

**PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI
SMART APPS CREATOR AFIN (SACA)
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS II SDS I ULUL ALBAB**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Oleh :
J E M B E R

Afin Pradana Putra
NIM : 211101040019

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI
SMART APPS CREATOR AFIN (SACA)
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS II SDS I ULUL ALBAB**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Afin Pradana Putra
NIM : 211101040019

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI
SMART APPS CREATOR AFIN (SACA)
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS II SDS I ULUL ALBAB**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disusun Oleh:

Afin Pradana Putra
NIM : 211101040019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Disetujui Pembimbing



Erfan Efendi, M. Pd. I.
NIP. 198806112023211024

**PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI
SMART APPS CREATOR AFIN (SACA)
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
SISWA KELAS II SDS I ULUL ALBAB**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu
Tanggal : 14 Mei 2025

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris


Fiqru Mafar, M.IP.
NIP. 198407292019031004


Luluk Sulthoniyah, M.Pd.
NIP. 197006162014112001

Anggota :

1. Mohammad Kholil, M.Pd.
2. Erfan Efendi, M.Pd.I.

()
()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Mu'is, S. Ag, M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia pada apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (Q.S An-Nahl ayat 44)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya* (Tangerang : Lentera Hati, 2020).

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah penulis serahkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahNya, dan Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang sederhana ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua penulis. Sebagai tanda bakti dan tanda terimakasih yang tak terhingga penulis persembahkan karya sederhana kepada Bapak Wazirin dan Ibu Sri Muliya yang telah berjuang, mengasihi, menyayangi, sehingga penulis sampai di tahap ini, yang tidak pernah putus do'anya untuk mengiringi langkah penulis. Semoga beliau berdua diberikan panjang umur yang sehat, dan barokah sehingga bisa mendampingi penulis sampai akhir hayat.
2. Kakek dan Nenek penulis, Sujai dan Suhaibah. Terimakasih telah mendukung, memberikan semangat dan memberikan doa kepada penulis agar penulis lanjut dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Adik kandung penulis, Fina Fatimah Putri dan Riskiyana Adinda Putri. Terimakasih telah memberikan semangat, dukungan dan doa kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila di Lingkungan Rumah Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab” dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tak lepas dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terima kasih untuk seluruh fasilitas yang mendukung terselesainya penyusunan skripsi ini
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd. I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sangat sabar membimbing dan memberikan motivasi dalam proses perkuliahan.
6. Bapak Erfan Efendi, S. Pd. I, M. Pd. I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat sabar membimbing dan memberikan saran, masukan dan motivasi untuk keberhasilan penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan selalu menyertai beliau.
7. Bapak Bapak Dr. Ubaidillah Afief, M. Pd. I. selaku selaku validator materi, tanpa masukan dan saran dari beliau media yang penulis kembangkan tidak akan sesempurna sekarang.
8. Bapak M. Yahya, S. Ag., M. Pd. I. selaku validator media dari media pembelajaran yang sudah penulis kembangkan. Tanpa masukan dan saran dari beliau media yang penulis kembangkan tidak akan sesempurna sekarang.
9. Segenap dosen di Uneversitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
10. Ibu Siti Maisaroh, S. H. I., M. Pd. I. selaku Kepala Sekolah SDS I Ulul Albab, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Ibu Nabila Nur Indah Restari, S. Pd. selaku Wali Kelas I yang telah membantu mengondisikan peserta didik saat penulis melakukan penelitian serta uji coba produk yang telah dikembangkan.

Demikian, semoga semua dukungan, doa, motivasi yang telah diberikan kepada penulis menjadi ladang pahala. Penulis tidak akan melupakan semua jasa yang diberikan demi sebuah keberhasilan yang akan di capai dalam proses penulisan skripsi ini. Untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini, penulis

menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Jember, 16 Januari 2025

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Afin Pradana Putra, 2025 : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Afin (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Di Lingkungan Rumah Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab.*

Kata Kunci : Pendidikan Pancasila, *Smart Apps Creator (SACA)*, SDS I Ulul Albab.

Smart Apps Creator Afin (SACA) adalah sebuah aplikasi berbasis perangkat lunak yang di rancang untuk meningkatkan kualitas kreativitas siswa, memperbaiki pengelolaan materi ajar yang lebih menarik. proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDS I Ulul Albab saat ini masih terbatas pada lembar kerja peserta didik (LKPD) dan buku paket, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi. Media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* dipilih sebagai solusi karena menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, lebih aktif dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang di ajarkan. Media *Smart Apps Kreator* ini juga dapat menciptakan media pembelajaran yang visual, dan relevan di era digital saat ini.

Penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana validasi Media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab? (2) Bagaimana kelayakan Media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab? (3) Bagaimana kepraktisan Media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab? (4) Bagaimana efektifitas Media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Validitas Media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab (2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Kelayakan Media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab. (3) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Kepraktisan Media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab. (4) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Ewektifan Media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab

Pengembangan media pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*, yang mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah 1) Hasil kelayakan media pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-nilai Pancasila Di Lingkungan Rumah Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab yakni uji validasi ahli media 98,4% dan uji validasi ahli materi 85%. Hasil dari analisis 2) kepraktisan produk yang di peroleh dari guru kelas sebesar 94%, sedangkan hasil dari peserta didik 90,8%. Hasil analisis kepraktisan tergolong dalam kategori sangat praktis. 3) Hasil dari analisis keefektifan mendapatkan skor 75.

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Sampul	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Lembar Pengesahan	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	16
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	16
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	17
F. Asumsi dan Keterbatasan.....	19
G. Definisi istilah	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
A. Penelitian Terdahulu.....	22
B. Kajian Teori.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Model Penelitian dan Pengembangan	42

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	43
C. Uji Coba Produk.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Penyajian Data Uji Coba	57
B. Analisis Data	84
C. Revisi Produk	91
BAB V KAJIAN DAN SARAN	93
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	93
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
Tabel 2.1	Persamaan, Perbedaan, Serta Orisinil Penelitian	26
Tabel 3.1	Kategori penilaian skala likert	53
Tabel 3.2	kriteria Tingkat Kelayakan Produk	54
Tabel 3.3	Angket Peserta Didik.....	55
Tabel 3.4	kriteria Kepraktisan.....	56
Tabel 4.1	Instrumen Angket Validasi Ahli Media	71
Tabel 4.2	Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.3	Validasi Ahli Media	75
Tabel 4.4	Validasi Ahli Materi.....	77
Tabel 4.5	Respon guru kelas	79
Tabel 4.6	Respon peserta didik	82
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Media.....	84
Tabel 4.8	Hasil Kritik dan Saran dari Validasi Ahli Media.....	86
Tabel 4.9	Hasil analisis Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	87
Tabel 4.10	Hasil Analisis Respon Guru Kelas	89
Tabel 4.11	Revisi Produk	91

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
Gambar 3.1	Tahapan Model <i>ADDIE</i>	43
Gambar 4.1	kegiatan Proses Pembelajaran	60
Gambar 4.2	Situs resmi untuk men download aplikasi SAC	63
Gambar 4.3	Proses pembuatan <i>background</i> di aplikasi Canva	63
Gambar 4.4	Tampilan awal masuk aplikasi SAC	63
Gambar 4.5	<i>Background</i> telah masuk di aplikasi SAC	64
Gambar 4.6	Desain <i>user interface</i>	65
Gambar 4.7	Garuda Pancasila	65
Gambar 4.8	Penjelasan simbol pancasila	65
Gambar 4.9	Menu	66
Gambar 4.10	Tujuan Pembelajaran	66
Gambar 4.11	Materi	67
Gambar 4.12	Soal Quiz	68
Gambar 4.13	Jika salah menjawab soal quiz	68
Gambar 4.14	Jika benar menjawab soal quiz	68
Gambar 4.15	Skor dari hasil mengerjakan quiz	69
Gambar 4.16	Vidio pembelajaran sebelum menekan gambar you tube	69
Gambar 4.17	Vidio pembelajaran setelah menekan gambar you tube	70
Gambar 4.18	Media yang sudah jadi	74
Gambar 4.19	Proses pelaksanaan uji coba produk sekala kecil	78
Gambar 4.20	Proses pelaksanaan uji coba produk sekala besar	82
Gambar 4.21	Penyebaran angket peserta didik	82
Gambar 4.22	Hasil Skor Dari Soal Quiz	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran, kita sering kali mengabaikan pentingnya interaksi yang sehat antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran seharusnya menjadi tindakan sukarela yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bukan sekadar menerima materi tanpa pemahaman yang mendalam.¹ Kita harus menyadari bahwa setiap individu memiliki cara belajar yang unik, dan oleh karena itu, pendidik perlu mengadaptasi pendekatan mereka untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Jika kita hanya fokus pada penyampaian materi tanpa menciptakan lingkungan yang mendukung, kita mungkin gagal menginspirasi peserta didik, yang seharusnya menjadi tujuan utama. Komunikasi yang kuat dan penerapan ide-ide baru sangat penting untuk mengubah perilaku dan pola pikir peserta didik, namun hal ini sering terabaikan.² Sebagai pendidik, kita perlu merenungkan metode yang kita gunakan dan berkomitmen untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan inklusif.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bidang studi yang sangat penting dalam membentuk karakter, kesadaran berbangsa dan bernegara di kalangan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi sangat krusial

¹ Sutiah, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020).

² Sutiah.

untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.³ Teori pembelajaran konstruktivis, yang dikemukakan oleh *Jean Piaget* dan *Lev Vygotsky*, menekankan bahwa siswa belajar dengan cara membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.⁴ Oleh karena itu, media yang menarik dapat berfungsi sebagai alat yang praktis untuk memfasilitasi proses tersebut.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDS I Ulul Albab, materi yang diajarkan mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila menjadi sangat penting bagi pengembangan karakter siswa kelas II. Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia mengandung nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, pengenalan nilai-nilai Pancasila diharapkan dapat membentuk pribadi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki sikap dan perilaku yang baik.⁵ Pada tingkat kelas II, siswa diajak untuk memahami setiap sila Pancasila melalui berbagai aktivitas dengan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah alat yang krusial dalam proses pendidikan, berfungsi untuk memperjelas materi yang diajarkan. Dengan

³ S M Akhyar and D A Dewi, "Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 1541–46, <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772><https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>.

⁴ Nina Agustyaningrum, Paskalia Pradanti, and Yuliana, "Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?," *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 1 (2022): 568–82, <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>.

⁵ Syahrizal Syarbaini, *Pendidikan Pancasila Di Perguruan Tinggi* (bogor selatan: Galia Indonesia, 2004).

menggunakan berbagai jenis media, pendidik dapat mentransfer pengetahuan dengan lebih strategis, menarik perhatian peserta didik, dan memotivasi mereka untuk aktif belajar. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan ketertinggalan waktu dan meningkatkan minat baca siswa.⁶ Media yang berkualitas dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana siswa merasa terlibat dan tidak terbebani, seolah-olah mereka sedang bermain daripada sekadar mendengarkan ceramah.⁷ Dengan demikian, siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat dibandingkan jika mereka hanya membaca buku. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan produktif.

Media pembelajaran yang menarik, seperti video, animasi, permainan edukatif, atau aplikasi berbasis teknologi, dapat membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dalam Pendidikan Pancasila, seperti nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta pentingnya partisipasi aktif dalam masyarakat.⁸ Dengan media yang visual dan interaktif, siswa lebih mudah terhubung dengan materi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

⁶ Dkk Saleh & Syahrudin, "Media Pembelajaran," 2023, 1–77, <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

⁷ Setria Utama Rizal et al., *Media Pembelajaran* (Bekasi: CV Nurani, 2016).

⁸ Heryansyah Ginting, "Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2021): 47–52, <https://doi.org/10.56393/educare.v1i2.956>.

Media pembelajaran yang menarik tidak hanya membantu siswa dalam memenuhi kebutuhan akan kompetensi, tetapi juga memberikan mereka rasa otonomi dalam belajar. Ketika siswa dapat memilih media yang mereka sukai dan berinteraksi dengannya, mereka akan merasa lebih terlibat dan memiliki kontrol atas proses belajar mereka.⁹ Dengan demikian, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media yang menarik tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan kesadaran kewarganegaraan yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran tercantum dalam Undang-Undang Sistem No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam penguasaan media pembelajaran.¹⁰ Dalam konteks ini, media seperti video, animasi, dan aplikasi berbasis teknologi tidak hanya memenuhi syarat-syarat hukum pendidikan, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta pentingnya partisipasi aktif dalam masyarakat.

Sementara itu, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sangat selaras dengan ajaran agama yang mendorong umatnya untuk saling menghormati, berbuat baik, dan berkontribusi positif kepada masyarakat. Penggunaan media pembelajaran yang visual memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendalami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih relevan dan menyenangkan, sejalan dengan prinsip-prinsip

⁹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

¹⁰ Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, "Undang-Undang (UU) Tentang Guru Dan Dosen Nomor 14," *Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia*, 2005, 2.

pembelajaran yang menyentuh aspek spiritual dan moral.¹¹ Dengan memberikan otonomi dalam memilih media pembelajaran, siswa merasa lebih terlibat dan memiliki tanggung jawab atas proses belajarnya, yang pada gilirannya membantu mereka membentuk karakter dan kesadaran kewarganegaraan yang lebih baik. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang menarik, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih holistik dan berkelanjutan. penjelasan media pembelajaran juga terdapat pada Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:



بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : (Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia pada apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.¹²

Dalam Tafsir Al-Mishbah Quraisy Shihab dijelaskan bahwa para Rasul yang kami utus sebelumnya itu semua membawa keterangan-keterangan, yakni mukjizat-mukjizat nyata yang membuktikan kebenaran mereka sebagai Rasul, dan sebagian membawa pula zuber, yakni kitab-kitab yang mengandung ketetapan-ketetapan hukum dan nasihat-nasihat

¹¹ Diah Pebriyanti and Irwan Badilla, "Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (2023): 1325–34, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>.

¹² Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Bandung: CV Diponegoro, 2005).

yang seharusnya menyentuh hati, dan kami turunkan kepadamu ad-Dzikir, yakni

Al-Quran, agar engkau menerangkan kepada seluruh umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka, yakni Al-Quran itu, mudah-mudahan dengan penjelasan mereka mengetahui dan sadar dan supaya mereka senantiasa berpikir lalu menarik pelajaran untuk kemaslahatan hidup duniawi dan ukhrawi mereka.¹³ Seorang guru wajib memakai media pembelajaran untuk menjelaskan materi yang diajarkan, sebagaimana tertera pada ayat dimana Allah menurunkan Al-Qur'an yang merupakan mukjizat atau perantara media yang akan disampaikan kepada umat manusia mengenai seluruh ajaran agama islam. Sebuah media yang dipakai dalam proses pembelajaran, digunakan sebagai alat yang membantu untuk menyampaikan penjelasan mengenai materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik bisa paham terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya, media seperti video atau animasi yang menggambarkan interaksi antar budaya dapat mengajarkan pentingnya toleransi dan kerja sama dalam masyarakat yang majemuk. Dengan menghadirkan contoh-contoh nyata tentang bagaimana perbedaan dapat memperkaya hubungan sosial, media tersebut dapat memfasilitasi

¹³ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian AlQur'an)* (Jakarta: Lentara Hati, 2002).

pemahaman yang lebih dalam tentang makna persatuan dan saling menghargai.¹⁴

Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi, yang sejalan dengan ajaran Al-Qur'an untuk saling mengenal dan berinteraksi. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar tentang teori, tetapi juga bagaimana menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat menjadi agen perubahan yang positif dalam masyarakat.¹⁵ Dengan demikian, integrasi nilai-nilai Pancasila melalui media pembelajaran yang menarik akan membentuk karakter siswa yang lebih baik dan kesadaran akan pentingnya persatuan dalam keberagaman.

