teks, baik yang sudah siap pakai maupun yang perlu dimodifikasi sesuai kebutuhan.

- D. Pembuatan (Assembly) merupakan proses pembuatan semua bahan multimedia berdasarkan desain yang telah disiapkan, termasuk storyboard.
- E. Pengujian (Testing) Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi multimedia yang dibuat sesuai dengan rencana.
- F. Distribusi (Distribution) Ini adalah Aplikasi akan didistribusikan setelah dinyatakan layak pakai, dengan format .apk untuk sistem operasi Android.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Use case Sedang Berjalan

Use case diagram sedang berjalan dapat merujuk pada diagram yang dibuat dengan standar UML versi awal, diagram yang menggambarkan sistem yang telah berjalan lama, atau diagram yang sudah tidak relevan dan perlu diperbarui. Biasanya, use case diagram lama digunakan untuk memahami interaksi pengguna sebelum melakukan modernisasi atau migrasi sistem. Berikut adalah Gambar 3 Usecase Sistem Belajar Mengajar Lama



Gambar 3 Usecase Sistem Belajar Mengajar Lama

Diagram Use Case Yang Diusulkan

Use case diagram yang diusulkan adalah diagram yang menggambarkan rancangan baru dari sistem yang sedang dikembangkan atau diperbarui, dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna dan peningkatan fitur dibandingkan sistem sebelumnya.. Berikut adalah Gambar 4 Usecase Diagram



Gambar 4 Usecase Diagram

Implementasi Sistem

1. Menu Materi

pada aplikasi menampilkan daftar bab Pendidikan Pancasila yang akan dipelajari. admin dapat mengetuk salah satu bab untuk membuka subbab yang akan dipelajari siswa. Berikut adalah Gambar 5 Tampilan Menu materi Admin



Gambar 5 Menu Materi

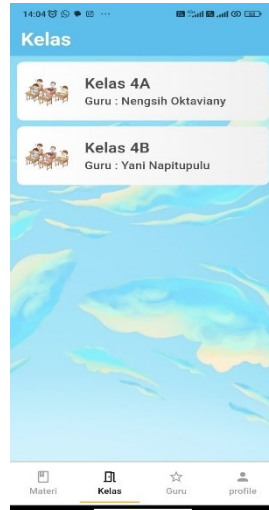
2. Menu Input Materi

Pada menu input materi dirancang untuk memudahkan admin memasukkan data yang terkait dengan materi pembelajaran. Berikut adalah Gambar 6 Tampilan input materi admin

Gambar 6 Tampilan Input Materi Admin

3. Tampilan Menu Kelas Admin

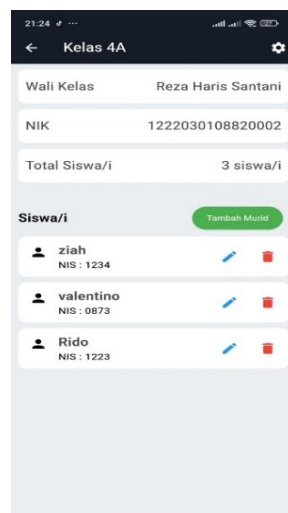
Menu Admin Kelas dirancang untuk menampilkan daftar kelas dan nama guru yang bertanggung jawab untuk setiap kelas. Berikut adalah tampilan Gambar 7 Tampilan menu kelas Admin



Gambar 7 Tampilan Menu Kelas Admin

4. Tampilan Menu Detail Admin

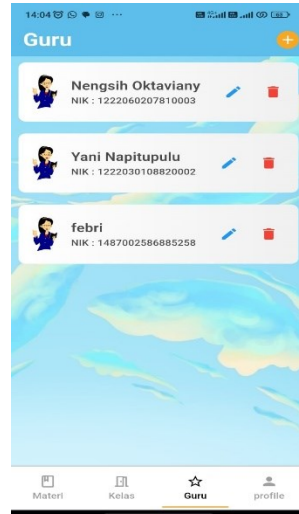
Halaman Detail kelas dibuat untuk menampilkan informasi penting yang berkaitan dengan kelas yang dikelola. Berikut adalah Gambar 8 Halaman Detail kelas Admin



