

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki asal bahasa dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti “tengah”, “perantara” dan “pengantar”. Media dalam bahasa arab merupakan pengantar ataupun perantara dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Arsyad, 2013: 3). Pengertian media tersebut sejalan dengan Romiszowski, Romiszowski mengatakan jika media merupakan pembawa suatu pesan dari sumber yang dapat berupa orang maupun benda ke penerima sebuah pesan (Wibawa & Mukti, 2001: 12). Dari pengertian tersebut, secara umum definisi media adalah segala hal yang mampu mengalirkan informasi dari sumber kepada penerima informasi. Oleh sebab itu, penggunaan komunikasi dalam hal penyampaian pesan menjadi bermanfaat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan pada proses kegiatan pembelajaran dikenal media pembelajaran.

Menurut Anitah (2009: 5) media disebut media pembelajaran jika media menyampaikan pesan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Dari pengertian media menurut Anitah tersebut, menunjukkan peranan media dalam hal pembelajaran sangat penting karena media bukan hanya berguna untuk penyampai informasi namun juga berfungsi sebagai sarana untuk mendapat hasil belajar diharapkan. Oleh sebab itu, pemilihan dan penggunaan suatu media perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan efektif.

Hal berbeda disampaikan Gagne (dalam Ramli,1: 2012), menurut Gagne media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen yang terdapat dalam lingkungan siswa yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Pengertian media pembelajaran menurut Gagne, dalam konteks ini tidak hanya terbatas pada bahan atau teknologi cetak, tetapi juga semua

aspek lingkungan siswa yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran. oleh sebab itu, penggunaan media perlu menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

Media pembelajaran merupakan suatu media berupa perangkat yang secara fisik dapat difungsikan sebagai penyampai konten materi yang disampaikan guru kepada peserta didik, contohnya seperti : buku, video, film, kumpulan slide, gambar, dan benda lainnya yang dapat digunakan (Arsyad, 2013: 4). Oleh sebab itu, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mampu membantu peserta didik memahami pelajaran melalui berbagai bentuk visual, audio, atau kombinasi keduanya. Memilih media pembelajaran yang sesuai mampu mendorong keterlibatan dan pemahaman peserta didik pada saat belajar.

Berdasarkan penjelasan mengenai beberapa definisi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sangat penting dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas kepada peserta didik dan memfasilitasi pemahaman mereka. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi pada efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, serta menjadikan kemenarikan dalam pembelajaran, dengan demikian mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Arsyad (2013) setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang mencakup kemampuan, metode pembuatan, dan cara penggunaannya. Memahami karakteristik ini merupakan kemampuan dasar yang penting bagi seorang guru, terutama dalam konteks keterampilan memilih media pembelajaran. Pemahaman tersebut menjadi fleksibilitas guru untuk memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran dengan cara yang beragam. Jika seorang guru kurang memahami karakteristik media tersebut, maka guru kemungkinan mengalami kesulitan dan biasanya mengambil keputusan secara ragu.

Sebelum memanfaatkan sebuah media pembelajaran, guru perlu memiliki pemahaman yang kuat mengenai ciri, jenis, dan pengelompokan media yang akan diterapkan. Guru harus yakin jika media yang akan diterapkan tersebut akan memberikan kontribusi yang baik terhadap kualitas pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media secara garis besar dapat dikategorikan menjadi tiga, berikut penjelasannya:

- 1) Membantu pendidik dalam menjalankan bidang tugas.

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai mampu membantu mengurangi masalah kekurangan dan kelemahan mengajar, termasuk penguasaan isi materi dan metode pembelajaran.

- 2) Membantu peserta didik/pebelajar.

Menggunakan bermacam media belajar yang dipilih dengan cermat dan berguna dapat membantu peserta didik.

- 3) Memperbaiki dalam pembelajaran (proses belajar mengajar).

Dengan memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dan efektif, dapat memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Ramli, 3: 2012).

Menurut Miarso (2004) sebagaimana dikutip Ananda (2019: 163-164) menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media dapat memberi rangsangan yang berbeda kepada otak untuk membantu otak bekerja dengan baik.
- 2) Media memiliki kemampuan untuk mengatasi terbatasnya pengalaman yang dimiliki siswa..
- 3) Media mampu melebihi batas fisik ruang kelas. Banyak pengalaman yang sulit untuk dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik, seperti:
 - a) Objek yang memiliki ukuran terlalu besar, seperti stasiun, candi, dan sebagainya.

- b) Berbagai objek, benda, dan makhluk hidup yang memiliki ukuran terlalu kecil untuk dilihat dengan mata, seperti bakteri, protozoa dan sebagainya.
 - c) Berbagai gerakan yang jika diamati terlalu lambat, seperti proses pemekaran bunga, dan sebagainya.
 - d) Berbagai gerakan yang terlampau cepat, seperti kepakan sayap kumbang, burung dan sejenisnya.
- 4) Media memfasilitasi terjadinya interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungan di sekitarnya.
 - 5) Media menciptakan keseragaman dalam pengamatan.
 - 6) Media menciptakan minat dan kemauan baru.
 - 7) Media mendorong motivasi dan mendorong semangat belajar.
 - 8) Media menciptakan pengalaman menyeluruh dari objek baik objek konkret dan abstrak.
 - 9) Media memberikan peluang belajar untuk belajar secara mandiri dengan waktu, tempat, dan kecepatan yang dapat mereka tentukan sendiri kepada peserta didik.
 - 10) Media meningkatkan kemampuan literasi baru, yaitu kemampuan untuk mengenali dan memahami tindakan, objek, dan simbol yang muncul dalam lingkungan, baik yang berasal dari alam maupun dari yang diciptakan manusia.
 - 11) Media dapat mendorong dampak sosialisasi dengan mendorong kesadaran terhadap dunia sekitarnya.
 - 12) Media dapat memperkuat kemampuan dalam mengekspresikan diri, baik itu dari pihak guru dan peserta didik.