Salah Satu media pembelajaran yang praktis yaitu media *Smart Apps Creator Afin* (SACA), media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) ini sebuah *software* inovatif yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan aplikasi *mobile* tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Penggunaan *Smart Apps Creator Afin* (SACA) dalam konteks pendidikan tidak hanya meningkatkan kualitas kreativitas siswa, tetapi juga memperbaiki pengelolaan materi ajar yang lebih menarik. Melalui pengembangan aplikasi berbasis *Smart Apps Creator Afin* (SACA), siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, *Smart Apps Creator Afin* (SACA) tidak hanya berfungsi sebagai alat

¹⁴ Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

¹⁵ Tia Angelina et al., "Efektivitas Media Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3731–42, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>.

bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting di era teknologi saat ini. Selain itu, aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.¹⁶

Pembelajaran di SDS I Ulul Albab seharusnya mampu mengakomodasi perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan yang dinamis, sambil tetap menjaga fokus pada pembentukan akhlak dan budi pekerti. Pendidikan Pancasila, yang merupakan mata pelajaran inti dalam membentuk karakter siswa, seharusnya diajarkan melalui pendekatan yang inovatif dan relevan dengan era digital. Media pembelajaran yang digunakan seharusnya tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi secara konseptual, tetapi juga mendorong siswa untuk menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Media pembelajaran di SDS I Ulul Albab harus memenuhi beberapa kriteria yaitu media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Smart Apps Creator Afin (SACA)*, seharusnya diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki akses ke materi yang disajikan dengan cara yang lebih kreatif. Media yang digunakan harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa

¹⁶ Erlando Doni Sirait and Dwi Dani Apriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (Sac)," *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 8, no. 01 (2024): 90–95, <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v8i01.7139>.

kelas II, seperti penggunaan warna cerah, desain visual yang menarik, dan aktivitas yang menyenangkan. Hal ini penting untuk menjaga perhatian dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran harus dirancang untuk tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk menerapkan nilai-nilai tersebut melalui proyek atau simulasi nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Media pembelajaran harus dirancang secara sistematis dengan capaian pembelajaran yang jelas, serta dilengkapi dengan evaluasi yang memungkinkan siswa dan guru untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, siswa seharusnya memiliki minat belajar yang lebih tinggi, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi akademis mereka.

Dengan pemenuhan kriteria tersebut, SDS I Ulul Albab diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya praktis, tetapi juga inspiratif, membekali siswa dengan kemampuan intelektual dan moral yang mereka butuhkan untuk masa depan.

SDS I Ulul Albab adalah sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Jember dan dikenal karena fokusnya pada pembentukan akhlak dan budi pekerti baik dalam proses pembelajaran. Ustadz dan ustadzah di sekolah ini mengajar dengan penuh ketekunan dan keikhlasan, berkomitmen untuk mendidik siswa dengan sepenuh hati. Meskipun pengajaran di SDS I Ulul Albab sangat mengutamakan nilai-nilai moral, metode yang digunakan

dalam pembelajaran masih terbatas pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan buku paket, tanpa mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketidakadaan media pembelajaran menjadi tantangan signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang merupakan mata pelajaran penting untuk membentuk sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Kurangnya media ini mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, kurang fokus dalam proses pembelajaran dan prestasi akademis mereka terganggu.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara apa yang seharusnya dicapai (*das sollen*) dengan kondisi yang ada saat ini (*das sein*). Meskipun SDS I Ulul Albab dikenal sebagai sekolah yang mengutamakan pembentukan akhlak dan budi pekerti siswa, metode pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas. Hingga saat ini, pengajaran di SDS I Ulul Albab masih mengandalkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan buku paket sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Keterbatasan ini membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memerlukan pendekatan kontekstual dan inspiratif.

Kurangnya media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini tidak hanya berdampak pada pemahaman mereka terhadap nilai-nilai

Pancasila, tetapi juga memengaruhi fokus dan motivasi belajar mereka secara keseluruhan. Akibatnya, prestasi akademis siswa cenderung stagnan, dan nilai-nilai Pancasila yang diajarkan di kelas seringkali tidak terinternalisasi dalam sikap dan perilaku sehari-hari siswa.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran ini juga menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Tanpa adanya alat bantu yang praktis, proses pembelajaran menjadi kurang interaktif, sehingga potensi siswa untuk belajar secara kreatif dan kolaboratif tidak dapat dioptimalkan. Dalam konteks era digital saat ini, kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu kelemahan yang perlu segera diatasi untuk memastikan bahwa siswa SDS I Ulul Albab tidak tertinggal dalam perkembangan pendidikan moderen. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun SDS I Ulul Albab memiliki potensi besar dalam membentuk karakter siswa, keterbatasan dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan telah menjadi penghalang utama dalam mewujudkan lingkungan belajar yang ideal.

Dalam menghadapi permasalahan ini, penelitian mengusulkan penerapan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator Afin* (SACA) , dikarenakan media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) ini media yang praktis di gunakan dalam proses pembelajaran karna media ini berbentuk file exe yang di simpan di laptop, sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka

dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi, siswa diajak untuk tidak hanya memahami konsep-konsep Pancasila, tetapi juga menerapkannya dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta nilai akademis secara keseluruhan. Dengan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif, suasana belajar di SDS I Ulul Albab bisa menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk lebih memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka. Melalui upaya ini, diharapkan SDS I Ulul Albab dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih praktis dan inspiratif bagi peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* Afin (SACA) untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi penerapan nilai-nilai Pancasila di kelas II SDS I Ulul Albab. Media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) adalah sebuah aplikasi berbasis perangkat lunak yang pembuatan media ini tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks.

Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media yang dihasilkan tidak hanya praktis tetapi juga dapat diakses secara *offline*, menjadikannya solusi ideal untuk lingkungan pendidikan dengan akses internet terbatas.¹⁷ Media ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek psikologi siswa kelas II, di mana pemilihan

¹⁷ A R Azizah, "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming," *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa* 4, no. 2 (2020): 72–80.

warna dan desain visual menjadi sangat penting untuk menarik perhatian dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan warna-warna cerah, media ini diharapkan dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Selain aspek visual, media *Smart Apps Creator* Afim ini juga akan mencakup tujuan pembelajaran yang jelas, memastikan bahwa semua tujuan pembelajaran dapat tercapai secara praktis. Di samping itu, profil pengembang akan disertakan untuk memberikan konteks dan kredibilitas terhadap materi yang disajikan, sehingga siswa dan guru dapat memahami latar belakang pengembangan media tersebut.¹⁸ Materi yang disajikan dalam media ini akan disusun secara sistematis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran, lengkap dengan kuis untuk menguji pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila yang telah dipelajari. Dengan pendekatan ini, diharapkan bahwa media *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pengembangan media ini menjadi langkah inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era

¹⁸ Fikri Arnandi, Nurfadilah Siregar, and Dona Fitriawan, "Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2022): 345–56, <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1110>.

digital, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dirancang khusus untuk siswa kelas II SDS I Ulul Albab. Media ini tidak hanya akan mengoptimalkan pengalaman belajar siswa melalui visual yang menarik, tetapi juga akan disesuaikan dengan konteks lokal sekolah berbasis agama, sehingga mampu mendukung pembentukan karakter siswa secara holistik.

Media *Smart Apps Creator* yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebuah media pembelajaran berbentuk file EXE yang dapat di aplikasikan di laptop atau komputer. Membuat media ini langkah-langkahnya sangat mudah, sehingga bisa dilakukan yang awam coding di karnakan media ini non coding. Media ini seperti Power Point dan media ini sangat cocok untuk guru. Oleh karna itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Berbasis *Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-nilai Pancasila Di Lingkungan Rumah Siswa Kelas II Sdi Ulul Albab”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana Validitas Media *Smart Apps Creator* Afin (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab?
2. Bagaimana Kelayakan Media *Smart Apps Creator* Afin (SACA) Pada

Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab?

3. Bagaimana kepraktisan Media *Smart Apps Creator Afim* (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab?
4. Bagaimana Keefektifan media *Smart Apps Creator Afim* (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini untuk latar belakang dari rumusan masalah di atas:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Validitas Media *Smart Apps Creator Afim* (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab?
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Kelayakan Media *Smart Apps Creator Afim* (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab?
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Kepraktisan Media *Smart Apps Creator Afim* (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab?
4. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Keefektifan Media *Smart Apps Creator Afim* (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab?

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan media pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator Afim* (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang

diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dibuat yakni media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator Afim* (SACA) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator Afim* (SACA) ini berbentuk seperti *Power Point* yang di dalamnya ada menu tujuan pembelajaran, materi, soal *quiz* dan video pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini diperuntukkan bagi guru kelas II untuk membantu sebagai penunjang proses pembelajaran. Dan mampu memudahkan peserta didik mempelajari tentang materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.
4. Media pembelajaran ini peruntukan kepada peserta didik kelas II SDI UlulAlbab.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Bagian ini bertujuan untuk menunjukkan pentingnya keterkaitan antara pemecahan masalah dan konteks permasalahan yang lebih luas. Penjelasan dalam bagian ini menegaskan bahwa penyelesaian suatu masalah dalam skala kecil sebenarnya dapat berkontribusi dalam mengatasi permasalahan yang lebih besar.

1. Manfaat Teori

Ketika menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah. Selain itu, hasil penelitian ini bertujuan untuk menjadi acuan bagi guru sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif *Smart Apps Creator Afim (SACA)* yang sesuai dengan perkembangan zaman serta kemampuan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Sebagai pemicu sehingga peserta didik akan mudah memahami materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah sesuai dengan perkembangan teknologi yang pesat serta peserta didik dapat belajar mandiri di rumah dengan menggunakan laptop ataupun komputer.

b. Bagi guru

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila yang berkaitan materi menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah di sekolah dan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menghadapi teknologi.

c. Bagi sekolah SDS I Ulul Albab

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran serta memberikan masukan bagi pihak sekolah. Selain itu, sekolah diharapkan mampu memanfaatkan teknologi informasi

dan komunikasi sebagai media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini.

d. Bagi kampus UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pelaksanaan penelitian serupa, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

e. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman serta wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator Afin* (SACA) yang memanfaatkan teknologi yang ada.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan dari media pembelajaran *Smart Apps Creator Afin* (SACA) adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah aplikasi. Peserta didik bukan hanya menyimak berupa materi saja, melainkan terdapat video pembelajaran dan beberapa soal *quiz* sebagai evaluasi dari materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah yang dikembangkan oleh peneliti.

Beberapa keterbatasan dalam mengembangkan media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) mengenai materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah, sebagai berikut:

1. Media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) hanya ditujukan pada 1 materi saja, yaitu muatan Pendidikan Pancasila materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas II di SDI Ulul Albab tahun 2024/2025.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan prosuk yang akan dihasilkan. Dalam pengembangan produk akan menghasilkan produk baru atau dapat berupa menembangkan produk yang sudah ada menjadi lebih baik lagi. Kategori pengembangan di SDS I Ulul Albab, belum ada produk berupa aplikasi *Smart Apps Creator Afin* (SACA), sehingga produk ini baru di SDS I Ulul Albab karena guru belum ada yang mengembangkan media ini. Sehingga dalam penelitian ini dikembangkan media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) di SDS I Ulul Albab.

2. Aplikasi *Smart Apps Creator Afin* (SACA)

Media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) adalah media berupa aplikasi yang berbentuk file exe, yang di dalamnya ada penjelasan tentang simbol-simbol Pancasila, ada tujuan pembelajaran, materi, soal quiz dan video pembelajaran. Media ini di simpan di laptop atau komputer sehingga media ini praktis di gunakan dalam proses pembelajaran

Media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) adalah media praktis yang didalamnya berisi materi menerapkan nilai-nilai Pancasila di

lingkungan rumah, bertujuan agar siswa dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang mengajarkan tentang nilai-nilai baik yang ada dalam Pancasila, seperti cinta Tuhan, cinta sesama, suka bekerja sama, adil, dan menjaga persatuan. Dengan belajar Pancasila, anak-anak diharapkan bisa bersikap baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila. Sebelum kurikulum merdeka, mata pelajaran ini bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan karena diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti menyajikan temuan dari semua penelitian, apakah sudah dipublikasikan atau belum. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami tingkat orisinalitas penelitian dan perbedaannya dengan penelitian lain.

Beberapa penelitian terdahulu dalam bentuk skripsi yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian dilakukan pada tahun 2021 oleh Asykur dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS Negeri 2 Lamongan” menggunakan Metodologi penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang bertujuan untuk merancang dan menguji efektivitas produk. Fokus utama penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IX di MTs Negeri 2 Lamongan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, yang dibuktikan melalui indikator peningkatan yang jelas. Kesamaan penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* dalam proses pengembangan produk. Namun, terdapat

perbedaan yang terletak pada fokus pembahasan yang berkaitan dengan Al-Qur'an Hadits.¹⁹

2. Penelitian pada dilakukan pada tahun 2022 oleh Alfia Rauf yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) Di SMPN 12 Bulukamba”.²⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Alfia Rauf menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan mampu membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian lainnya terletak pada penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai media pengembangan. Namun, perbedaannya adalah penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran prakarya.

3. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Fikri Arnandi, Nurfadilah Siregar, Dona Fitriawan. “Media Pembelajaran Matematika

¹⁹ Asykur, 20.

²⁰ Alfia Rauf, “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) Di SMPN Bulukamba” (Muhammadiyah Makassar, 2022).

Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar”.²¹

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Data hasil penelitian diperoleh melalui angket respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi bilangan bulat di tingkat sekolah dasar. Temuan menunjukkan bahwa media ini merupakan solusi alternatif yang sangat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran materi bilangan bulat di tingkat sekolah dasar. Persamaannya terletak pada penggunaan apk *Smart Apps Creator*, sedangkan bedanya adalah penelitian ini berfokus pada mata pelajaran matematika.²²

4. Penelitian dilakukan pada tahun 2021 oleh Miokti Yessu berjudul: “Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android *Smart Apps Creator* (SAC) dan Instagram Dalam Pembelajaran Koloid”.²³

²¹ Fikri Arnandi, Nurfadilah Siregar, Dona Fitriawan, “Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar”. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(3), 2022: 345-356.

²² Fikri Arnandi, Nurfadilah Siregar, Dona Fitriawan, “Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar”. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(3), 2022: 345-356.

²³ Miokti Yessu, “Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android *Smart Apps Creator* (SAC) dan Instagram Dalam Pembelajaran Koloid”. Jurnal Riset Pendidikan Kimia, 11(2), 2021: 99.

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui literasi digital siswa setelah mempelajari materi koloid menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang terintegrasi dengan Instagram sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi komunikasi, informasi, dan keamanan memperoleh penilaian sangat baik, sedangkan dimensi konten masih perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan kompetensi digital peserta didik, pemecahan masalah, dan penggunaan Instagram. Persamaannya adalah penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator*, sedangkan perbedaannya terletak pada pelengkap Instagram, fokus pada pelajaran koloid, dan metode kualitatif.²⁴

5. Penelitian dilakukan pada tahun 2021 oleh Bilma Adhiono: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* 3 Pada Mata Pelajaran PJOK Di Masa Pandemi *Covid* 19”²⁵.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media edukasi *Smart Apps Creator* (SAC 3) berupa aplikasi Android yang dimaksudkan untuk mendukung pembelajaran PJOK sepanjang proses pembelajaran yang berani di new normal. Hasil uji coba

²⁴ Yessu, 30.

²⁵ Bilma Adhiono, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* 3 Pada Mata Pelajaran PJOK Di Masa Pandemi *Covid* 19” (Negeri Yogyakarta, 2021).

menandakan bahwa aplikasi ini sering digunakan sebagai media pendidikan, dengan nilai rata-rata dari ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 85,67%. Berdasarkan uji efektivitas, aplikasi ini dinyatakan sangat layak dengan nilai $p < 0,05$. Persamaannya adalah penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator*, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian untuk mata pelajaran PJOK dan pelaksanaannya selama masa pandemi.²⁶

Tabel 2.1
Persamaan, Perbedaan, serta Orisinal Penelitian

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5
1	Asykur 2021, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> Pada Materi Pelajaran AlQur'an Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTS Negeri 2 Lamongan	Sama-sama menerapkan aplikasi <i>Smart Apps Craetor (SAC)</i>	Materi yang digunakan berbeda yaitu materi pelajaran AlQur'an Hadist dan tampilan backgroundnya berbeda	Media <i>smart apps creator</i> kelas II Pendidikan Pancasila menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE.