Gambar 8 Halaman Detail kelas Admin

5. Tampilan Daftar Guru

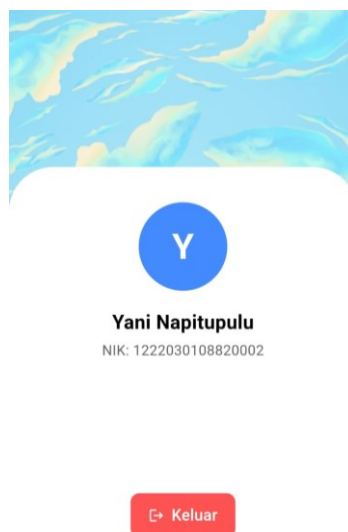
Halaman daftar guru berisi daftar lengkap guru yang terdaftar dalam sistem. Selain itu, admin juga dapat menambahkan lagi guru dalam daftar tersebut. Berikut adalah Gambar 9 Tampilan Daftar Guru



Gambar 9 Tampilan Daftar Guru

6. Halaman Profil

Halaman profil dirancang untuk menampilkan informasi pribadi pengguna secara sederhana namun informatif, seperti nama lengkap dan NIK (Nomor Induk Kependudukan). Berikut adalah Gambar 10 Halaman Profil



Gambar 10 Halaman Profil

7. Halaman Daftar Materi

Halaman daftar materi memberikan gambaran menyeluruh tentang materi yang akan dipelajari selama satu semester. Berikut adalah Gambar 14 Halaman Daftar Materi



Gambar 11 Halaman Daftar Materi

8. Halaman Materi Tampilan

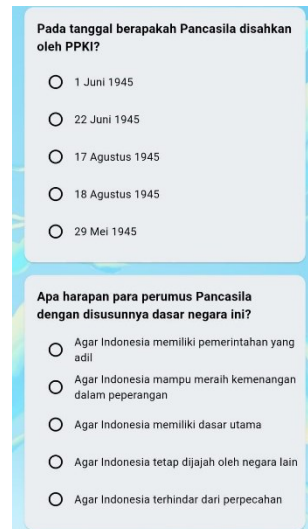
Halaman Materi Tampilan materi dibuat untuk memberikan pengalaman pembelajaran interaktif yang lengkap. Setiap materi terdiri dari dua komponen utama: media visual dan penjelasan teks. Berikut Gambar 15 Halaman Materi



Gambar 12 Halaman Materi

Halaman Quiz

Halaman Quiz Halaman quis dibuat untuk menjadi pengalaman evaluasi yang interaktif dan dapat disesuaikan. Berikut adalah Gambar 15 Halaman Quiz



Gambar 13 Halaman Quiz

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan aplikasi berbasis Android untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis Android untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dirancang menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan: perencanaan, analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui proses ini, aplikasi yang dihasilkan memiliki antarmuka yang sederhana namun menarik, dengan fitur-fitur seperti kuis interaktif, video, animasi, dan materi yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.
2. Siswa mengaku lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari Pendidikan Pancasila menggunakan aplikasi berbasis Android. Fitur interaktif dalam aplikasi membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan,

dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung lebih statis dan kurang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C. M. (2021). *Persentase Anak Usia 5 Tahun ke Atas yang Mengakses Internet Menurut Tujuan (2021)*. Databoks.Com. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>
- Fitri Lintang, F. L., & Ulfatun Najicha, F. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79–85. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>
- Husamah, Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. UMMPress. <https://books.google.co.id/books?id=iTRxEAAAQBAJ>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- Putra, L. D., Azizah, A. N., Tri Widiastuti, B., & Imanda Sari, S. (2023). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Pancasila Kelas V Sd Muhammadiyah Bodon. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1), 398–406.
- Qoidah, U. L., & Paksi, H. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 9(7), 16–26.
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Roissaturrodliyah, Ahied, M., Wulandari, A. Y. R., Yamin, & Hartiningsih, T. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP. *Jurnal Natural Science Education Research (NSER)*, 7(2), 15–26. <https://doi.org/10.24114/jipk.v3i2.22814>
- Zakiyati, N. M., Kironoratri, L., & Rondli, W. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Patchboard terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD 2 Getassrabi. *As-Sabiqun*, 6(4), 722–737. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i4.5091>