Dari fungsi media tersebut, peneliti dalam mengembangkan media aplikasi adalah memberikan peluang belajar untuk belajar secara mandiri dengan waktu, tempat, dan kecepatan yang dapat mereka tentukan sendiri kepada peserta didik karena media ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun untuk belajar. Selain itu media dapat mendorong motivasi dan mendorong semangat belajar karena media terdiri dari berbagai

konten belajar, serta menciptakan pengalaman menyeluruh dari objek baik objek konkret dan abstrak yang sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale.

c. Pertimbangan Memilih dan Menggunakan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media, maka beberapa faktor mempengaruhi, adalah berikut (Hasan, dkk., 2021: 114-116) :

1) Tujuan pembelajaran.

Media sebaiknya dipilih yang mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan, dengan kemungkinan terdapat beberapa opsi yang dianggap sesuai untuk mencapai tujuan.

2) Prinsip efektif

Berdasarkan berbagai pilihan media yang telah dipilih, pilih yang dirasa efektif dalam menggapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

3) Peserta didik

Terdapat berbagai pertanyaan yang dapat diajukan saat memilih media pembelajaran terkait dengan peserta didik, seperti apakah media yang akan dipilih telah sesuai karakteristik peserta didik seperti tingkat dan kemampuan berpikirnya, pengalaman mereka, sejauh mana media menarik peserta didik, serta jenjang dan kelas Pendidikan mana media tersebut akan digunakan.

4) Ketersediaan.

Dalam hal ini, perlu dipastikan apakah media yang akan dibutuhkan sudah tersedia. Jika belum, apakah media itu mampu ditemukan dengan cukup gampang. Untuk ketersediaan media terdapat beberapa opsi yang mampu dipertimbangkan meliputi membuat media sendiri, berkolaborasi dengan peserta didik untuk membuatnya, menyewa atau meminjam, membeli, serta dimungkinka bantuan.

5) Kualitas teknis.

Sebuah media yang telah dipilih untuk digunakan tersebut apakah memiliki kualitas baik, memenuhi syarat sebagai media untuk bidang

pendidikan, serta bagaimana keadaan daya tahan media yang telah dipilih tersebut.

6) Biaya pengadaan.

Hal ini perlu menjadi pertimbangan, apakah untuk pengadaan media perlu biaya, biaya apa sudah tersedia, Pengeluaran biaya sebanding dengan keuntungan, manfaat, dan hasil penggunaan yang diperoleh, dan apakah ada media lain yang menggunakan biaya yang lebih murah, namun memiliki tingkat serupa.

7) Fleksibilitas dan kenyamanan suatu media

Proses pemilihan media perlu suatu pertimbangan mengenai fleksibilitas atau dapat diaplikasikan pada beragam kondisi dan situasi, serta tidak berbahaya pada saat digunakan.

8) Kemampuan individu yang menggunakan

Walaupun media tersebut memiliki kegunaan yang besar, namun orang tidak mampu menggunakannya, maka tidak akan memberi banyak manfaat .

9) Alokasi waktu

Hal ini dikarenakan waktu yang dialokasikan untuk proses kegiatan pembelajaran akan berpengaruh dengan penggunaan media belajar yang telah dipilih dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kajian mengenai pertimbangan media, peneliti mempertimbangkan beberapa hal yaitu peserta didik dimana aplikasi tersebut sesuai dengan jenjang pendidikan yang ditargetkan yaitu kelas X SMA dimana mereka memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan aplikasi secara maksimal. Selain itu peneliti mempertimbangkan biaya yang diperlukan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi karena Kodular dapat digunakan secara gratis, dan media yang dikembangkan fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi dan situasi mengingat media ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun bagi peserta didik yang telah memasang aplikasi

ke dalam *smartphone* mereka, serta yang paling penting adalah mencapai tujuan belajar.

d. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Sudjana Rivai (2011: 2) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media dilihat dari sifatnya, dapat dibagi menjadi :
 - a) Media auditif, merupakan media dimana melibatkan pendengaran.
 - b) Media visual, merupakan media dimana melibatkan penglihatan.
 - c) Media audio visual, merupakan media yang tidak hanya memuat unsur suara tetapi juga terdapat unsur gambar yang mampu untuk dilihat.
- 2) Media berdasarkan jangkauannya, dapat dikelompokkan sebagai berikut :
 - a) Media dengan daya liput luas dan bersifat serentak, seperti televisi dan radio.
 - b) Media dengan cakupan yang terbatas oleh keterbatasan waktu dan ruang, seperti film, video, slide.
- 3) Media berdasarkan cara dan teknik penggunaannya, dapat dikelompokkan menjadi:
 - a) Media yang dapat diproyeksikan, contohnya film strip, slide, film, serta transparansi.
 - b) Media tidak diproyeksi, contohnya foto, radio, lukisan, gambar.

Menurut Smaldino dkk (2014: 15) terdapat enam jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan:

Tabel 2.1

Jenis Media Menurut Smaldino

Jenis media	Format media
Teks	Perangkat lunak komputer, buku
Audio	CD, presenter langsung, podcast
Visual	Foto, menggambar
Video	DVD, film dokumenter IMAX, video streaming
Manipulatif (benda)	Benda nyata atau maya

Orang	Guru, ahli materi pelajaran
-------	-----------------------------

(Sumber : Smaldino dkk, 2014: 15)

Berikut penjelasan jenis media dasar menurut Smaldino diatas:

- a) Teks merupakan merupakan format yang sering digunakan secara luas, terdiri dari kombinasi karakter huruf dan angka (alfanumerik) yang dapat dipresentasikan dalam beragam bentuk termasuk poster, buku, layer komputer, papan tulis, dan lain-lainnya.
- b) Audio merupakan satu jenis media yang sering difungsikan dalam proses pembelajaran, meliputi kemampuan untuk mendengarkan suara individu, musik, suara mesin, kebisingan, dan lainnya yang dapat direkam.
- c) Visual merupakan jenis media yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran, mencakup berbagai elemen seperti diagram pada layar komputer, ilustrasi pada papan tulis, fotografi, gambar dalam buku, kartun, dan sejenisnya.
- d) Video adalah media yang menggabungkan unsur visual dan audio, menampilkan gerakan, dan dapat disimpan dalam berbagai format seperti DVD, streaming melalui internet, animasi komputer, dan lainnya.
- e) Media yang sering diabaikan adalah objek fisik dan model tiga dimensi yang dapat dimanipulasi dan dipegang atau disentuh oleh peserta didik.
- f) Komponen terakhir dari kategori media adalah manusia (orang). Manusia mempunyai peranan yang penting dalam proses belajar, baik itu guru, sesama peserta didik, maupun orang dewasa lainnya dari siapa peserta dapat belajar.