²⁶ Adhiono, 25.

2	Alfia Rauf 2022, "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> Di SMPN 12	Sama-sama menerapkan aplikasi <i>Smart Apps Craetor (SAC)</i> .	Dilaksanakan dalam mata pelajaran Prakarya dan tampilan backgroundnya berbeda	
3	Fikri Arnandi, Nurfadilah Siregar, Dona Fitriawan 2022, "Media Pembelajaran Matematika Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> Pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar".	Sama-sama menerapkan aplikasi <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .	Materi yang digunakan berbeda yaitu materi bilangan bulat dan tampilan backgroundnya berbeda	
4	Miokti Yessu 2021, "Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> dan Instagram Dalam Pembelajaran Koloid"	Sama-sama menerapkan aplikasi <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .	Menganalisis literasi digital peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi Instagram yang digunakan dalam materi koloid, menggunakan metode penelitian kualitatif dan tampilan backgroundnya berbeda	

5	Bilma Adhiono 2021, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Smart Apps Creator 3</i> Pada Mata Pelajaran PJOK Di Masa Pandemi <i>Covid 19</i> ”.	Sama-sama menerapkan aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> .	Diterapkan pada mata pelajaran PJOK dan digunakan pada masa pandemi Covid 19 dan tampilan backgroundnya berbeda	.
---	--	---	---	---

B. Kajian Teori

1. Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena membantu menjelaskan materi yang diajarkan dan meningkatkan keaktifan pembelajaran. Dengan menggunakan berbagai jenis media, pendidik dapat mentransfer pengetahuan dengan lebih strategis, menarik perhatian peserta didik, dan memotivasi mereka untuk aktif belajar. Media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan ketertinggalan waktu dan meningkatkan minat baca siswa.²⁷

Media yang berkualitas dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana siswa merasa terlibat dan tidak terbebani, seolah-olah mereka sedang bermain dari pada sekadar

²⁷ Saleh & Syahrudin, “Media Pembelajaran.”

mendengarkan ceramah.²⁸ Dengan demikian, siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat dan praktis dibandingkan jika mereka hanya membaca buku. Hal ini menggambarkan seberapa krusial inovasi dalam cara kita belajar melalui media, agar dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan produktif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain media pembelajaran berfungsi mendukung guru dalam Membantu dalam penyampaian materi, mendorong semangat belajar siswa, serta mengatasi kendala yang berkaitan dengan ruang, waktu, tenaga dan keterbatasan indera. Selain itu, media ini turut berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih beragam dan efisien.²⁹

Hal ini disebabkan oleh Pendidikan yang monoton dapat membuat siswa lebih merasa bosan. Manfaat menggunakan media edukasi menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Alhasil, seiring dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi, diperlukan media edukasi yang lebih inovatif dan kreatif.

²⁸ Rizal et al., *Media Pembelajaran*.

²⁹ Isnaini Mahuda, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1745, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Wardhani, Jenis-jenis media edukasi dikelompokkan menurut berbagai pandang sudut, sebagai berikut:³⁰

- 1) Berdasarkan
 - a) Media audio
 - b) Media visual
 - c) Media audiovisual
- 2) Berdasarkan jarak jangkauan
 - a) Cakupan yang luas, seperti mempelajari peristiwa atau berita melalui media radio dan televisi.
 - b) Akupan yang terbatas, seperti video, film, dan sejenisnya.
- 3) Berdasarkan teknik pemakaiannya
 - a) Media yang dapat disesuaikan, seperti film yang diputar menggunakan perangkat proyektor
 - b) Media yang tidak bisa disesuaikan, seperti radio, televisi, lukisan, dan lain sebagainya.

Menurut Geralch dan Ely, jenis media pendidikan dikelompokkan menurut karakteristik fisiknya sebagai berikut:

- a) Objek nyata (seperti benda, orang, dan peristiwa tertentu).
- b) Penyampaian secara verbal (seperti media cetak, majalah dinding, dan tulisan di papan tulis).

³⁰ Dyah Wardhani and Sri Lathifah, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika (Development of Smart Apps Creator-Based Mobile Learning as a Physics Learning Medium)," *Physics and Science Education Journal (PSEJ)* 1 (2021): 90–95.

- c) Pelayanan grafis (grafik, peta, dan diagram).
- d) Gambar diam (foto, poster, dll).
- e) Gambar gerak (video dan film).
- f) Rekaman suara
- g) Pengajaran terprogram
- h) Simulasi

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat tiga kategori media pembelajaran, yaitu:

- a) Media audio adalah media yang hanya bisa di dengar contohnya seperti rekaman suara, radio, dan sebagainya.
- b) Media visual adalah media yang dapat dilihat, seperti foto, gambar, dan sebagainya.
- c) Media audiovisual adalah media yang dapat didengar dan dilihat, seperti video, film, dan sebagainya.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memiliki media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang signifikan pada kegiatan pembelajaran. Namun, menurut Arnandi, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan sebelum memilih media edukasi, di antaranya adalah sebagai berikut:³¹

- 1) Tujuan dari media edukasi adalah untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan terpenuhi.

³¹ Arnandi, Siregar, and Fitriawan, "Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar."

- 2) Ketepatangunaan, yaitu media yang dipilih harus relevan dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Sebagai contoh, jika siswa sedang mempelajari materi yang berkaitan dengan gerakan, media yang tepat adalah video atau film.
- 3) Keadaan Siswa, yaitu media yang dipilih harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- 4) Ketersediaan, atau media yang harus tersedia bersamaan dengan sumber daya pendidikan, seperti sarana di sekolah, sehingga guru dan siswa dapat menggunakannya kapan pun dibutuhkan.
- 5) Biaya, yaitu dalam memilih media, perlu mempertimbangkan biaya dengan cermat agar sebanding antara pengeluaran dan hasil yang diinginkan.

e. Langkah-Langkah Memilih Media Pembelajaran

Pemilihan media yang tepat harus dilakukan melalui prosedur yang tepat agar media yang dihasilkan relevan dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam memilih media pembelajaran menurut Nasir:³²

1) Menentukan tujuan

Langkah pertama dalam memilih media adalah menentukan tujuan akhir. Ada dua tujuan yang dikejar, yaitu

³² Nasir Nasir et al., "Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2022): 226–32, <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1884>.

media digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan pendidikan. Jika media hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, maka kemampuan mereka yang menerimanya tidak perlu dinilai. Namun, jika media digunakan untuk tujuan pendidikan, harus ada metode yang menunjukkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dimaksud.

2) Menentukan transmisi pesan

Pada tahap ini, ada dua pilihan dalam proses pembelajaran, yaitu menggunakan alat bantu pengajaran atau media pembelajaran. Alat bantu pengajaran berfungsi hanya untuk membantu pendidik dalam menjelaskan materi dengan lebih jelas. Sementara itu, selain membantu memperjelas penyampaian materi, Media pembelajaran juga memungkinkan adanya interaksi antara media dengan siswa.

3) Menentukan karakteristik pembelajaran

Langkah berikutnya adalah menentukan karakteristik pembelajaran. Karakteristik ini mencakup desain pembelajaran, yang diawali dengan analisis tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta pemilihan materi dan metode. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran untuk mengidentifikasi apakah media tersebut termasuk dalam aspek kognitif, afektif, atau psikomotor, karena setiap aspek memerlukan jenis media yang berbeda.

4) Mengklasifikasikan media

Langkah berikutnya adalah mengklasifikasikan media berdasarkan karakteristik pembelajaran. Proses ini sangat berkaitan dengan berbagai jenis media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya.

5) Menganalisis karakteristik media

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang beragam, kita perlu menganalisis kelebihan dan kekurangan media tersebut sesuai Berdasarkan karakteristik pembelajaran yang ditetapkan dan kriteria untuk memilih media yang tepat dan efisien, kita dapat memilih dari berbagai media yang tersedia untuk menentukan pilihan yang paling tepat.

f. Aplikasi sebagai Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi yang pesat telah menghasilkan banyak inovasi di bidang pendidikan. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi, yang mencakup kategori media audiovisual. Media ini dapat menggabungkan teks, gambar, dan video yang kemudian dipecah oleh komputer untuk menjadi aplikasi.

Media berbasis aplikasi dirancang untuk mengoptimalkan fungsi indera dalam menerima informasi melalui pemanfaatan teknologi. Melalui musik dan visualisasi objek, siswa mampu mengembangkan kemampuan auditif dan visual mereka. Menurut

Kostiono, penggunaan media ini dapat meningkatkan imajinasi serta membangkitkan minat belajar siswa. Pemahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan akan lebih efektif apabila disertai dengan persiapan maupun motivasi untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis aplikasi memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya meliputi kepraktisan, fleksibilitas, dapat diakses melalui ponsel berbasis Android maupun laptop, serta memiliki jangkauan yang luas. Adapun kelemahannya, Media ini membutuhkan perangkat yang memadai serta akses internet yang stabil, dan dapat menyulitkan guru dalam mengawasi penggunaannya di luar lingkungan sekolah.³³ Teknologi memiliki beberapa manfaat, terutama di antaranya berada di bidang pendidikan. Dengan demikian, apabila fasilitas telah tersedia dengan baik, perlu dioptimalkan untuk menyediakan media pembelajaran yang tepat.

g. *Smart Apps Creator Afim* (SACA)

1) Pengertian *Smart Apps Creator Afim* (SACA)

Smart Apps Creator Afim (SACA) merupakan media pembelajaran yang dikembangkan sejalan berkat kemajuan teknologi dan basis Android, aplikasi ini dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran. Aplikasi ini di dalamnya ada elemen

³³ Mahuda, Meilisa, and Nasrullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah."

suara, gambar, teks, soal quiz dan video pembelajaran untuk menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Aplikasi ini dirancang secara terstruktur dan dipilih berdasarkan tujuan, arah, serta kebutuhan dalam pembelajaran. Smart Apps Creator Afin (SACA) merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk proses pembelajaran, media ini dapat berfungsi baik secara offline maupun online tanpa memerlukan keterampilan pemrograman.³⁴

h. Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu bidang studi yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa dan bernegara di kalangan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi sangat krusial untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.³⁵ Menurut teori pendidikan konstruktivis, yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, siswa mengembangkan pemahaman mereka tentang dunia dengan mempelajari dan berinteraksi dengan lingkungan mereka.³⁶ Oleh

³⁴ Sutarsih, "Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Pengembangan Aplikasi SAC Sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia," no. 2014 (2021): 338–42, <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/899>.

³⁵ Akhyar and Dewi, "Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi."

³⁶ Agustyaningrum, Pradanti, and Yuliana, "Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?"

karena itu, media yang menarik dapat berfungsi sebagai alat yang praktis untuk memfasilitasi proses tersebut.

Sebelum kurikulum merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kurikulum 2013 disebut dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Dengan mempelajari mata pelajaran PPKn peserta didik diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia.³⁷ Perubahan yang terjadi pada mata pelajaran PPKn ke mata pelajaran Pendidikan Pancasila disebutkan dalam Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Ristek No. 56 Tahun 2022 tentang pengaturan pelaksanaan kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Aspek mendasar dari kehidupan nasional adalah pendidikan Pancasila, di mana Pancasila dianggap sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang baik.³⁸ Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib pada semua jenjang Pendidikan yang mampu membangun pemahaman diri peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila. Menurut Piriana dkk (2022) Pendidikan Pancasila dapat memberikan pemahaman dan contoh nyata bagi peserta didik dalam menjalankan kehidupan

³⁷ Luh Putu Swandewi Antari Antari and Luh de Liska, "Implementas Nilai-Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa," *Jurnal Widyadari* 21, no. 2 (2020): halaman 676-687, <https://doi.org/10.5281/zenodo.4049444>.

³⁸ Diana Hanafiah, Badruli Martati, and Lilik Binti Mirnawati, "Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Implementasi Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 539, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>.

sehari-hari sehingga peserta didik mampu mencontoh perilaku tersebut sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Dengan begitu, peserta didik dapat tumbuh menjadi manusia yang berkualitas dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila juga berperan penting dalam pembentukan watak atau karakter peserta didik. Hal tersebut dikarenakan Pendidikan Pancasila mencakup nilai-nilai hidup yang khas dari masyarakat sekitar. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan pada setiap jenjang Pendidikan.

Hal tersebut disebabkan karena Pendidikan Pancasila merupakan suatu hal mendasar yang menjadi acuan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bangsa yang baik dan sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila diperlukan pemberian contoh nyata untuk peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, sehingga peserta didik dengan mudah memahami dan mengimplementasikan pemahamannya tersebut dalam berperilaku sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian

Penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Apps Creator Afin (SACA)* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila metode *Research and Development (R&D)*. Metode *R&D* bertujuan menghasilkan atau mengembangkan produk baru yang divalidasi untuk memastikan kelayakannya. Pengembangan produk dilakukan dengan memperbaiki atau menyesuaikan produk yang sudah ada agar sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Data kualitatif diperoleh melalui proses uji kelayakan yang melibatkan tiga pihak, yaitu ahli materi, ahli media, dan pengguna (audiens). Ahli materi memberikan masukan terkait isi, penggunaan bahasa, kualitas materi, kejelasan tulisan, serta evaluasi dalam media pembelajaran. Sementara itu, ahli media menilai dari segi tampilan grafis, desain visual, dan keterbacaan tulisan. Adapun audiens memberikan tanggapan mengenai daya tarik media serta kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan.

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi produk yang akan diterapkan di dunia pendidikan. Terdapat berbagai model dalam penelitian *Research and Development* ini. Berikut adalah beberapa model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu :

1. Model Addie

Model ADDIE adalah pendekatan sistematis yang menyediakan kerangka kerja untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pelatihan dan pendidikan secara efektif. Setiap tahap saling terkait dan memberikan dasar yang kokoh untuk tahap berikutnya, memastikan bahwa kebutuhan pelatihan diidentifikasi dengan jelas, solusi dirancang dengan hati-hati, dikembangkan dengan teliti, diterapkan secara efektif, dan dievaluasi untuk memastikan keberhasilannya.

Model *ADDIE* adalah model pengembangan sistematis yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan dan pendidikan. *ADDIE* adalah akronim dari lima tahap yang berurutan: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Tahap analisis dalam model ADDIE bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan atau pendidikan, memahami audiens, dan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi identifikasi kebutuhan, yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui survei, wawancara, observasi, atau analisis pekerjaan untuk menentukan apa yang perlu dipelajari dan mengapa. Selanjutnya, dilakukan analisis audiens untuk memahami karakteristik, kebutuhan, dan keterampilan

peserta yang akan menerima pelatihan. Setelah itu, tujuan pembelajaran ditetapkan dengan jelas agar peserta dapat mencapai hasil yang diharapkan setelah pelatihan. Tahap ini juga mencakup analisis konten untuk mengidentifikasi topik dan materi yang akan diajarkan serta analisis keterbatasan yang meninjau batasan waktu, anggaran, dan sumber daya lainnya. Sebagai contoh, perusahaan dapat mengidentifikasi bahwa karyawan baru memerlukan pelatihan tentang penggunaan perangkat lunak baru untuk meningkatkan efisiensi kerja. Tahap desain dalam model ADDIE berfokus pada perencanaan dan spesifikasi rinci tentang bagaimana tujuan pembelajaran akan dicapai. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi pengembangan strategi pembelajaran, yang menentukan metode pengajaran dan alat bantu yang akan digunakan, seperti ceramah, diskusi kelompok, atau simulasi. Rancangan kurikulum juga disusun untuk membuat struktur kurikulum dan mengurutkan topik sesuai dengan logika pembelajaran. Selain itu, penentuan media dilakukan dengan memilih media dan teknologi yang sesuai, seperti video, modul online, atau buku panduan. Penyusunan rencana pelajaran mencakup pembuatan rencana rinci untuk setiap sesi, termasuk tujuan, aktivitas, dan evaluasi. Desain penilaian juga dilakukan untuk merancang alat penilaian yang akan mengukur pencapaian

tujuan pembelajaran, seperti tes, proyek, atau kuis.³⁹

2. Model Waterfall

Model Waterfall adalah model pengembangan sekuensial yang digunakan dalam berbagai proyek, terutama dalam rekayasa perangkat lunak, yang terdiri dari serangkaian tahap yang harus diselesaikan secara berurutan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Tahap pertama, Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan), bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan pengguna serta mendokumentasikan persyaratan yang harus dipenuhi oleh sistem atau produk yang akan dikembangkan. Ini melibatkan pengumpulan kebutuhan dari pemangku kepentingan melalui wawancara, survei, dan observasi, kemudian mendokumentasikan kebutuhan tersebut dalam spesifikasi rinci yang menjelaskan fungsi dan fitur yang diperlukan, dan mendapatkan persetujuan dari semua pemangku kepentingan. Tahap kedua, *System Design* (Desain Sistem), bertujuan untuk merancang arsitektur dan komponen sistem berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis. Ini mencakup desain arsitektur sistem, membuat desain rinci untuk setiap komponen seperti diagram alur dan model data, serta menyusun dokumen desain yang akan menjadi panduan untuk tahap pengembangan. Tahap

³⁹ Loso Judijanto et al., *Metodologi Research and Development (Teori Dan Penerapan Metodologi RnD)*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024, https://www.researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEV_ELOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD.

ketiga, Implementation (Implementasi), melibatkan pengkodean atau pengembangan perangkat lunak sesuai dengan desain yang telah dibuat. Pengembang mengubah spesifikasi desain menjadi kode sumber yang dapat dieksekusi, dan setiap komponen sistem dikembangkan dan diintegrasikan. Selanjutnya, pada tahap Integration and Testing (Integrasi dan Pengujian), semua komponen yang dikembangkan diintegrasikan menjadi satu sistem yang utuh, dan dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Pengujian meliputi pengujian unit, pengujian integrasi, dan pengujian sistem untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau kesalahan. Tahap kelima, Deployment (Penerapan), melibatkan peluncuran sistem ke lingkungan produksi dan membuatnya tersedia untuk pengguna akhir. Ini juga mencakup pelatihan pengguna dan dokumentasi sistem.