Dari jenis media tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan peneliti termasuk ke dalam multimedia. Hal ini dikarenakan berbagai media untuk menyampaikan informasi berupa materi seperti teks, gambar, foto, audio visual. Hal tersebut selaras dengan Smaldino (2014: 15) bahwa multimedia dapat terdiri dari audio, teks, dan video. Pengertian tersebut juga sejalan dengan pengertian multimedia

menurut Mayer (dalam Sorden, 2012: 1) bahwa para ahli seringkali mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi teks dan gambar. Rusman, dkk. (2013: 295) memaknai Media yang bersifat multimedia adalah hasil gabungan beragam unsur elemen media seperti tulisan (teks), visual (gambar), animasi, serta video. Pembelajaran berbantuan multimedia adalah penerapan multimedia dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan menyampaikan pesan berupa keterampilan, pengetahuan, dan sikap serta menggugah pikiran, perhatian, perasaan dan motivasi belajar yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan serta terkendali (Rahmat, 2015).

2. Kodular

a. Pengertian Kodular

Kodular adalah platform pembuat aplikasi dengan berbasis web yang memberi pengguna kesempatan untuk membuat aplikasi sistem android dengan mudah menggunakan editor blok, sehingga tidak memerlukan keterampilan pemrograman. Dengan material desain antarmuka (UI), aplikasi yang dibuat sudah bisa dijalankan (Saputra, dkk, 2020). Kodular menggunakan pendekatan pemrograman visual berbasis blok, memungkinkan pembuatan aplikasi tanpa perlu menulis kode secara manual. Pemrograman visual blok melibatkan penggunaan berbagai blok yang memuat simbol-simbol perintah dan fungsi khusus. Pada konteks pembuatan aplikasi pada sistem android, pengguna dapat menyusun dan menarik-drop blok-blok ini untuk menentukan logika dan fungsi aplikasi mereka (Anwar & Hermanto, 2020). Kodular menggunakan ekstensi file (.aia) untuk menyimpan proyek-proyeknya, dan ekstensi file plugin yang digunakan adalah (.aix). Ekstensi plugin ini berisi kode program dalam bahasa Java yang kemudian akan diubah menjadi berkas ekstensi plugin (Putra, dkk, 2023).

Kodular merupakan platform yang sangat cocok bagi pemula yang ingin membuat aplikasi tanpa harus memiliki pengetahuan pemrograman yang mendalam. Kodular berbasis pada pemrograman visual

dengan blok-blok logika, yang memungkinkan pembuatan aplikasi tanpa harus menulis kode. Proses pembuatan aplikasi di Kodular sangat sederhana, dan pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan tampilan aplikasi dengan menambahkan latar belakang dan logo sesuai keinginan pengguna.

Kodular memberikan perasaan kepuasan bagi pembuat aplikasi, karena mereka dapat mengubah aplikasi sesuai preferensi mereka sendiri. Sebelum dapat membuat aplikasi menggunakan *Kodular Creator*, pengguna harus memiliki akun. Jika mereka tidak memiliki akun Kodular, pengguna dapat login menggunakan akun lain yang tersedia, seperti Google, GitHub, dan Twitter.

b. Keunggulan Kodular

Salah satu keunggulan utama kodular adalah ketersediaan fitur palet komponen yang lebih canggih, serta integrasi dengan plugin monetisasi bawaan yang memudahkan pengguna. Pengguna tidak perlu menginstal perangkat lunak tambahan karena semuanya dapat diakses melalui browser web. Selain itu, pengguna dapat membuat program tanpa harus menulis kode dari awal, pengguna cukup menggunakan fitur "*drag dan drop*" pada blok program yang telah disediakan. Dengan cara ini, Kodular memungkinkan pengguna untuk mengembangkan aplikasi Android dengan lebih efisien dan efektif (Furima, dkk., 2022).

Keunggulan yang dimiliki kodular dapat dilihat pada menu *modules > creator* (Kodular Team), diantaranya adalah :

- 1) Tanpa *coding*. Pengguna dapat membuat aplikasi tanpa menulis baris kode. Cukup "*drag n' drop*" beberapa komponen dan menghubungkan beberapa blok.
- 2) Berbasis *cloud*, di-hosting di *Google Cloud Platform*. Proyek aman tersimpan di server, pengguna tidak perlu khawatir untuk mengunduhnya dan membuat cadangan.
- 3) Kodular telah mengintegrasikan desain material resmi, memberikan UI yang bersih, ramah pengguna, dan intuitif.

- 4) Waktu Operasional 100%. Kodular mempunyai infrastruktur server yang kuat yang memberikan layanan tanpa gangguan 24/7, dengan waktu operasional 100%.
- 5) Dapat pengujian langsung menggunakan *companion* yang dapat didownload di *playstore* untuk melihat perubahan secara langsung pada perangkat.
- 6) Semua aplikasi yang dibuat di Kodular akan memiliki desain, material, memberikan antarmuka yang elegan bagi pengguna.
- 7) Kodular sepenuhnya kompatibel mendukung pada semua tablet dan ponsel bersistem Android mulai dari 4.4 Kitkat.
- 8) Kodular sangat mudah dan sederhana. Pengguna cukup menggunakan sistem kode berbasis blok untuk "memprogram" aplikasi. Cukup sambungkan blok-blok untuk membuat aplikasi.
- 9) Kodular mempunyai lebih dari 185 komponen unik yang akan menambahkan berbagai fitur ke aplikasi.
- 10) Kodular memiliki beberapa komponen yang akan memungkinkan pengguna mendapatkan keuntungan dari aplikasi yang telah dibuat pengguna, seperti iklan atau pembelian dalam aplikasi.

c. Kelemahan Kodular

Dibalik banyaknya keunggulan dari Kodular, website Kodular memiliki beberapa kekurangan dalam pengoperasian untuk membuat aplikasi, diantaranya

- 1) Situs web Kodular belum mampu merancang aplikasi sesuai dengan kehendak pengembang 100 persen (Alda, 2013).
- 2) Seringkali adanya error atau bug pada waktu mengkompilasi, mengkonversi, hingga pemasangan aplikasi.
- 3) Kapasitas maksimal proyek adalah 25 MB. Pembatasan kapasitas proyek tersebut dilakukan untuk menghindari terjadinya error saat mengkompilasi, mengunduh, atau memasang aplikasi.

- 4) Dalam menjalankan website untuk membuat aplikasi harus dalam keadaan online.

Berdasarkan kajian tersebut, peneliti menggunakan Kodular untuk membuat aplikasi media pembelajaran dengan pertimbangan bahwa Kodular memiliki keunggulan yaitu dapat digunakan secara gratis dan tidak membutuhkan keahlian pemrograman *coding* dalam membuat aplikasi, mengingat peneliti belum mempunyai pengalaman dalam membuat aplikasi dan pemrograman aplikasi. Oleh karena itu Kodular dapat menjadi salah satu alternatif untuk membuat aplikasi bagi pengembang yang akan mengembangkan aplikasi walau belum terlalu memiliki pengalaman pemrograman aplikasi sebelumnya.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mencakup aspek pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Tujuan dari pendidikan ini adalah membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang cerdas, jujur, amanah, serta bertanggung jawab. Kurikulum Pendidikan Pancasila mengalami perkembangan yang sangat dinamis, baik dari segi normatif nomenklatur maupun substansi. Proses perkembangan ini berlangsung cukup panjang.

Pendidikan Pancasila telah mengalami perubahan nama yaitu pada tahun 1957 dengan istilah kewarganegaraan (*civics*), kemudian 1961 berganti *civics*, 1968 berganti Pendidikan Kewargaan Negara, 1975 dan 1984 berganti PMP, tahun 1994 berganti PPKn, tahun 2004 berganti kewarganegaraan, kurikulum 2006 yaitu PKn, 2013 berganti PPKn (Raharjo, 2020), dan 2022 berganti pendidikan pancasila. Perkembangan kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Indonesia mengalami perkembangan yang dinamis, yang pada dasarnya disesuaikan dengan kebutuhan dan visi-misi pemerintah. Faktor-faktor ini memainkan peran penting dalam pembentukan kebijakan kurikulum pendidikan di Indonesia (Yuniarto, dkk., 2022).

Dengan terbitnya Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 mengenai Perubahan Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 mengenai Standar

Nasional Pendidikan, telah menyatakan bahwasanya Pendidikan Pancasila sebagai muatan kurikulum dan dimasukkan sebagai sebuah mata pelajaran wajib pada tingkatan pendidikan dasar serta pendidikan menengah. Dalam Penjelasan PP No. 4 Tahun 2022 dalam pasal 40 ayat (4) huruf b bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila di dalamnya termasuk muatan Pendidikan Kewarganegaraan. Ketentuan tersebut berdampak terhadap hukum yaitu bahwa penggantian nomenklatur di persekolahan terhadap mata pelajaran PPKn menjadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Mahmud, dkk. (2023) bahwa Konten dari PPKn tidak berubah dengan adanya pergantian nomenklatur. Substansi dan muatan Pendidikan Kewarganegaraan tidak hilang tetapi akan diintegrasikan dan disisipkan ke dalam pendidikan Pancasila. Pendidikan pancasila dalam kurikulum merdeka memiliki maksud untuk menanam dan menumbuhkan perkembangan berkehidupan berdasarkan dengan pancasila baik dalam lingkungan berbangsa maupun bernegara. Ruang lingkup materi PPKn 2013 menurut Permendikbud No 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMA/MA adalah Pancasila sebagai dasar negara serta pandangan hidup bangsa. UUD tahun 1945 sebagai hukum dasar untuk landasan konstitusional dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara. Bhinneka Tunggal Ika untuk perwujudan keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. NKRI sebagai bentuk dari negara Indonesia. Hal ini tidak jauh berbeda dengan Pendidikan Pancasila kurikulum merdeka bahwa terdiri 4 elemen yakni pancasila, UUD 1945, Bhineka tunggal ika, serta NKRI.

Pendidikan Pancasila memiliki beberapa tujuan yang diharapkan dapat ditanamkan dan didapat oleh peserta didik, yaitu :

- a. Mempunyai akhlak yang mulia dengan landasan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, melalui tindakan mencintai sesama manusia, lingkungan, dan negara, dengan tujuan menciptakan persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Hal ini dilakukan dengan memberikan dan menanamkan penyadaran, teladan,serta pembiasaan.

- b. Memahami arti serta berbagai nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai fondasi dasar negara, orientasi hidup, dan ideologi negara, serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan bernegara.
- c. Menaati konstitusi dan norma-norma yang berlaku, sekaligus menyeimbangkan realisasi hak dan kewajibannya dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan bernegara di era masyarakat global.
- d. Mengenali jati diri sebagai bagian dari bangsa dan masyarakat Indonesia yang berbhineka serta berusaha aktif untuk mencapai persatuan dan kesatuan dalam semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta menunjukkan sikap yang adil dan menghargai perbedaan dalam hal SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan), status sosial-ekonomi, jenis kelamin, maupun penyandang kondisi disabilitas.
- e. Mempertahankan dan menjaga keutuhan dan integritas Negara Kesatuan Republik Indonesia serta berperan dengan proaktif dalam menciptakan suasana perdamaian di seluruh dunia (global).