Tahap terakhir, Maintenance (Pemeliharaan), melibatkan pemeliharaan berkelanjutan untuk memastikan sistem tetap berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Ini termasuk perbaikan bug yang ditemukan setelah penerapan, pembaruan perangkat lunak untuk meningkatkan kinerja atau menambahkan fitur baru, serta dukungan teknis untuk pengguna. Setiap tahap dalam model Waterfall harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, yang membuat model ini cocok

untuk proyek dengan persyaratan yang jelas dan tidak berubah ubah, namun kurang fleksibel dalam menghadapi perubahan kebutuhan yang sering terjadi.⁴⁰

3. Model Spiral

Model Spiral adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menawarkan fleksibilitas dan adaptabilitas dalam menghadapi perubahan persyaratan yang kompleks. Tahap pertama, Perencanaan, melibatkan identifikasi tujuan proyek, perencanaan jadwal dan anggaran, serta analisis awal risiko. Analisis Risiko merupakan tahap kedua, di mana risiko-risiko potensial dipertimbangkan secara detail, dan strategi mitigasi dikembangkan untuk mengatasi ancaman tersebut. Selanjutnya, dalam tahap Rekayasa, pengembangan perangkat lunak dilakukan secara iteratif, dengan fokus pada implementasi, pengujian, dan evaluasi berkelanjutan. Penggunaan prototyping memungkinkan pengujian konsep dan mendapatkan umpan balik dari pengguna sepanjang proses pengembangan. Evaluasi terjadi pada tahap Evaluasi, di mana hasil dari setiap iterasi dievaluasi, dan rencana proyek diperbarui sesuai dengan umpan balik yang diterima.

Model Spiral menawarkan sejumlah keunggulan, termasuk fleksibilitas dalam menyesuaikan perubahan persyaratan, fokus pada manajemen risiko yang efektif, dan kemampuan untuk

⁴⁰ Judijanto et al.

menggunakan prototyping untuk validasi lebih awal dalam siklus pengembangan. Namun, model ini juga memiliki kelemahan, seperti kompleksitas yang lebih tinggi dalam manajemen proyek dan kemungkinan biaya dan waktu yang lebih tinggi karena sifat iteratif dan evaluatif dari pendekatan ini. Meskipun demikian, kelebihan adaptabilitas dan mitigasi risiko seringkali membuat Model Spiral menjadi pilihan yang populer dalam proyek-proyek dengan persyaratan yang berubah atau tidak jelas secara awal.⁴¹

4. Model Design-Based Research (DBR)

Model Design-Based Research (DBR) merupakan suatu pendekatan penelitian yang sangat berorientasi pada pengembangan solusi yang praktis untuk menangani masalah-masalah konkret dalam dunia pendidikan. Pendekatan ini menempatkan proses desain dan pengembangan sebagai inti dari kegiatan penelitian, dengan tujuan menciptakan inovasi yang dapat memberikan manfaat langsung bagi praktisi pendidikan di lapangan. Tahapan awal dalam DBR melibatkan analisis mendalam terhadap konteks pendidikan, di mana peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul dan menetapkan tujuan desain yang spesifik untuk memecahkan masalah tersebut. Berikutnya, DBR melibatkan proses pengembangan prototipe atau solusi desain yang berpotensi menjadi jawaban atas masalah yang telah diidentifikasi. Prototipe tersebut

⁴¹ Judijanto et al.

kemudian diujicobakan dalam lingkungan nyata untuk mengevaluasi kinerjanya dan mengumpulkan data empiris yang relevan.

Data yang diperoleh dari pengujian prototipe menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan pengembangan lebih lanjut. Proses ini mencakup perancangan ulang solusi, perbaikan terhadap kelemahan yang teridentifikasi, dan penguatan terhadap aspek aspek yang telah terbukti efektif. Selama tahap-tahap tersebut, peneliti juga melakukan refleksi terhadap seluruh proses desain dan pengembangan yang telah dilakukan, serta terhadap hasil-hasil yang dihasilkan dari pengujian. Akhirnya, hasil penelitian dan temuan dari proses DBR disebarkan kepada praktisi pendidikan dan komunitas akademik melalui publikasi ilmiah dan kegiatan diseminasi lainnya. Dengan demikian, DBR memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menyelesaikan masalah-masalah dunia nyata dalam dunia pendidikan, dengan menggabungkan pendekatan desain inovatif dengan pendekatan penelitian ilmiah yang sistematis dan terkontrol.⁴²

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

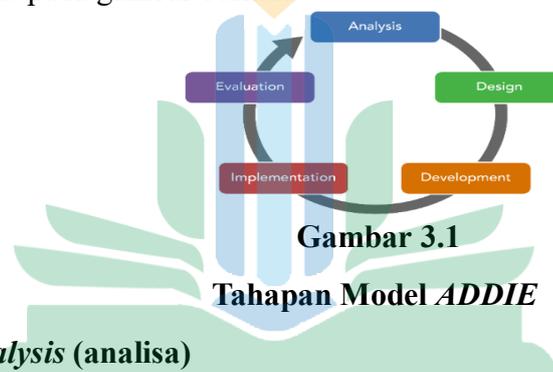
Prosedur penelitian dan pengembangan menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengembang dalam proses pembuatan suatu produk.⁴³ penelitian memilih model ADDIE dikarenakan sangat ringkas dan memudahkan peneliti dalam meneliti media *Smart Apps Creator* Afin

⁴² Judijanto et al.

⁴³ Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah", (Jember: IAIN Jember, 2020), 68

(SACA), Pengembangan Model *ADDIE* dirancang oleh *Robert Maribe Branch*. Setiap tahapan dalam model *ADDIE* saling terhubung, sehingga penerapannya Proses ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk memastikan terciptanya produk pembelajaran yang efektif.⁴⁴

Peneliti akan melalui lima tahap dalam mengembangkan suatu Produk ini berupa media pembelajaran papan perkalian, yang disusun berdasarkan model pengembangan *ADDIE*. Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



1. *Analysis* (analisa)

Analisa merupakan proses melakukan analisis kinerja Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan. Tahap analisis ini merupakan proses untuk menentukan materi atau hal-hal yang akan dipelajari oleh peserta didik.⁴⁵ Pada tahap ini peneliti melakukan analisis Produk yang akan dikembangkan bertujuan untuk menganalisis kelayakan serta kepraktisan dalam proses pengembangannya. Latar belakang pengembangan produk ini berakar dari munculnya

⁴⁴ Benny A. Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, Kencana, 2014.

⁴⁵ Dkk Rika Widianita, "Pengabdian Kepada Masyarakat," *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* VIII, no. I (2023): 1–19.

permasalahan, baik dari masalah yang sudah ada maupun yang belum teridentifikasi. Permasalahan tersebut dapat timbul karena produk yang tersedia saat ini kurang praktis atau tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik, perkembangan teknologi, maupun lingkungan belajar, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kinerja dan analisis Tujuan Pembelajaran. Berikut ini adalah uraian tahap analisis:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan sarana bahan ajar, cara guru mengajar dalam pembelajaran dikelas, cara siswa belajar dan kesulitan yang dialami siswa ketika proses pembelajaran.

Tahap ini dilakukan dengan observasi didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung, wawancara kepada guru di SDS I Ulul Albab.

b. Analisis materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang mater yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah kepada guru kelas II SDS I Ulul Albab.

c. Analisis kinerja

Analisis kinerja adalah proses menganalisis metode, media dan strategi yang dilakukan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas II yaitu guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran didalam kelas. Kendala yang dialami terkait waktu, waktu yang digunakan untuk penerapan media, terkadang membuat siswa hanya fokus pada media tanpa memahami muatan materinya.

d. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses penyesuaian kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis tujuan pembelajaran pada penelitian ini agar siswa dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah.

2. *Design (Desain)*

Dalam hal ini peneliti merancang sebuah media *Smart Apps Creator Afin (SACA)*, langkah dalam mendesain media ini sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan sarana dan bahan yang diperlukan untuk proses pembuatan media pembelajaran. Sarana dan bahan ini dibutuhkan dalam proses pembuatan media pembelajaran seperti halnya harus tersedianya laptop/komputer.

- b. Membuat dasar aplikasi dengan merancang desain gambar *backgorund*. Dalam penyusunan dasar aplikasi ini, gambar *backgorund* dapat membuatnya dari apk canva yang sesuai dengan tema pancasila.
- c. Menyusun materi. Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah untuk siswa kelas II di SDI Ulul Albab. Pemilihan materi ini didasarkan pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah merupakan langkah awal yang penting dalam membentuk peserta didik menjadi individu yang berkarakter baik dan memiliki kesadaran sosial tinggi. Hal ini juga menyiapkan mereka untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif di tengah masyarakat.
- d. Menentukan tujuan Pembelajaran, Pada tujuan Pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah atau di kehidupan sehari-hari.
- e. Menyiapkan Materi, materi ini berisi tentang penerapan sila pertama dan seterusnya pada nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.
- f. Menyiapkan *Quiz*, pemateri menyiapkan 15 soal quiz untuk di kerjakan kepada peserta didik yang tertip.

- g. Vidio pembelajaran, vidio pembelajaran ini nanti akan di tampilkan di media *smarts apps creator Afin* (SACA).

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*), Pada tahap ini, dilakukan proses pengembangan terhadap produk yang telah dirancang sebelumnya yang telah di validasi dan revisi. Apabila produk yang dipilih merupakan hal baru atau belum pernah digunakan, maka akan diciptakan produk baru. Alternatif lainnya adalah dengan menyempurnakan produk yang telah ada, melalui desain yang lebih optimal sesuai kebutuhan, kondisi di lapangan, serta perkembangan zaman.

Tahapan ini bertujuan untuk mewujudkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Dalam penelitian ini, media yang akan dikembangkan adalah media aplikasi *Smart Apps Creator Afin* (SACA). Berikut ini ialah langkah-langkah pembuatan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator Afin* (SACA).

a. Panduan penggunaan

panduan penggunaan, yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik maupun guru dalam menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pengembangan sajian materi

Penyajian materi dalam media pembelajaran ini berupa uraian yang disusun dalam bentuk teks yang dilengkapi dengan contoh gambar serta penjelasan lebih rinci melalui video.

c. Pengemasan Produk

Setelah pembuatan produk selesai, media disimpan di laptop atau komputer dan dapat dikembangkan menjadi aplikasi. Produk yang telah dihasilkan kemudian divalidasi oleh validator media. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator media dan materi, Dengan demikian, produk yang dihasilkan dapat dianggap layak dan siap untuk diuji coba kepada peserta

didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini, melakukan uji coba implementasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah. Uji coba di lakukan dengan implementasi uji coba produk skala kecil yang di lakukan oleh 15 siswa di kelas II A dan di implementasikan uji coba skala besar dilakukan oleh seluruh siswa kelas II B, uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah media *smart apps creator* praktis atau tidak.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini merupakan melakukan evaluasi produk yang setelah melakukan implementasi uji coba produk kepada seluruh peserta didik kelas II SDS I Ulul Albab. media *smart apps creator* setelah melakukan implementasi uji coba produk kepada seluruh peserta didik kelas II SDS I Ulul Albab yaitu sedikit memiliki kendala pada alat yang digunakan untuk menyambungkan di komputer atau laptopnya seperti halnya kabel protektor yang bermasalah, akan tetapi hal itu dapat di tanggulangi dengan menyiapkan alat-alat yang lebih baik dan bisa digunakan jauh sebelum di terapkannya media pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam menilai kelayakan serta mengetahui respons peserta didik terhadap daya tarik produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, uji coba mencakup uji ahli, uji kelompok skala kecil, dan uji kelompok skala besar.

1. Desain uji coba

Desain uji coba produk bertujuan untuk memastikan apakah produk yang dikembangkan telah valid dan mampu mencapai tujuan serta fungsi yang diharapkan. Pada tahap ini, proses uji coba mencakup penentuan Subjek uji coba, jenis data yang dikumpulkan, alat pengumpul data, serta metode analisis data yang diterapkan.

2. Subjek uji coba

Pengembangan media berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) dilakukan di SDI Ulul Albab yang berlokasi di Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Pemilihan lembaga ini sebagai subjek penelitian didasarkan pada kemudahan akses terhadap data dan informasi, serta tersedianya sarana dan prasarana yang memadai.

3. Jenis data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yakni data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar instrumen yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi, sementara data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas II dan peserta didik dilibatkan untuk memperoleh masukan berupa kritik dan saran, serta melalui analisis dokumen perangkat pembelajaran. Data kualitatif merupakan bentuk pernyataan atau informasi yang telah dikumpulkan.⁴⁶

4. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk memperoleh dan menganalisis data dalam penelitian, dengan tujuan menghasilkan kesimpulan yang tepat, akurat, dan valid. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berfokus pada validitas

⁴⁶ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012).

instrumen. Validitas ditunjukkan hasil dari penggunaan instrumen tersebut.⁴⁷ Peneliti menggunakan beberapa instrumen yaitu:

a. Observasi

Observasi dilaksanakan di SDI Ulul Albab. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan penelitian berlangsung dengan tujuan untuk memahami proses pembelajaran serta meninjau fasilitas yang tersedia di lembaga.

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara Untuk memperoleh informasi verbal secara langsung dari sumber data atau subjek penelitian.⁴⁸ Wawancara dilakukan dengan guru kelas II B untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai kondisi peserta didik, serta memperoleh masukan dan kritik dari guru terkait pengembangan dan penerapan media pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah Wawancara semi terstruktur digunakan sebagai teknik yang lebih fleksibel dibandingkan wawancara terstruktur, di mana peneliti hanya mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dianggap perlu dan mencatat jawaban dari informan. Data yang diperoleh peneliti adalah sebagai berikut:

⁴⁷ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2014).

⁴⁸ Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdak, 2009).

1) Peserta Didik Kelas II

Peserta didik kelas II di SDS I Ulul Albab menjadi subjek dalam penelitian ini. Melalui wawancara yang dilakukan, peneliti memperoleh informasi terkait tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran, serta penggunaan media sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian.

2) Guru Kelas

Peneliti memilih Guru kelas menjadi narasumber kedua dalam penelitian ini, karena mereka adalah pihak yang paling memahami kondisi peserta didik, khususnya di kelas II SDS I Ulul Albab sebagai subjek penelitian. Informasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas mencakup kondisi peserta didik, pencapaian prestasi mereka, serta berbagai kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

3) Angket

Peneliti menyebarkan angket ke peserta didik yang berisi beberapa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Angket di sebar keseluruh siswa kelas II B SDS I ULUL ABAB sebanyak 30 Angket. Kuesioner ini gunanya untuk mendapatkan Informasi yang diperoleh dari responden berkaitan dengan media pembelajaran, di mana responden diberikan kebebasan untuk memberikan jawaban dalam

pengisian kuesioner sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.⁴⁹

Dalam penelitian ini, salah satu angket diserahkan kepada wali kelas dan kepada Peserta didik dilibatkan untuk mengetahui respons mereka terhadap media yang dikembangkan. Angket untuk validator ahli pembelajaran diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sementara angket untuk mengukur respons peserta didik dibagikan setelah kegiatan belajar mengajar selesai.

4) Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung yang krusial dan digunakan sebagai bukti dari hasil pengamatan maupun wawancara yang telah dilakukan sebelumnya.

Dokumentasi yang dikumpulkan mencakup aktivitas guru, peneliti, praktik peserta didik, serta dokumentasi lain yang relevan dan diperlukan untuk memperkuat penelitian.⁵⁰

Beberapa dokumentasi yang akan dicantumkan oleh peneliti antara lain daftar nama peserta didik dan hasil validasi dari para validator, nilai respon peserta didik, nilai respon guru kelas dan foto kegiatan belajar mengajar pada bab II menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

⁴⁹ Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*.

⁵⁰ Achmad Maskur, "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

1. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara, yang bertujuan untuk menggali informasi mendalam tentang proses dan kebutuhan pengembangan media.

Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan pada tahap validasi Media, uji coba penggunaan, serta respons peserta didik yang menggunakan angket. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi dengan Skala Likert, yang diisi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik. Angket ini membantu mengevaluasi kelayakan dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Analisis Kelayakan Validasi

Kelayakan atau kevalidan produk dalam penelitian ini dievaluasi oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

b. Analisis Angket Validator Respon Peserta Didik

Angket respons peserta didik berisi beberapa pernyataan yang disusun oleh peneliti, dan peserta didik diminta untuk mengisi angket tersebut dengan memberi tanda centang pada kategori yang tersedia.⁵¹

⁵¹ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013).

Tabel 3.1
Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

menentukan skor penilaian kevalidan produk, peneliti menggunakan rumus pada hasil angket.:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

$\sum x$: Skor yang diperoleh dari responden atau validator

$\sum xi$: Skor maksimal

Setelah persentase hasil kelayakan diperoleh, selanjutnya hasil tersebut dapat dibandingkan dengan tabel kriteria berikut:⁵²

⁵² Mohmmad Kholil and Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 2021.

Tabel 3.2
Kriteria Tingkat Kelayakan Produk

Persentase (%)	Skor	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

Selain kriteria validasi dari ahli media dan ahli materi, Tabel 3.2 menunjukkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakili oleh wali kelas II di SDS I Ulul Albab sebagai ahli pembelajaran.

Angket Respon Peserta Didik Kelas II

- Berikan tanda *Cheklis* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 5 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Tabel 3.3
Angket Respon Peserta Didik Kelas II

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran Smart apps Creator (SAC)					
2	Saya menyukai tampilan media Smart apps Creator (SAC) karena menarik					
3	Saya suka warna media Smart apps Creator (SAC)					
4	Saya memahami materi dengan mudah menggunakan media Smart apps Creator (SAC)					
5	Smart apps Creator (SAC) menampilkan gambar yang sangat menarik dan mudah dipahami					
6	Saya tidak kesulitan menggunakan media Smart apps Creator (SAC)					
7	Saya tidak merasa kesulitan menggunakan media Smart apps Creator (SAC)					
8	Media Smart apps Creator (SAC) sangat menyenangkan					
9	Media Smart apps Creator (SAC) membuat saya penasaran jadi tidak mengantuk saat proses pembelajaran pendidikan pancasila materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah					

c. Analisa Kepaktisan

Data angket respons yang telah dijawab oleh peserta didik kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). Angket yang diberikan kepada responden selanjutnya dihitung untuk menentukan persentase respons dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

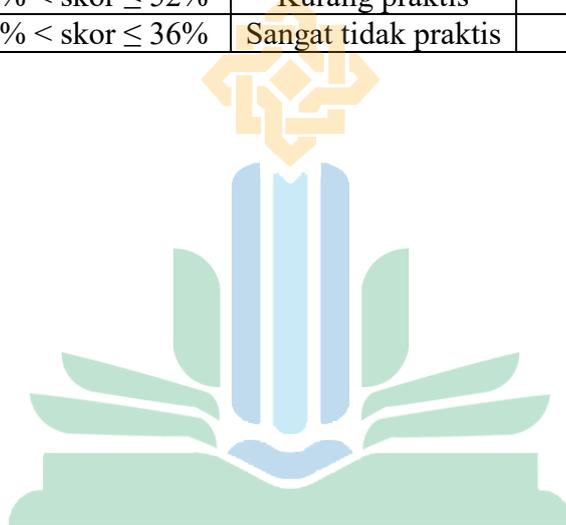
$\sum x$: Skor yang diperoleh dari responden atau validator

$\sum xi$: Skor maksimal

Setelah persentase hasil kelayakan diperoleh, selanjutnya hasil tersebut dapat dibandingkan dengan tabel kriteria berikut:

Tabel 3.4
Kriteria kepraktisan

Persentase (%)	Skor	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Praktis	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup praktis	Sebagian revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang praktis	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak praktis	Revisi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni berupa *Smart Apps Creator* yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar kelas II pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-nilai Pancasila di Lingkungan rumah adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam model *ADDIE* dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi lembaga dalam proses pembelajaran serta menganalisis kebutuhan di kelas, baik untuk siswa maupun pendidik. Tahap analisis ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan dan penyesuaian yang diperlukan dalam pembuatan sebuah produk pembelajaran. Dalam proses ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kinerja, dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut ini merupakan penjabaran dari tahap analisis tersebut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses pengumpulan informasi terkait ketersediaan sarana pembelajaran, metode pengajaran guru di kelas, cara belajar siswa, serta hambatan yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Proses ini dilakukan melalui observasi di kelas saat pembelajaran berlangsung dan wawancara dengan guru di SDS I Ulul Albab.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II pada 7 Oktober 2024, menggunakan metode semi-terstruktur, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal. Keterbatasan media yang tersedia membuat guru kesulitan menciptakan alat pembelajaran yang praktis. Akibatnya, guru cenderung hanya mengandalkan buku teks dan penjelasan di papan tulis. Hal ini mengurangi variasi dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias dan tidak fokus pada penjelasan. Media yang digunakan sejauh ini terbatas pada gambar dan papan tulis, menyebabkan siswa merasa bosan, mengantuk, dan kurang aktif. Kondisi ini membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang efisien dan praktis sesuai kebutuhan siswa.^{53*}

^{53*} Nabila Nur Indah Restari. “ Wawan Cara dengan Ustadzah Nabila Nur Indah Restari, 07 Oktober 2024

Setelah melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga mewawancarai siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dari wawancara tersebut, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka kurang menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila karena dianggap membosankan.^{54*} Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa siswa memiliki kemampuan memahami menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah yang masih rendah. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi secara langsung kepada siswa.^{55*} Beberapa siswa masih belum memahami cara menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah. Selain itu, mereka terkadang salah menyebutkan angka yang memiliki kemiripan, meskipun kemampuan tersebut merupakan pengetahuan dasar yang seharusnya dikuasai.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa faktor yang menyebabkan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, serta keterbatasan siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah. Salah satu faktor utamanya adalah pemanfaatan waktu yang belum maksimal, sehingga hal ini memengaruhi kemampuan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

^{54*} Kesya, "Wawancara Dengan kesya," n.d.

^{55*} Afin, "Observasi Di SDS I Ulul Albab," 13 Januari 2025 n.d.

Melalui hasil wawancara dan observasi dalam analisis kebutuhan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang praktis, efisien, mudah digunakan, dan mudah dipahami oleh siswa kelas II. Media ini akan dirancang agar waktu penggunaannya sesuai dengan kebutuhan siswa. Pilihan yang diambil adalah menggunakan *Smart Apps Creator Afim (SACA)*. Media ini diharapkan menjadi alat bantu yang efektif bagi siswa dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa dan guru secara lebih baik.



Gambar 4.1
Kegiatan Proses Pembelajaran

b. Analisis Materi

Analisis materi merupakan proses pengumpulan informasi terkait materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Peneliti memilih topik tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDS I Ulul Albab, yaitu Ibu Nabila Nur Indah Restari. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep materi yang sesuai, sehingga

produk yang akan dikembangkan dapat diterapkan praktis pada peserta didik, khususnya dalam memahami dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah.

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja merupakan proses untuk mengevaluasi metode, media, dan strategi yang digunakan pendidik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II, diketahui bahwa guru menghadapi kendala dalam memanfaatkan media pembelajaran di kelas. Salah satu kendalanya adalah pengelolaan waktu, di mana penggunaan media terkadang membuat siswa lebih terfokus pada media tersebut tanpa benar-benar memahami isi materi yang disampaikan.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran adalah proses menyesuaikan keselarasan antara tujuan pembelajaran dengan media yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, analisis tujuan pembelajaran berfokus pada fase A dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, topik yang dipilih untuk dikembangkan dengan media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* adalah penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah, yang mencakup berbagai aspek dalam pengamalan nilai-nilai tersebut.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun modul ajar dan

sekaligus membuat produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan dan desain adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Modul Ajar

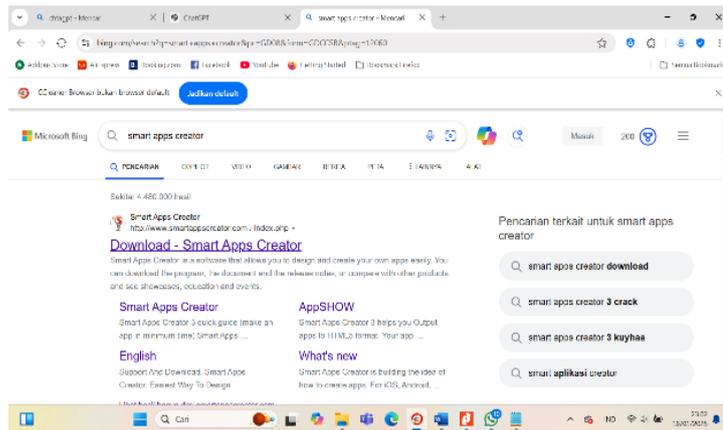
Pada tahap ini, peneliti merancang modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah.

b. Pembuatan Media Pembelajaran *Smart apps Creator afin* (SACA)

Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator Afin* (SACA) relatif mudah dan tidak memerlukan biaya karena media ini dapat digunakan tanpa koneksi internet. Sebagai media berbasis aplikasi, *Smart Apps Creator Afin* (SACA) sangat cocok digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan digital yang menjadi kebutuhan penting di era teknologi saat ini.

Berikut ini adalah tahapan pembuatan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator Afin* (SACA):

1. Tahap pertama pembuatan media ini adalah mempersiapkan tujuan pembelajaran, materi, quiz, dan video pembelajaran.
2. Tahap kedua menginstal aplikasi ini di google dan menginstal di situs resmi aplikasi *smart apps creator*.



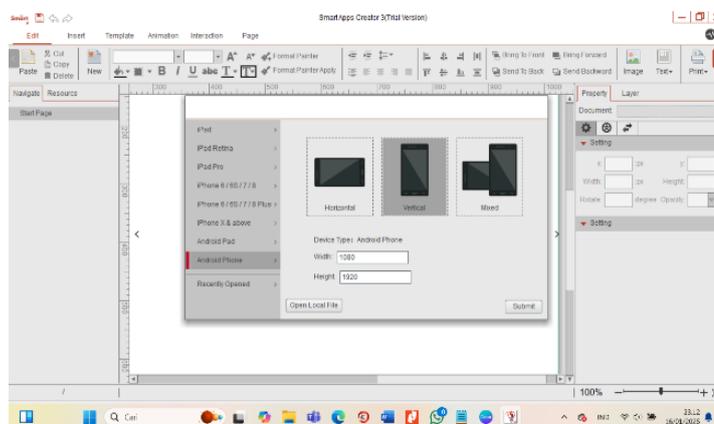
Gambar 4.2
Situs resmi untuk mendownload
aplikasi *Smart Apps Creator*

3. Membuat desain *background* di aplikasi Canva



Gambar 4.3
Prose pembuatan *background* di aplikasi canva

4. Login ke aplikasi *Smart Apps Creator*



Gambar 4.4
Tampilan awan masuk aplikasi *Smart Apps Creator*

5. Tahap selanjutnya memasukan *background* ke aplikasi *Smart Apps Creator*



Gambar 4.5
Background yang telah masuk di aplikasi *Smart Apps Creator*

6. Tahap selanjutnya mengedit di aplikasi *Smart Apps Creator* dan di dalam aplikasi ini terdapat beberapa *tools* yang berfungsi untuk memberikan interaksi pada *background* yang sudah di masukan ke aplikasi *Smart Apps Creator*.

Dalam desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini terdapat cover depan, penjelasan simbol, berikut ini desai media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dalam bentuk aplikasi:

a) *User interface*

Di dalam *User interface* berisi tombol start untuk membuka bagian penjelasan simbol pancasila



Gambar 4.6
Desain User interface

b) Simbol pancasila

Di bagian ini terdapat gambar garuda pancasila dan penjelasan simbol pancasila



Gambar 4.8
Penjelasan simbol pancasila

c) Menu

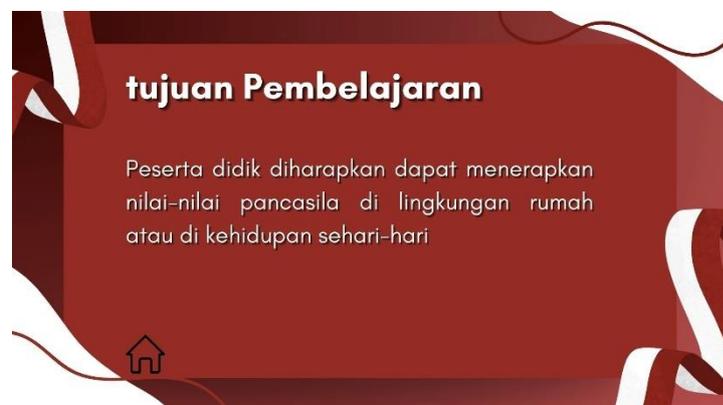
Bagian menu ini berisi tujuan pembelajaran, materi, *quiz*, dan video pembelajaran, di bagian menu ini juga terdapat tombol mengaktifkan atau mematikan musik



Gambar 4.9
Menu

d) Tujuan pembelajaran

Di dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini terdapat Tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran dalam mata pembelajaran pendidikan pancasila materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah yakni berupa hasil yang diharapkan pada siswa seperti pemahaman konsep, keterampilan, berfikir kritis dan penerapan.



Gambar 4.10
Tujuan pembelajaran

e) Materi

Di dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* Afin (SACA) ini terdapat Materi sebagai sumber belajar siswa, di dalam materi ini ada penjelasan penerapan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah, dari pancasila pertama hingga kelima diberi contoh penerapan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah



Gambar 4.11

Materi

f) Quiz

Di dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ini terdapat soal *Quiz*, siswa dapat mengakses dan menjawab secara langsung. Apa bila ada jawaban salah akan muncul tanda silang merah, apabila jawaban benar maka muncul tanda cengtang hijau dan disetiap soal mendapatkan nilai 5.