4. Elemen Pendidikan Pancasila

Tingkat atau kelas dalam kurikulum merdeka mempunyai berbagai fase yang berbeda di setiap jenjang pendidikannya (Wiyono, 2023). Capaian Pembelajaran pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hanya terbagi menjadi 1 fase yang disebut sebagai fase pondasi. Sedangkan, pada jenjang pendidikan dasar (SD) dan menengah (SMP/SMA), capaian pembelajaran terdiri dari enam fase, yakni fase A, B, C, D, E, dan F. tabel 2.2 merupakan pembagian fase

Tabel 2. 2

Fase Perkembangan Peserta Didik

Fase	Kelas
Fase A	Kelas 1 dan 2 jenjang sekolah dasar/MI atau program paket A
Fase B	Kelas 3 dan 4 jenjang sekolah dasar/ MI atau program paket A
Fase C	Kelas 5 dan 6 jenjang sekolah dasar/MI atau program paket A
Fase D	Kelas 7, 8, 9 Sekolah menengah.MTs atau program paket B
Fase E	Kelas 10 jenjang sekolah menengah/MA atau program paket C

Fase F	Kelas 11 dan 12 jenjang sekolah menengah/MA atau program paket C
--------	--

(Sumber: Kemendikbudristek, 2023: 17)

Berdasarkan fase perkembangan pada Tabel 2. 2, peneliti berfokus pada fase perkembangan peserta didik pada fase E yaitu fase yang hanya mencakup 1 kelas yaitu kelas X pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan SK Kepala BSKAP Nomor 033-H-KR-2023, capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen fase E adalah :

Tabel 2.3
Capaian Pembelajaran Fase E

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Menganalisis cara pandang para pendiri negara tentang dasar negara; menganalisis kedudukan Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi negara; merumuskan gagasan solutif untuk mengatasi perilaku yang bertentangan dengan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
UUD 1945	Menerapkan perilaku taat hukum berdasarkan peraturan yang berlaku di masyarakat; menganalisis tata urutan peraturan perundang-undangan di Indonesia.
Bhinneka Tunggal Ika	Menyajikan asal usul dan makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika sebagai modal sosial; membangun harmoni dalam keberagaman; dan mengenal gotong royong sebagai perwujudan sistem ekonomi Pancasila yang inklusif dan berkeadilan.
NKRI	Menerapkan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah, warga masyarakat dan warga negara; serta memahami peran dan kedudukannya sebagai Warga Negara Indonesia; memahami sistem pertahanan dan keamanan negara; menganalisis peran Indonesia dalam hubungan antarbangsa dan negara; serta menguraikan nilai-nilai Pancasila yang harus diwujudkan dalam pembangunan nasional.

(Sumber: BSKAP 033-H-KR-2023)

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut peneliti memilih elemen NKRI sebagai materi untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan situs web Kodular. Peneliti memilih elemen NKRI dengan pertimbangan waktu penelitian dan jadwal kegiatan pembelajaran semester genap, dimana

ketika peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Teras telah memasuki elemen NKRI diharapkan media pembelajaran yang dirancang telah dapat untuk di uji cobakan kepada peserta didik setelah mendapatkan validasi dari ahli.

5. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Fase E Elemen NKRI Materi Hak dan Kewajiban di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat

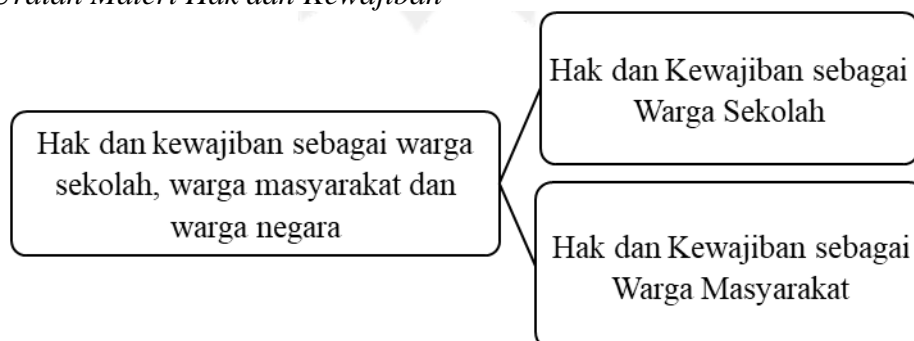
Capaian Pembelajaran adalah kompetensi pembelajaran untuk dicapai oleh peserta didik pada setiap fase tahap perkembangan (Kemendikbudristek, 2023). Pemetaan capaian pembelajaran pada Fase E elemen NKRI adalah :

- a. Mampu menerapkan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah, warga masyarakat, serta warga negara.
- b. Memahami peran dan kedudukannya sebagai WNI.
- c. Memahami sistem pertahanan dan keamanan negara.
- d. Menganalisis peran Indonesia dalam hubungan antarbangsa dan negara.
- e. Menguraikan nilai-nilai Pancasila yang perlu diwujudkan dalam pembangunan nasional.

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, muatan materi yang menjadi fokus penelitian adalah adalah materi “Hak dan Kewajiban di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat”. Kesadaran akan hak dan kewajiban merupakan aspek penting bagi peserta didik guna menjaga peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman dan kesadaran akan hak dan kewajiban perlu ditingkatkan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Gambar 2.1

Uraian Materi Hak dan Kewajiban



(Sumber: Diolah Peneliti, 2024)

Berdasarkan muatan materi pada Gambar 2.1, peneliti menentukan tujuan pembelajaran dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang akan diimplementasikan kepada peserta didik. Tabel 2. 4 berikut rinciannya:

Tabel 2.4

KKTP Materi Hak dan Kewajiban di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat

Tujuan Pembelajaran	Kriteria			
	Belum Berkembang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Mengenali konsep dasar hak dan kewajiban (C1)	Belum mampu mengenali konsep dasar hak dan kewajiban	Mampu mengenali salah satu konsep dasar dari hak dan kewajiban atau kewajiban saja.	Peserta didik mampu mengenali konsep dasar hak dan kewajiban dengan penjelasan singkat.	Peserta didik mampu mengenali konsep dasar hak dan kewajiban disertai contoh perbedaan.
Menjelaskan makna dan pentingnya hak dan kewajiban dalam konteks kehidupan sebagai warga sekolah dan warga masyarakat (C2)	Belum mampu menjelaskan makna dan pentingnya hak dan kewajiban.	Mampu menjelaskan makna dan pentingnya hak dan kewajiban atau kewajiban saja, namun tidak keduanya dengan penjelasan	Peserta didik mampu menjelaskan sebagian besar makna dan pentingnya hak dan kewajiban dengan kewajiban 1-2 contoh dengan penjelasan	Peserta didik mampu menjelaskan makna dan pentingnya hak dan kewajiban dengan 3-4 atau lebih contoh dengan penjelasan

		singkat.	penjelasan singkat	singkat dan jelas
Menentukan contoh konkret penerapan hak dan kewajiban dalam situasi nyata di lingkungan sekolah dan masyarakat (C3)	Mampu menentukan contoh konkret penerapan hak saja atau kewajiban saja, namun tidak keduanya.	Mampu menentukan 1-2 contoh konkret penerapan hak dan kewajiban dengan penjelasan singkat dan padat.	Mampu menentukan 3-4 contoh konkret penerapan hak dan kewajiban disertai penjelasan singkat dan padat.	Mampu menentukan 5 atau lebih contoh konkret penerapan hak dan kewajiban dengan baik disertai penjelasan singkat, padat, dan jelas.
Menganalisis perilaku yang bertentangan dengan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dan masyarakat (C4)	Menganalisis 1 saja perilaku yang bertentangan dengan hak dan kewajiban tanpa penjelasan	Mampu menganalisis 2 perilaku yang bertentangan dengan hak dan kewajiban dengan penjelasan singkat.	Mampu menganalisis 2-3 perilaku yang bertentangan dengan hak dan kewajiban dengan penjelasan singkat dan jelas.	Mampu menganalisis lebih dari 3 perilaku yang bertentangan dengan hak dan kewajiban dengan singkat, padat, dan jelas.
Mengevaluasi	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu

dampak dari mengevaluasi perilaku yang tidak sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan masyarakat (C5)	1 dampak dari perilaku yang tidak sesuai dengan hak dan kewajiban tanpa penjelasan yang cukup.	mengevaluasi 2 dampak dari perilaku yang tidak sesuai dengan hak dan kewajiban dengan hak dan kewajiban dengan penjelasan yang cukup.	mengevaluasi 3 dampak dari perilaku yang tidak sesuai dengan hak dan kewajiban dengan penjelasan singkat dan jelas.	mengevaluasi 4-5 dampak dari perilaku yang tidak sesuai dengan hak dan kewajiban dengan hak dan kewajiban dengan penjelasan singkat, padat, dan jelas.
Merencanakan suatu tindakan yang mencakup langkah nyata untuk mempromosikan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan masyarakat (C6)	Mampu Merencanakan 1 langkah nyata tanpa adanya penjelasan yang cukup mendukung opini.	Mampu merencanakan 2 tindakan untuk mempromosikan perilaku yang sesuai dengan hak dan kewajiban dengan penjelasan singkat.	Peserta didik mampu merencanakan 3 tindakan untuk mempromosikan perilaku yang sesuai dengan hak dan kewajiban dengan penjelasan yang singkat dan jelas dan mendukung opini.	Peserta didik mampu merencanakan 4 tindakan untuk mempromosikan perilaku yang sesuai dengan hak dan kewajiban dengan penjelasan singkat, padat, dan mendukung opini.

(Sumber: Diolah Peneliti, 2024)

6. Teori Kognitif Multimedia

Teori kognitif pembelajaran multimedia diperkenalkan oleh Richard E. Mayer dan peneliti lainnya, yang berpendapat bahwa multimedia membantu otak manusia dalam belajar. Mereka menyatakan prinsip multimedia bahwa manusia belajar lebih mendalam ketika informasi disajikan dalam gambar dan kata-kata daripada hanya kata-kata saja (Sorden, 2012: 1). Teori ini menekankan bahwa penggunaan multimedia, seperti gambar dan teks bersama-sama, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dibandingkan dengan penggunaan satu jenis media saja. Pemanfaatan multimedia dalam kegiatan belajar dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, menggairahkan keinginan belajar, serta memfasilitasi terciptanya proses belajar yang berarti.

Menurut Mayer dan Moreno (1998) serta Mayer (2003), teori kognitif multimedia berakar pada tiga asumsi yaitu asumsi saluran ganda, asumsi kapasitas terbatas, dan asumsi pemrosesan aktif (Sorden, 2012: 2). Asumsi saluran ganda memiliki maksud bahwa manusia memiliki dua jalur pemrosesan informasi untuk mengolah segala informasi yang diterima yaitu memori kerja memiliki saluran pendengaran dan visual. Asumsi kedua adalah asumsi kapasitas, asumsi ini didasarkan pada teori beban kognitif dan menyatakan bahwa setiap subsistem memori kerja mempunyai kapasitas terbatas karena tiap saluran memiliki kemampuan berbeda dalam menangani informasi yang diterima dalam waktu yang sama. Asumsi ketiga yaitu asumsi pemrosesan aktif, asumsi ini menyatakan manusia membangun pengetahuan dengan bermakna saat mereka fokus memperhatikan materi yang sesuai, mengorganisasikannya ke dalam pikiran yang terorganisir dengan baik.

Terdapat 12 prinsip dalam teori kognitif multimedia menurut Mayer (2001) dalam Sorden (2012: 8) yaitu :

- a. Prinsip koherensi. Prinsip ini bermakna bahwa manusia belajar lebih bagus pada saat materi (baik itu gambar, video, kata, suara) yang tidak sesuai dikesampingkan daripada dimasukkan.