Gambar 4.12
Soal quiz



Gambar 4.13
Jika salah menjawab soal quiz



Gambar 4.14
Jika benar menjawab soal quiz

g) Skor

Skor ini hasil dari mengerjakan soal *quiz*



ambar 4.15

Skor dari hasil mengerjakan soal *quiz*

g) Vidio pembelajaran

Di dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*

Afin ini terdapat vidio pembelajaran, vidio pembelajaran ini sebagai sumber belajar siswa dan vidio pembelajaran dapat

membuat siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Vidio pembelajaran ini di ambil dari you tube, cara menampilkan vidio

pembelajaran yaitu dengan cara menekan gambar you tube lalu

akan masuk secara otomatis ke aplikasi you tube



Gambar 4.16

Vidio pembelajaran sebelum menekan gambar play



Gambar 4.17

Tayangan vidio pembelajaran setelah menekan gambar play

c. Penentuan Validator

Peneliti menetapkan para ahli yang akan menjadi validator untuk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator Afim* (SACA), mencakup ahli materi dan ahli media. Penentuan validator dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen validasi untuk masing-masing aspek, yaitu instrumen validasi ahli media dan instrumen validasi ahli materi. Rancangan instrumen dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1) Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen angket validasi ahli media mencakup empat kriteria penilaian yakni kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan dan keamanan penggunaan yang disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1
Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1	Kepraktisan Media	Media pembelajaran Smart smart Apps Creator (SAC) dalam penggunaan (buka tutup).
P a d a		Media Smart smart Apps Creator (SAC) dapat digunakan secara berulang-ulang.
		Media Smart smart Apps Creator (SAC) mudah untuk dibawa
		Ukuran media Smart smart Apps Creator
		(SAC) sesuai apabila digunakan di kelas.
2	Tampilan Media	Desain media Smart smart Apps Creator (SAC)
l e m b a		Kesesuaian penggunaan jenis
		Kesesuaian gambar pada media Smart smart
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.
3	Kelayakan Kegrafikan	Tampilan gambar pada media Smart smart Apps
		Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan
r i n g		Penggunaan warna pada media Smart smart Apps Creator
		Kesesuaian tata letak gambar pada media
4	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media Smart smart Apps
s t		Media Smart smart Apps Creator (SAC) tahan dalam

rumen angket uji validasi ahli media disediakan tempat untuk saran

dan masukan sehingga validasi ahli bisa memberikan saran dan masukan terkait media *Smart Apps Creator Afim (SACA)* materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah dikarenakan dengan adanya saran dan masukan dari validasi oleh para ahli dapat digunakan dalam menyempurnakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator Afim (SACA)*.

2) Instrumen Validasi Ahli Materi

Pada lembar instrumen angket uji validasi ahli materi disediakan ruang khusus untuk saran dan masukan. Hal ini memungkinkan para ahli memberikan pandangan dan rekomendasi terkait media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator Afim (SACA)* yang memuat materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah.

Saran dan masukan dari para ahli sangat penting karena dapat digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan media pembelajaran. Dengan validasi yang mendalam, media berbasis *Smart Apps Creator Afim (SACA)* dapat dioptimalkan agar lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tabel 4.2
Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1	Pembelajaran	Penggunaan media Berbasis Smart Apps Creator Afim (SACA) sangat mudah
		Sistematika penggunaan media Berbasis Smart Apps Creator Afim (SACA) runtut, logis, dan jelas
		Media media Berbasis Smart Apps Creator

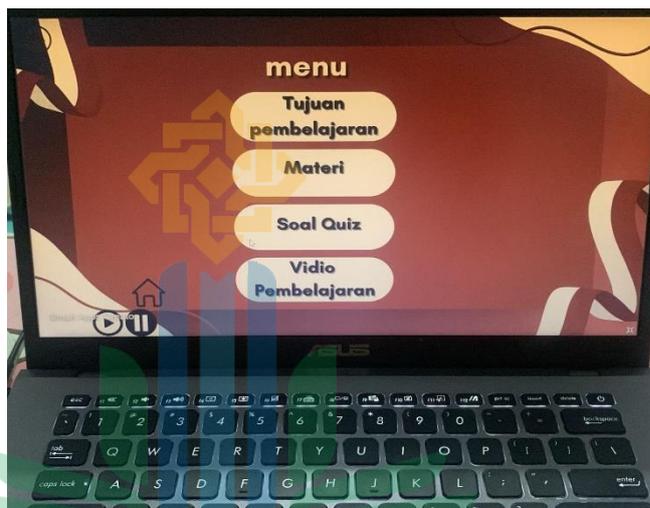
		Afin (SACA) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
		Media dapat digunakan guru dan peserta didik
2	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka
		Media sesuai dengan TP
		Media dan materi saling berkaitan
3	Isi Materi	Media media Berbasis Smart Apps Creator Afin (SACA) berisi konsep yang benar
		Media media Berbasis Smart Apps Creator Afin (SACA) menyajikan materi secara jelas
		Media media Berbasis Smart Apps Creator Afin (SACA) menyajikan materi secara lengkap

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap berikutnya dalam pengembangan model *ADDIE* adalah tahap Pengembangan. Pada tahap ini, desain yang telah disusun diterjemahkan menjadi produk nyata. Proses ini melibatkan validasi dari ahli media, ahli materi, serta uji coba untuk menilai kelayakan produk Media Pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* Afin (SACA). Selama tahap validasi, produk akan direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para validator.

Media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* Afin (SACA) ini adalah sebuah aplikasi interaktif yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memahami dan mempelajari berbagai topik, termasuk simbol-simbol Pancasila. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai menu yang menarik dan edukatif, seperti tujuan pembelajaran untuk memberikan panduan awal kepada pengguna, materi yang menjelaskan cara menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah, serta soal kuis sebanyak 15 pertanyaan untuk menguji pemahaman pengguna. Selain itu,

aplikasi ini juga menyajikan video pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar secara visual. Dengan fitur-fitur ini, media *Smart Apps Creator* menjadi sarana dalam meningkatkan pemahaman terhadap Pancasila, baik secara teori maupun praktik.



Gambar 4.18
Media yang sudah jadi

a. Validasi Para Ahli

Validasi produk dilakukan oleh 2 validator yakni validator media dan validator materi. Validator media *Smart apps Creator Afin* (SACA) oleh Bapak M. Yahya, S. Ag., M. Pd. I dan validator materi oleh Dr. Ubaidillah Afief, M. Pd. I.,. Proses dari validasi para ahli dilakukan guna mengetahui kelayakan pada media pembelajaran berbasis *Smart apps Creator Afin* (SACA) untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran terutama mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, dan keamanan penggunaan. Ahli media dilakukan oleh Bapak M. Yahya, S. Ag., M. Pd. I, dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.3
Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Kepraktisan Media	Media pembelajaran Smart smart Apps Creator Afin (SACA) dalam penggunaan (buka tutup).				√
		Media Smart smart Apps Creator Afin (SACA) dapat digunakan secara berulang-ulang.				√
		Media Smart smart Apps Creator Afin (SACA) mudah untuk dibawa.				√
		Ukuran media Smart smart Apps Creator.				√
		Afin (SACA) sesuai apabila digunakan di kelas.				√
2	Tampilan Media	Desain media Smart smart Apps Creator Afin (SACA) menarik.				√
		Kesesuain gambar pada media Smart smart Apps Creator Afin (SACA)				√

		dengan materi.				
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.				√
		Tampilan gambar pada media Smart smart Apps Creator Afin (SACA) menarik bagi peserta didik.				√
3	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.				√
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.				√
		Penggunaan warna pada media Smart smart Apps Creator Afin (SACA) menarik.				√
		Kesesuaian tata letak gambar pada media Smart smart Apps Creator Afin (SACA)			√	
4	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media Smart smart Apps Creator Afin (SACA) aman untuk peserta didik.				√
		Media Smart smart Apps Creator Afin				√

	(SACA) tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.				
Jumlah Skor		59			

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi berdasarkan materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah dengan kurikulum, ketentuan materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. Ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Ubaidillah Afief, M. Pd. I. selaku dosen pembelajaran PPKN Prodi PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.4
Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Pembelajaran	Penggunaan media Berbasis Smart Apps Creator Afin (SACA) sangat mudah				√
		Sistematika penggunaan media Berbasis Smart Apps Creator Afin (SACA) runtut, logis, dan jelas			√	
		Media media Berbasis Smart Apps Creator Afin (SACA) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				√
		Media dapat digunakan guru dan peserta didik				√
2	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka			√	
		Media sesuai dengan TP			√	
		Media dan materi saling berkaitan			√	
3	Isi Materi	Media Berbasis Smart Apps			√	

		Creator Afin (SACA) berisi konsep yang benar				
		Media Berbasis Smart Apps Creator Afin (SACA) menyajikan materi secara jelas				√
		Media Berbasis Smart Apps Creator Afin (SACA) menyajikan materi secara lengkap			√	
Jumlah Skor			34			

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahapan selanjutnya yaitu implementasi. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *smart apps creator*. Kemudian, produk akan diujicobakan. Sebelum itu, skor kevalidan dari validator ahli dan revisi telah diselesaikan dengan baik. Kepraktisan produk didapatkan dengan menyebarkan angket yang kepada guru kelas dan siswa kelas II SDS I Ulul Albab dengan jumlah 30 siswa. Berikut adalah hasil angket respon siswa:

a. Uji Skala Kecil

Peneliti menggunakan uji skala kecil untuk mengukur apakah media yang di buat peneliti itu sudah layak di gunakan untuk seluruh peserta didik kelas II B di SDS I Ulul Albab, maka di uji skala kecil ini peneliti mengambil 15 peserta didik untuk menguji coba produk. Tidak hanya itu, peneliti juga di amati langsung oleh guru dan juga mengisi angket apakah media ini layak di uji cobakan di skala besar.



Gambar 4.19
Uji sekala kecil

Tabel 4.5
Respon guru kelas

No	Pertanyaan	Sekala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan dalam Smart Apps creator (SAC)					√
2	Penyusunan materi mudah dipahami				√	
3	Materi yang disajikan dalam Smart Apps creator (SAC) runtut dan jelas					√
4	Materi yang disajikan dalam Smart Apps creator (SAC) ringkas					√
5	Smart Apps creator (SAC) membuat pembelajaran lebih menyenangkan					√
6	Smart Apps creator (SAC) memudahkan dalam pembelajaran peserta didik				√	
7	Smart Apps creator (SAC) dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah				√	
8	Smart Apps creator (SAC) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik					√
9	Fungsi gambar dalam Smart Apps creator (SAC) sesuai dengan materi yang disajikan					√

b. Uji Skala Besar

Berdasarkan di sekla kecil menurut peserta didik dan guru media ini sangat menarik dan dan sangat praktis untuk di uji cobakan ke uji sekala besar, disini peneliti mengambil uji sekala besar yaitu seluruh peserta didik kelas II B SDS I Ulul Albab, disini peneliti melakukan

kegiatan berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam pembuka.
- b) Peserta didik memberi salam kepada guru.
- c) Guru menuntun peserta didik untuk berdoa bersama-sama di pimpin salah satu peserta didik.
- d) Peserta didik di ajak untuk melakukan ice breaking.
- e) Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik seperti :
Ada yang tahu tidak apa saja penerapan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah ?
Siapa disini yang pernah melakukan penerapan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah?
- f) Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru.
- g) Peserta didik di berikan penjelasan manfaat materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyampaikan topik pembelajaran “Menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah” yang akan dibahas.
- b) Guru menjelaskan mengenai materi “Menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah” dengan baik.
- c) peserta didik di ajak untuk bermain dengan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator Afim (SACA)*.
- d) Guru menjelaskan ke peserta didik apa yang di maksud dengan media *Smart Apps Creator Afim (SACA)*.
- e) Guru menjelaskan ke peserta didik bahwa di dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator Afim (SACA)* ada penjelasan simbol-simbol pancasila, tujuan pembelajaran, materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah, soal quiz, dan video pembelajaran.

- f) Guru mempraktekkan penggunaan media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* ke peserta didik.
 - g) Guru menekan tombol star, agar muncul gambar garuda pancasila.
 - h) 5 Peserta didik di minta maju kedepan secara bergantian untuk menekan gambar simbol-simbol pancasila yang ada di gambar garuda pancasila.
 - i) Guru menekan tombol menu (agar muncul tampilan menu).
 - j) Guru menekan tujuan pembelajaran (agar muncul penjelasan tujuan pembelajaran).
 - k) Guru menekan kembali tombol menu, agar kembali ke tampilan menu.
 - l) Guru menekan tombol materi (agar muncul penjelasan materi).
 - m) Setelah tampilan materi sudah habis, guru kembali tombol menu (agar kembali ke tampilan menu).
 - n) Guru menekan tombol quiz.
 - o) Peserta didik di minta beberapa anak maju kedepan secara bergantian untuk mengerjakan soal quiz.
 - p) Setelah beberapa peserta didik selesai mengerjakan soal, guru kembali menekan tombol menu (agar kembali ke tampilan menu).
 - q) Guru menekan vidio pembelajaran (agar muncul tampilan vidio pembelajaran).
 - r) Guru menampilkan vidio pembelajaran yang ada di media *Smart Apps Creator Afin (SACA)* ke peserta didik.
- 3) Kegiatan penutup
- a) Peserta didik Bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
 - b) Guru membagikan angket respon peserta didik ke seluruh peserta didik kelas II B SDS I Ulul Albab.

- c) Guru mengakhiri kegiatan Pembelajaran dengan berdoa Bersama.



Gambar 4.20
Uji sekala besar



Gambar 4.21
Penyebaran respon angket peserta didik

Tabel 4.6
Respon angket Peserta didik

No	Responden	Skor	Skor maksimal	Presentase
1.	R 1	43	45	95,5%
2.	R 2	43	45	95,5%
3.	R 3	45	45	100%
4.	R 4	43	45	95,5%
5.	R 5	43	45	95,5%
6.	R 6	43	45	95,5%

7.	R 7	45	45	100%
8.	R 8	42	45	93,3%
9.	R 9	39	45	86,6%
10.	R 10	45	45	100%
11.	R 11	43	45	95,5%
12.	R 12	42	45	93,3%
13.	R 13	44	45	97,7%
14.	R 14	42	45	93,3%
15.	R 15	35	45	77,7%
16.	R 16	38	45	84,4%
17.	R 17	41	45	91,1%
18.	R 18	34	45	75,5%
19.	R 19	45	45	100%
20.	R 20	41	45	91,1%
21.	R 21	40	45	88,8%
22.	R 22	41	45	91,1%
23.	R 23	45	45	100%
24.	R 24	37	45	82,2%
25.	R 25	39	45	86,6%
26.	R 26	35	45	80%
27.	R 27	41	45	91,1%
28.	R 28	36	45	73,3%
29.	R 29	42	45	93,3%
30.	R 30	35	45	77,7%

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam model penelitian dan pengembangan *ADDIE* yang bertujuan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan hasil pengembangan. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pembelajaran dan dapat digunakan secara praktis oleh peserta didik.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator Afim (SACA)* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah,

dinilai praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik. Temuan ini diperoleh melalui kegiatan uji coba produk, yang menjadi dasar untuk menilai keberhasilan pengembangan media pembelajaran tersebut.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah produk yang dihasilkan berupa media berbasis *Smart Apps Creator Afim (SACA)* materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah. Adapun hasil analisis kelayakan dari dua validator ahli yakni validator ahli media dan validator ahli materi, sebagai berikut :

a. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, dan keamanan penggunaan. Ahli media dilakukan oleh Bapak M. Yahya, S. Ag., M. Pd. I., dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor per kriteria	Presentase kelayakan per kriteria	Keterangan perkriteria
1.	Kepraktisan Media	1	4	20	100 %	Sangat layak
		2	4			
		3	4			

		4	4			
		5	4			
2.	Tampilan Media	1	4	20	100%	Sangat layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
		5	4			
3.	Kelayakan Kefrafikan	1	4	15	91,6%	Sangat layak
		2	4			
		3	4			
		4	3			
4	Keamanan penggunaan	1	4	8	100%	Sangat layak
		2	4			
Jumlah			63	63	98,4%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{64} \times 100\% = 98,4\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

$\sum x$: Skor yang diperoleh dari responden atau validator

$\sum xi$: Skor maksimal Hasil validasi dari ahli media menunjukkan

skor persentase sebesar 98,4%, yang berarti media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak. Selain skor penilaian, peneliti juga menerima kritik dan saran dari validator ahli media.

Saran-saran tersebut kemudian disajikan dalam tabel berikut.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi berdasarkan materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah dari kesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. Ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Ubaidillah Afief, M. Pd. I. selaku dosen pembelajaran PPKN Prodi PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor per kriteria	Presentase kelayakan per kriteria	Keterangan per kriteria
1.	Pembelajaran	1	4	15	93,7%	Sangat layak
		2	3			
		3	4			
		4	4			
2.	Kurikulum	1	3	9	75%	layak
		2	3			
		3	3			
3.	Isi Materi	1	3	10	83,3%	Layak
		2	4			
		3	3			
Jumlah			34	34	85%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

$\sum x$: Skor yang diperoleh dari responden atau validator

$\sum xi$: Skor maksimal Hasil validasi dari ahli media menunjukkan

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan skor presentase sebesar 85% artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari hasil respon pendidik dan peserta didik. Angket diberikan kepada guru kelas II B di SDS I Ulul Albab yaitu ustadzah Nabila Nur Indah Restari, S. Pd dan siswa kelas II B yang berjumlah 30 orang siswa. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai yang didapatkan dari angket kepraktisan peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil analisis angket kepraktisan peserta didik

No	Responden	Skor	Skor maksimal	Presentase	kriteria
1.	R 1	43	45	95,5%	Sangat praktis
2.	R 2	43	45	95,5%	Sangat praktis
3.	R 3	45	45	100%	Sangat praktis
4.	R 4	43	45	95,5%	Sangat praktis
5.	R 5	43	45	95,5%	Sangat praktis
6.	R 6	43	45	95,5%	Sangat praktis
7.	R 7	45	45	100%	Sangat praktis
8.	R 8	42	45	93,3%	Sangat

					praktis
9.	R 9	39	45	86,6%	Sangat praktis
10.	R 10	45	45	100%	Sangat praktis
11.	R 11	43	45	95,5%	Sangat praktis
12.	R 12	42	45	93,3%	Sangat praktis
13.	R 13	44	45	97,7%	Sangat praktis
14.	R 14	42	45	93,3%	Sangat praktis
15.	R 15	35	45	86,6%	Sangat praktis
16.	R 16	38	45	84,4%	Sangat praktis
17.	R 17	41	45	91,1%	Sangat praktis
18.	R 18	34	45	75,5%	Praktis
19.	R 19	45	45	100%	Sangat praktis
20.	R 20	41	45	91,1%	Sangat praktis
21.	R 21	40	45	88,8%	Sangat praktis
22.	R 22	41	45	91,1%	Sangat praktis
23.	R 23	45	45	100%	Sangat praktis
24.	R 24	37	45	82,2%	praktis
25.	R 25	39	45	86,6%	Sangat praktis
26.	R 26	35	45	80%	Praktis
27.	R 27	41	45	91,1%	Sangat praktis
28.	R 28	36	45	73,3%	Praktis
29.	R 29	42	45	93,3%	Sangat praktis
30.	R 30	35	45	77,7%	Praktis
Jumlah		1.227	1.350	90,8%	Sangat praktis

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{637}{675} \times 100\% = 94,3\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

$\sum x$: Skor yang diperoleh dari responden atau validator

$\sum xi$: Skor maksimal Hasil validasi dari ahli media menunjukkan

dapat diketahui hasil analisis respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk adalah 90,8% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) memperoleh hasil yang praktis untuk digunakan tanpa revisi.

Tabel 4.10

Hasil analisis respon guru kelas

No	Pertanyaan	Skor	Skor maksimal	Presentase	Keterangan per kriteria
1.	Materi yang disajikan dalam Smart Apps Creator (SAC) sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat praktis
2.	Penyusaiaan materi mudah dipahami	4	5	80%	praktis
3.	Materi yang disajikan dalam Smart Apps Creator (SAC) runtut dan jelas	5	5	100%	Sangat praktis

4.	Materi yang disajikan dalam Smart Apps Creator (SAC) ringkas	5	5	100%	Sangat praktis
5.	Smart Apps Creator (SAC) membuat pembelajaran lebih menyenangkan	5	5	100%	Sangat praktis
6.	Smart Apps Creator (SAC) memudahkan dalam pembelajaran peserta didik	4	5	80%	praktis
7.	Smart Apps Creator (SAC) dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah	4	5	80%	praktis
8.	Smart Apps Creator (SAC) dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik	5	5	100%	Sangat praktis
9.	Fungsi gambar dalam Smart Apps Creator (SAC) sesuai dengan materi yang disajikan	5	5	100%	Sangat praktis
10.	Bahasa yang digunakan dalam Smart Apps Creator (SAC) mudah dipahami	5	5	100%	Sangat praktis
Jumlah		47	50		Sangat praktis

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

$\sum x$: Skor yang diperoleh dari responden atau validator

$\sum xi$: Skor maksimal Hasil validasi dari ahli media menunjukkan

dapat diketahui hasil analisis respon guru untuk mengetahui kepraktisan produk adalah 94% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) memperoleh hasil yang praktis untuk digunakan tanpa revisi.

3. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan berasal dari soal quiz yang di kerjakan oleh siswa, hasilnya mendapatkan skor 75



Gambar 4.22
Hasil skor dari soal quiz

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari validator. Adapun perumusan produk buku saku digital berbasis literasi numerasi sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11
Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan	Validator
<ul style="list-style-type: none"> Bagian pertama <i>slide</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Bagian pertama <i>slide</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Menambahkan penjelasan simbol pancasila Jika menekan tombol salah satu gambar simbol pancasila maka akan muncul penjelasan simbol pancasila beserta simbolnya 	Ahli Media
<ul style="list-style-type: none"> Bagian materi 	<ul style="list-style-type: none"> Bagian materi 	<ul style="list-style-type: none"> Penambahan simbol pancasila di setiap materi 	
<ul style="list-style-type: none"> Bagian quiz 	<ul style="list-style-type: none"> Bagian quiz 	<ul style="list-style-type: none"> Penambahan soal quiz, yang awalnya sampai nomer 10 menjadi sampai nomer 15 	Ahli Materi

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah di Revisi

Media *Smart Apps Creator Afim* (SACA) ini merupakan media berbentuk apk yang berisi berbagai fitur, seperti tujuan pembelajaran, materi, soal quis, dan video pembelajaran.⁵⁶ Media ini dibuat untuk mengarahkan dan memastikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendukung tahapan pembelajaran secara fleksibel sesuai kebutuhan era digital.

Media ini dikembangkan memakai model *ADDIE*, sebelum dilakukan uji coba, media ini terlebih dahulu melalui proses validasi dari para ahli. Validator yang berkontribusi dalam pengembangan ini meliputi ahli media dan ahli materi.

Dalam pengembangan media pembelajaran, fitur yang menjadi salah satu elemen penting untuk memastikan media yang dihasilkan menarik dan fungsional. Apk *Smart Apps Creator Afim* (SACA) menyediakan berbagai fitur, seperti:

1. Menu Insert: Digunakan untuk memasukkan gambar, teks, mengganti latar belakang, menambahkan hotspot untuk perpindahan slide, dan fitur pratinjau untuk menguji slide.

⁵⁶ Sutarsih, "Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Pengembangan Aplikasi SAC Sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata

2. Menu Template: Memungkinkan pengguna menambahkan foto, melihat pratinjau slide, serta menghubungkan antar slide.
3. Menu Animation: Mengatur animasi pada slide, seperti gerakan meluncur atau efek muncul dan menghilang, sehingga membuat tampilan lebih menarik.
4. Menu Interaction: Mengatur koneksi antar slide agar pengguna dapat berpindah ke slide selanjutnya.
5. Menu Page: Buka file sesuai kebutuhan dalam format landscape atau portrait, menambahkan halaman baru, dan mengelola tampilan.

SAC tidak memerlukan pengetahuan pemrograman, sehingga mudah digunakan untuk menjadikan media pembelajaran yang menarik. Manfaat aplikasi ini mencakup lingkungan belajar yang lebih mengasikkan, akses tanpa jaringan internet, dan kemudahan bagi pengguna dalam merancang media pembelajaran dengan fitur sederhana dan mudah dipahami. Media *Smart Apps Creator* Afin (SACA), yang dikembangkan menawarkan kelebihan yaitu :

1. Termasuk konten yang menarik.
2. Menu variatif yang memungkinkan pengguna memilih sesuai kebutuhan.
3. Eksplorasi materi secara mendalam yang mempermudah pemahaman peserta didik.

Meski demikian, media *Smart Apps Creator* Afin (SACA), Media *Smart Apps Creator* Afin (SACA) juga memiliki kekurangan yaitu :

1. Seperti proses pengembangan yang rumit.
2. Kebutuhan ruang penyimpanan yang besar.
3. Aplikasi ini memiliki batas waktu selama 30 hari secara gratis, sehingga perlu diinstal ulang untuk penggunaan lebih lanjut.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDS I Ulul Albab terkait Pengembangan media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengembangan media ini mengikuti model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perencanaan/desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk memastikan tahapan pengembangan media yang efektif dan efisien. Sebelum dilakukan uji coba, media ini terlebih dahulu divalidasi dari para ahli untuk memastikan kualitasnya. Validator yang berperan dalam tahap pengembangan media ini terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Kelayakan media *Smart Apps Creator Afin* (SACA) pada materi penerapan nilai-nilai ancasila di lingkungan rumah untuk kelas II di SDS I Ulul Albab dapat ditentukan setelah dilakukan uji validitas. Uji validitas tersebut dengan tujuan sebagai acuan sebelum media dicoba dalam tahapan pembelajaran. Hasil kelayakan media diperoleh melalui uji validasi yang melibatkan dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian dari hasil ahli media, Bapak M. Yahya, S. Ag., M. Pd. I, menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98,4%, masuk kategori sangat layak, dan media ini memenuhi syarat untuk diuji coba setelah melakukan revisi sesuai dengan

saran dari ahli media. Di sisi lain, penilaian dari ahli materi, Bapak Dr. Ubaidillah Afief, M. Pd., menunjukkan persentase kelayakan sebesar 85%, termasuk kategori layak, dan media ini juga memenuhi syarat untuk diuji coba setelah adanya revisi.

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari hasil persentase angket yang diisi oleh guru kelas, Ibu Nabila Nur Indah Restari, S. Pd., dengan persentase 94%, termasuk dalam kategori sangat praktis. Tak hanya itu, hasil yang didapat dari 30 peserta didik menunjukkan persentase 90,8%, kategori sangat praktis. Baik guru maupun peserta didik berpendapat yakni media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) sangat praktis untuk digunakan sekaligus memberikan manfaat besar dalam mendukung proses pembelajaran. Analisis Keefektifan produk di peroleh dari hasil pengerjaan soal quiz oleh siswa yang mendapatkan skor 75.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Poduk

Ada beberapa rekomendasi untuk memanfaatkan media *Smart Apps Creator* (SAC) diantaranya :

- a. Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan fokus dan kesungguhan.
- b. Siswa diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal..
- c. Keaktifan siswa diharapkan mengalami peningkatan selama

berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) untuk bidang studi Pendidikan Pancasila memiliki potensi untuk diterapkan di semua kelas di sekolah terkait, bahkan dapat digunakan di seluruh Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah lainnya di Kota Jember. Tetapi, dalam penyebarannya, Karakteristik peserta didik perlu dipertimbangkan agar media ini dapat dimanfaatkan secara efektif dan memberikan manfaat yang maksimal.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian ini cuma dilaksanakan di kelas II SDS I Ulul Albab. Akan lebih optimal jika mengembangkan media ini diterapkan di kelas-kelas yang lain dan mata pelajaran yang lain.
- b. Bagi pihak-pihak yang ingin melanjutkan pengembangan produk ini, disarankan untuk merancang media dengan desain yang lebih menarik serta memperluas cakupan materi, namun tetap mempertahankan kemudahan pemahaman bagi pengguna.
- c. Model pengembangan ini berdasarkan model pengembangan ADDIE. Dengan demikian, pada produk selanjutnya dapat dikembangkan dengan model pengembangan lain yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiono, Bilma. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator 3 Pada Mata Pelajaran PJOK Di Masa Pandemi Covid 19.” Negeri Yogyakarta, 2021.
- Agustyaningrum, Nina, Paskalia Pradanti, and Yuliana. “Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?” *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 1 (2022): 568–82.
<https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>.
- Akhyar, S M, and D A Dewi. “Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi.” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 1541–46.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>.
- Angelina, Tia, Yunika Herliana, Susilo Tri Widodo, and Utami Kusuma Arum. “Efektivitas Media Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3731–42.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>.
- Antari, Luh Putu Swandewi Antari, and Luh de Liska. “Implementas Nilai-Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa.” *Jurnal Widyadari* 21, no. 2 (2020): halaman 676-687. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4049444>.
- Arnandi, Fikri, Nurfadilah Siregar, and Dona Fitriawan. “Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar.” *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2022): 345–56. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1110>.
- Azizah, A R. “Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming.” *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa* 4, no. 2 (2020): 72–80.
- Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. “Undang-Undang (UU) Tentang Guru Dan Dosen Nomor 14.” *Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia*, 2005, 2.
- Diah Pebriyanti, and Irwan Badilla. “Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (2023): 1325–34.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>.
- Ginting, Heryansyah. “Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.” *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2021): 47–52.

<https://doi.org/10.56393/educare.v1i2.956>.

Hanafiah, Diana, Badruli Martati, and Lilik Binti Mirnawati. "Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Implementasi Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 539. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.

Ilda. "Observasi Di MIN 3 Jember," n.d.

Jannah, Nabila Zahratul. "Wawancara Dengan Nabila Zahratul Jannah," n.d.

Judijanto, Loso, Mas'ud Muhammadiyah, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman, Laurensius Laka, Yoseb Boari, Suri Toding Lembang, et al. *Metodologi Research and Development (Teori Dan Penerapan Metodologi RnD)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

https://www.researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD.

Kholil, Mohmmad, and Lailatul Usriyah. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, 2021.

Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2014.

Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.

Maskur, Achmad. "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

Mulyasa. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdak, 2009.

Nasir, Nasir, Nurindah Nurindah, Alfira Rauf, Sadriana Ayu, and Uyunnasirah Hambali. "Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2022): 226–32. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1884>.

Pribadi, Benny A. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Kencana, 2014.

Rauf, Alifia. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) Di

- SMPN Bulukamba.” Muhammadiyah Makassar, 2022.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Rizal, Setria Utama, Isma Nastiti Maharani, M Nizar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqiawan, and Jodi Abdurachman. *Media Pembelajaran*. Bekasi: CV Nurani, 2016.
- Saleh & Syahrudin, Dkk. “Media Pembelajaran,” 2023, 1–77.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Sirait, Erlando Doni, and Dwi Dani Apriyani. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (Sac).” *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 8, no. 01 (2024): 90–95.
<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v8i01.7139>.
- Sutarsih. “Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Pengembangan Aplikasi SAC Sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia,” no. 2014 (2021): 338–42. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/899>.
- Sutiah. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020.
- Syarbaini, Syahrizal. *Pendidikan Pancasila Di Perguruan Tinggi*. bogor selatan: Galia Indonesia, 2004.
- Wardhani, Dyah, and Sri Lathifah. “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika (Development of Smart Apps Creator-Based Mobile Learning as a Physics Learning Medium).” *Physics and Science Education Journal (PSEJ)* 1 (2021): 90–95.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Afin Pradana Putra

NIM : 211101040019

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-nilai Pancasila di Lingkungan Rumah Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab"** adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali bagian-bagiannya yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenarnya.