- b. Prinsip sinyal. Prinsip ini bermakna bahwa manusia akan belajar lebih bagus pada saat terdapat petunjuk yang menekankan pengaturan materi yang penting untuk ditambahkan.
- c. Prinsip redundansi. prinsip ini bermakna manusia akan belajar lebih bagus dari grafik dan narasi jika dibandingkan belajar dari grafik, teks cetak, narasi secara bersamaan.
- d. Prinsip kedekatan spasial. Manusia akan belajar lebih bagus saat kata dan gambar yang bersesuaian ditempatkan berdekatan dibandingkan jauh pada layar atau halaman.
- e. Prinsip kedekatan temporal. Manusia belajar lebih bagus saat gambar dan kata yang relevan ditampilkan pada waktu yang bersamaan, bukan secara urut.
- f. Prinsip segmentasi. Manusia belajar lebih bagus saat pelajaran multimedia ditampilkan dalam bagian yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, bukan sebagai bagian yang berkesinambungan.
- g. Prinsip pra-pelatihan. Menyatakan bahwa dalam pembelajaran multimedia, manusia cenderung memperoleh pemahaman yang lebih baik ketika mereka diperkenalkan terlebih dahulu dengan nama dan karakteristik dari materi yang akan dipelajari.
- h. Prinsip modalitas, manusia akan belajar lebih bagus dari narasi dan grafik dibandingkan dari grafik dan teks cetak.
- i. Prinsip multimedia. Manusia belajar lebih bagus dari kata dan gambar dibandingkan hanya dengan kata saja.
- j. Prinsip personalisasi. Manusia akan belajar lebih bagus dari presentasi multimedia pada saat kata-kata menggunakan gaya percakapan jika dibandingkan dengan gaya formal.
- k. Prinsip suara. Manusia akan belajar lebih bagus pada saat kata yang terdapat dalam pesan multimedia disampaikan dengan suara manusia yang ramah jika dibandingkan dengan suara mesin.

1. Prinsip gambar. Manusia tidak selalu lebih mendalam dari penggunaan presentasi multimedia ketika gambar pembicara ditampilkan di layar dibandingkan tidak di layar.

Berdasarkan teori tersebut, salah satu alternatif cara untuk menerapkan penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti pembelajaran *mobile* pada proses pembelajaran memiliki dampak pada proses kognitif peserta didik. Sensor-sensor memorinya, seperti telinga dan mata, akan secara langsung terlibat dalam pembelajaran multimedia. Hasil dari sensor-sensor memorinya kemudian akan melanjutkan proses kerja memori dan diubah menjadi pengetahuan (Rachmadian, dkk. 2021). Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia Mayer yang telah disebutkan, penulis menerapkan beberapa prinsip yang dinilai sesuai dan relevan untuk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui situs web Kodular dalam penelitian ini.

7. Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Perkembangan iptek khususnya di bidang teknologi informasi memiliki dampak besar pada penerapan media pembelajaran. Dengan majunya teknologi ini, guru dapat memanfaatkan beragam jenis media yang cocok dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran, sehingga menjadikan kemenarikan proses pembelajaran. Selain itu, perkembangan ini juga mendorong inovasi dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, yang sesuai konsep kerucut pengalaman belajar yang dikenalkan oleh Edgar Dale pada tahun 1946 (Hasan, dkk., 2021: 73)

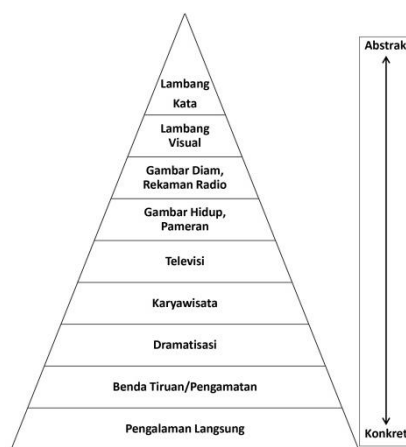
Edgar Dale menggambarkannya dalam suatu kerucut yang kemudian dikenal sebagai Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale cone of experience*). Menurut Arsyad (2013: 13) kerucut pengalaman edgar dale ini berguna untuk memahami peranan media dalam proses memperoleh pengalaman belajar bagi peserta didik. Teori kerucut pengalaman secara luas telah dijadikan sebagai pedoman untuk menentukan apa media pembelajaran

dan alat bantu yang tepat supaya peserta didik memperoleh pengalaman belajar dengan lebih mudah.

Dalam teori kerucut pengalaman yang diperkenalkan Edgar Dale, menyatakan bahwasanya hasil belajar seseorang didapatkan lewat berbagai tahapan, dimulai dari pengalaman langsung atau konkret, realita yang terdapat di lingkungan hidup seseorang, hingga benda tiruan, dan sampai ke simbol/lambang verbal (abstrak). Semakin mendekati puncak kerucut, maka media penyampai pesan tersebut akan semakin abstrak. Proses pembelajaran dan interaksi dalam pembelajaran tidak harus senantiasa dimulai dari pengalaman langsung, namun diawali dengan jenis pengalaman yang relevan sesuai kemampuan dan kebutuhan peserta didik yang ada dengan memperhatikan situasi belajar (Arsyad, 2013: 13).

Gambar 2.2

Kerucut Pengalaman Edgar Dale



(Sumber :Arsyad, 2013: 14)

Menurut teori tersebut, peran media menjadi signifikan dalam meningkatkan retensi informasi, mencapai 70%, jika dibandingkan dengan metode ceramah yang hanya mencapai 20% (Muhajarah & Rachmawati, 2019), Pengetahuan dan keterampilan dikembangkan melalui interaksi antara pengalaman yang baru dengan pengalaman sebelumnya (Nurdyansyah, 2017). Tujuan dari pemanfaatan media adalah meningkatkan keberhasilan dan efisiensi dalam proses kegiatan pembelajaran, dengan tujuan dapat

meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat informasi dan hasil pembelajaran mereka.

8. Definisi Konsep, Definisi Operasional, dan Indikator

Tabel 2.5.

Definisi Konsep, Definisi Operasional, dan Indikator Media pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Situs Web Kodular

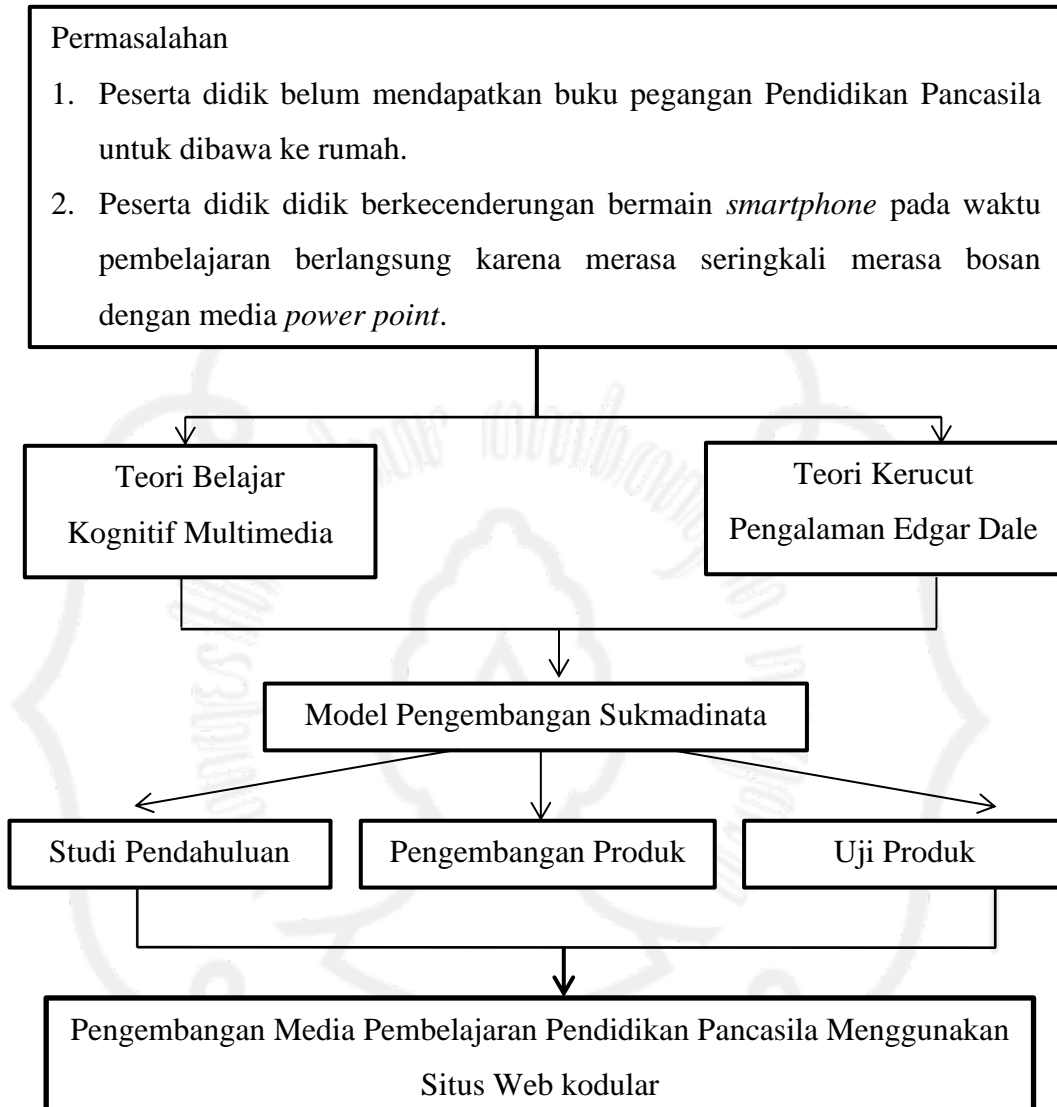
Definisi Konsep	Definisi Operasional	Indikator
Media pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan situs web Kodular merupakan sebuah perangkat aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif yang dirancang menggunakan platform situs web Kodular yang berisikan materi, video pembelajaran,	Media pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami, mendalami, dan menginternalisasi materi melalui pendekatan multimedia dan interaktif yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut sesuai dengan teori kognitif multimedia bahwa penggunaan media yang bersifat multimedia memiliki dampak pada proses kognitif peserta didik karena	Mengurangi proses yang kurang dan tidak relevan a. Koheren = konsep materi lebih jelas setelah menggunakan media b. Redudansi = adanya grafik dan narasi c. Sinyal = adanya petunjuk informasi dalam media d. Kedekatan spasial = menghubungkan gambar dan teks yang disajikan berdekatan e. Kedekatan temporal = menghubungkan gambar dan teks yang disajikan bersamaan Keefektifan a. Suara = penggunaan narasi suara manusia b. Gambar = penggunaan gambar relevan

soal, dan sensor-sensor memorinya, c. Modalitas = diskusi yang seperti telinga dan mata, akan penggunaan grafik dan dirancang secara langsung terlibat narasi untuk dalam pembelajaran yang d. Multimedia = meningkatkan menggunakan multimedia. penggunaan kata dan pemahaman Sesuai juga dengan teori gambar dalam media peserta didik kerucut pengalaman bahwa e. Personalisasi = serta penggunaan media dalam penggunaan kata mempermuda pembelajaran dapat dalam gaya percakapan h peserta meningkatkan pemahaman didik untuk peserta didik daripada dengan belajar. menggunakan pembelajaran konvensional.

(Sumber : Diolah Peneliti, 2024)

B. Kerangka berpikir

Berdasarkan identifikasi masalah, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMA Negeri 1 Teras bahwa peserta didik tidak mendapatkan buku pegangan Pendidikan Pancasila untuk dibawa ke rumah dan peserta didik seringkali bermain *smartphone* sewaktu pembelajaran dimulai. Oleh sebab itu, peneliti berkeinginan mengembangkan media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran menggunakan situs web Kodular pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban fase E elemen NKRI. Dengan pengembangan ini diharapkan peserta didik mampu menumbuhkan ketertarikan dan minat belajar serta mengatasi beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dari pertimbangan tersebut, Gambar 2.3 berikut merupakan kerangka berpikir pada penelitian.

Gambar 2.3.*Kerangka Berpikir*

(Sumber : Diolah Peneliti, 2024)