Jember, 1 Februari 2025

Saya menyatakan



Afin Pradana Putra

211101040019

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian
<p>Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>smart apps creator</i> (SAC) pada pembelajaran pendidikan pancasila materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah siswa kelas II SDS I Ulul Albab Jember.</p>	<p>1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis <i>smart apps creator</i> (SAC) pada pembelajaran pendidikan pancasila materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah siswa kelas II SDS I Ulul Albab Jember?</p> <p>2. Bagaimana Praktikalitas media pembelajaran berbasis <i>smart apps creator</i> (SAC) pada pembelajaran pendidikan pancasila materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah siswa kelas II SDS I Ulul Albab Jember?</p>	<p>1. Media Pembelajaran Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC)</p> <p>2. Pendidikan Pancasila</p> <p>3. Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Di Lingkungan Rumah</p>	<p>1. Validitas media pembelajaran berbasis <i>smart apps creator</i> (SAC)</p> <p>2. Praktikalitas media pembelajaran berbasis <i>smart apps creator</i> (SAC)</p>	<p>1. Observasi</p> <p>2. Wawancara</p> <p>3. Hasil angket validasi ahli, media dan materi</p> <p>4. Hasil angket respon peserta didik</p> <p>5. Dokumentasi</p>	<p>1. Jenis penelitian <i>Research and development</i> model <i>ADDIE</i></p> <p>2. Prosedur penelitian: Model Pengembangan <i>ADDIE</i></p> <p>3. Tahapan Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan) b. <i>Design</i> (perencanaan) c. <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran) d. <i>Implementation</i> (implementasi produk) e. <i>Evaluation</i> (evaluasi produk)

Lampiran 3



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10040/ln.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SDS I Ulul Albab

JL.UDANG WINDU RT.01 RW.02 KECAMATAN KALIWATES, JEMBER, Sempusari, Kec. Kali

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101040019
Nama : AFIN PRADANA PUTRA
Semester : Delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai nilai Pancasila di Lingkungan Rumah Siswa Kelas II SDS I Ulul Albab" selama 15 (lima belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Maisaroh

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Januari 2025

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II

A. INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
Nama Penulis	: Afin Pradana Putra
Instansi	: SDS I ULUL ALBAB
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Topi	: Menerapkan Nilai-nilai Pancasila di Lingkungan Rumah
Jenjang Sekolah	: SDS I
Kelas	: II
Tahun	: 2024
Model Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Tebak Gambar
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler
Jumlah Peserta Didik	: 30
Semester	: 2 (Dua)
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit
B.	
<ul style="list-style-type: none">➤ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,➤ Berkebinekaan global➤ Bergotong-royong➤ Mandiri➤ Bernalar kritis, dan➤ Kreatif	
C. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik pada awalnya belum memahami nilai-nilai pancasila dilingkungan rumah menjadi memahami nilai-nilai pancasila dilingkungan rumah2. Peserta didik pada awalnya belum memahami fungsi nilai-nilai pancasila	

dilingkungan rumah menjadi memahami fungsi nilai-nilai pancasila dilingkungan rumah.

D. SARANA PRASARANA

Sarana :

1. *Media Smart Apps Creator (SAC)*

Prasarana :

1. Buku Pendidikan Pancasila Kelas 2
2. Sumber dari internet bagian macam-macam kegiatan yang menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

E. KOMPETENSI INTI

1. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu mengenal dan menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

2. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan apa saja kegiatan yang menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah
2. Menjelaskan fungsi dari kegiatan-kegiatan yang menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah

3. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik di harapkan dapat menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

4. Deskripsi Umum

Peserta didik akan diajak bermain menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* yang di dalamnya berisi penjelasan simbol-simbol pancasila, tujuan pembelajaran, materi, soal quiz, dan vidio pembelajaran.

5. Pemahaman Bermakna

Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat mengetahui penerapan nilai-nilai pancasila dilingkungan rumah, sehingga dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai nilai-nilai pancasila di

lingkungan rumah.

6. Pertanyaan Pemantik

- a. Apa kalian pernah bermusyawarah kerumah saudara?
- b. Siapa yang pernah membersihkan halaman rumah ?

7. Indikator Keterampilan Pembelajaran

- a. Dengan menyelesaikan masalah yang dihadirkan oleh guru di kelas, peserta didik dapat memecahkan masalah dengan benar.
- b. Melalui kegiatan permainan aturan dirumah peserta didik dapat mengetahui aturan-aturan yang ada dirumah yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

8. Assesmen

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- b. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

F. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- b. Guru mengucapkan salam pembuka
- c. Peserta didik memberi salam kepada guru (**Communication**)
- d. Guru menuntun peserta didik untuk berdoa bersama-sama di pimpin salah satu peserta didik (**Religius**)
- e. Peserta didik di ajak untuk melakukan ice breaking
- f. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik seperti
Ada yang tahu tidak apa saja penerapan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah ?
*Siapa disini yang pernah melakukan penerapan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah? (**Bernalar kritis**)*
- g. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru (**Critical Thinking**)
- h. Peserta didik di berikan penjelasan manfaat materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah. (**Motivasi**)

2 .Kegiatan Inti (70 menit)

- a. Guru menyampaikan topik pembelajaran “Menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah” yang akan dibahas (**Motivasi**)
- b. Guru menjelaskan mengenai materi “Menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah” dengan baik (**Communication**)
- c. peserta didik di ajak untuk bermain dengan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC)
- d. Guru menjelaskan ke peserta didik apa yang di maksud dengan media *Smart Apps Creator* (SAC)
- e. Guru menjelaskan ke peserta didik bahwa di dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) ada penjelasan simbol-simbol pancasila, tujuan pembelajaran, materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah, soal quiz, dan video pembelajaran
- f. Guru memperaktekkan penggunaan media *Smart Apps Creator* (SAC) ke peserta didik (**Communication**)
- g. Guru menekan tombol star, agar muncul gambar garuda pancasila
- h. 5 Peserta didik di minta maju kedepan secara bergantian untuk menekan gambar simbol-simbol pancasila yang ada di gambar garuda pancasila
- i. Guru menekan tombol menu (agar muncul tampilan menu)
- j. Guru menekan tujuan pembelajaran (agar muncul penjelasan tujuan pembelajaran)
- k. Guru menekan kembali tombol menu, agar kembali ke tampilan menu
- l. Guru menekan tombol materi (agar muncul penjelasan materi)
- m. Setelah tampilan materi sudah habis, guru kembali tombol menu (agar kembali ke tampilan menu)
- n. Guru menekan quiz
- o. Peserta didik di minta beberapa anak maju kedepan secara bergantian untuk mengerjakan soal quiz (**Critical thinking**)
- p. Setelah beberapa peserta didik selesai mengerjakan soal, guru kembali menekan tombol menu (agar kembali ke tampilan menu)
- q. Guru menekan video pembelajaran (agar muncul tampilan video pembelajaran)

- r. Guru menampilkan video pembelajaran yang ada di media *Smart Apps Creator* (SAC) ke peserta didik

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Peserta didik Bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung
- b. Guru membagikan angket respon peserta didik ke seluruh peserta didik kelas II B SDS I Ulul Albab
- c. Guru mengakhiri kegiatan Pembelajaran dengan berdoa Bersama *(religious, beriman)*

G. REFLEKSI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK

1. Untuk Guru

- a. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- b. Apakah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan aktif?
- c. Kesulitan apa yang dialami guru?

2. Untuk Peserta Didik

- a. Apakah ada kesulitan yang kamu temui dalam pembelajaran kali ini?
- b. Apakah yang kamu rasakan dengan pembelajaran ini?
- c. Apa yang membuatmu tertarik pada kegiatan pembelajaran ini?

H. LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Bahan Ajar
2. Media Smart Apps Creator
3. Metode Permainan
4. Instrumen Penilaian

I. BAHAN BACAAN PENDIDIK

1. Buku paket pendidikan pancasila Sekolah Dasar Kelas II, BAB II : menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

J. BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

1. Buku paket pendidikan pancasila Sekolah Dasar Kelas II, BAB II : menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

K. Pengayaan / Remedial

1. Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan, dan di berikan materi tambahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik.

2. Remedial

Berdasarkan hasil evaluasi harian, bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran akan diberikan penilaian ulang sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Mengetahui,

Jember, 13 Januari 2025

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

NIP.

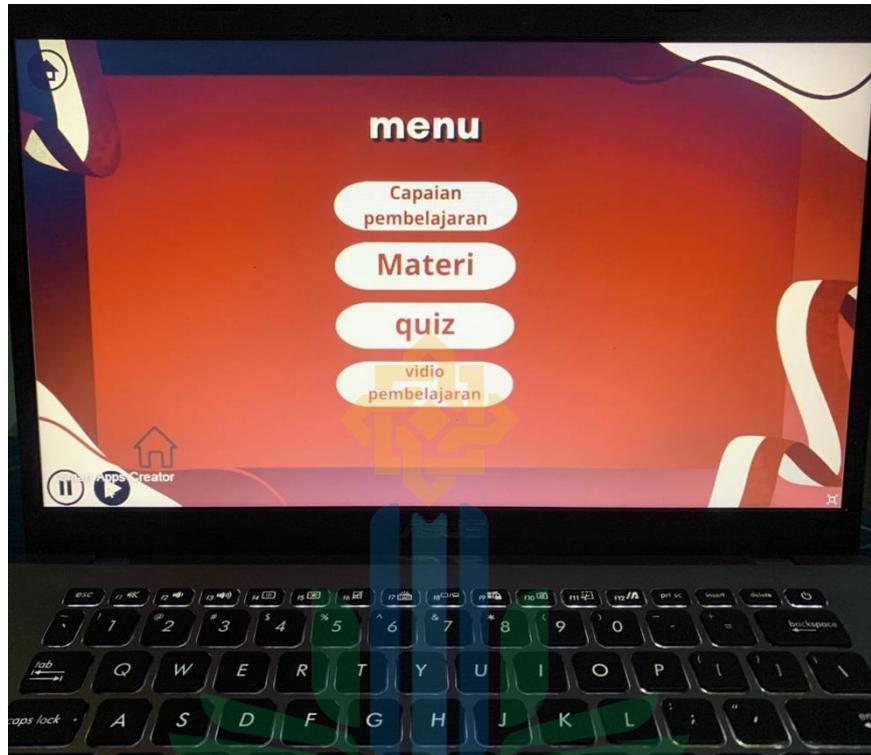
Afin Pradana Putra

NIM. 211101040019

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Media Pembelajaran

Smart Apps Creato (SAC)



A. SOAL SOAL EVALUASI

Kerjakan Soal-soal Berikut dengan benar !

1. Jelaskan bagaimana cara Anda menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah. Berikan contoh konkret untuk masing-masing sila Pancasila!
2. Apa yang kamu lakukan agar bisa hidup rukun dengan kakak atau adik di rumah?
3. Sebutkan satu cara yang kamu lakukan untuk menghargai pendapat orang tua di rumah!
4. Apa yang kamu lakukan jika ada teman atau anggota keluarga yang membutuhkan bantuan di rumah?
5. Bagaimana caranya kamu menghormati agama dan keyakinan yang berbeda di rumah?
- 6.

2. PENILAIAN

A. PENILAIAN DIAGNOSTIK

1. Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang tidak masuk hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
5.	Apakah anak-anak sudah makan?		
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

2. Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Ada yang tahu apa apa saja nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah?
2.	Ada yang tahu sholat berjamaah itu masuk sila keberapa?

B. PENILAIAN FORMATIF

1. Penilaian Kompetensi Sikap

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

Pertemuan Ke- :

Materi Pembelajaran :

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab	Disiplin
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

2. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Pedoman Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Aspek dan Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1.	Keaktifan dalam bertanya		
	a. Sangat aktif dalam bertanya.	30	
	b. Cukup aktif dalam bertanya.	20	

	c. Kurang aktif dalam bertanya.	10	
2.	Keaktifan dalam berdiskusi		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	10	
3.	Kejelasan dalam menyampaikan informasi		
	a. Sangat jelas dalam menyampaikan informasi.	40	
	b. Cukup jelas dalam menyampaikan informasi.	30	
	c. Kurang jelas dalam menyampaikan informasi.	20	
	d. Tidak bisa menyampaikan informasi.	10	

Perhitungan Perolehan nilai :

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90.

Skala Penilaian :

Interval Nilai	Predikat	Kategori
90 – 100	A	Sangat Baik
80 – 89	B	Baik
70 – 79	C	Cukup
< 70	D	Perlu Bimbingan

3. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

No	Soal	Skor
1.	Apakah kalian tahu membersihkan halaman rumah termasuk sila keberapa?	25
2.	Sebutkan 3 contoh kegiatan yang termasuk penerapan nilai pancasila di lingkungan rumah!	25
3.	Sebutkan salah satu sifat yang termasuk sila 2 ?	25
4.	Sebutkan 2 aturan di rumah yang pernah kalian laksanakan !	25
Total skor		100

Pedoman Penskoran

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Skala Penilaian :

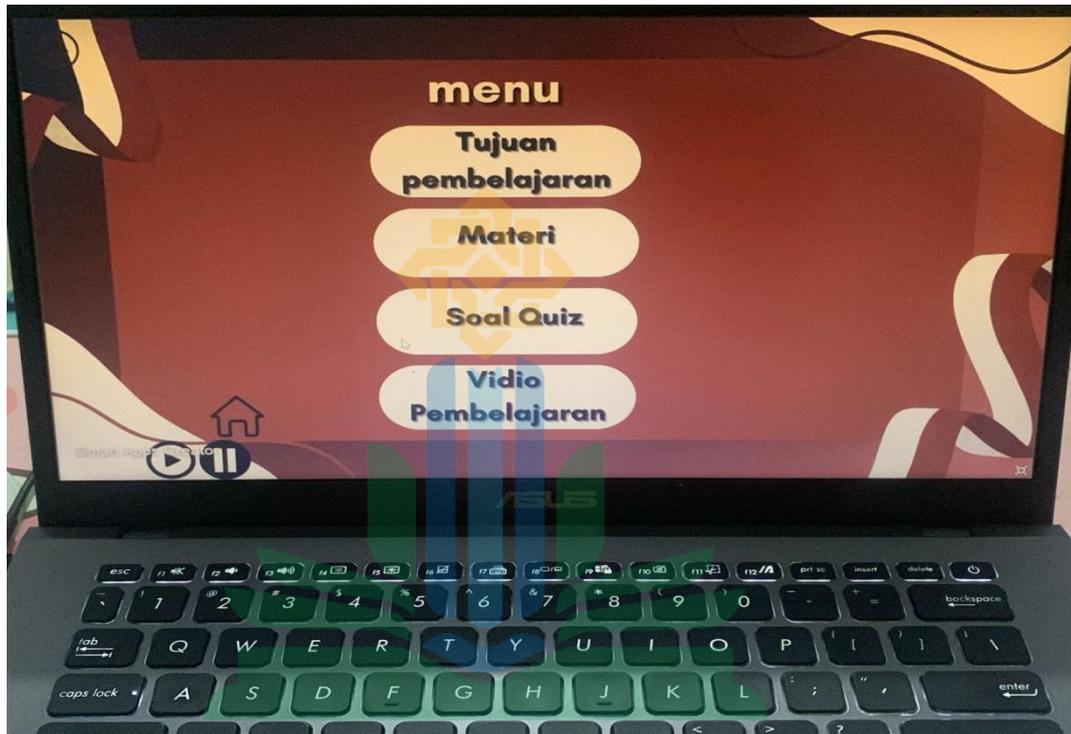
Interval Nilai	Predikat	Kategori
90 – 100	A	Sangat Baik
80 – 89	B	Baik
70 – 79	C	Cukup
< 70	D	Perlu Bimbingan

C. PENILAIAN SUMATIF

Asesmen sumatif merupakan asesmen yang dilakukan guru setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Asesmen sumatif bisa berupa UTS ataupun UAS. Hasil asesmen sumatif digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, mengukur konsep dan pemahaman peserta didik, serta mendorong untuk melakukan aksi dalam mencapai kompetensi yang di

Lampiran 5

MEDIA PEMBELAJARAN



Lampiran 6



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2914/ln.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. Yahya S, Ag. M. Pd. I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Yahya S, Ag. M. Pd. I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 211101040019
Nama : AFIN PRADANA PUTRA
Semester : Semester empat ribu sepuluh
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-nilai Pancasila di Lingkungan Rumah Kelas II SDS I Ulul Albab

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 Februari 2025

an, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2912/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Ubaidillah Afief, M. Pd. I
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Ubaidillah Afief, M. Pd. I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 211101040019
Nama : AFIN PRADANA PUTRA
Semester : Semester empat ribu sepuluh
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-nilai Pancasila di Lingkungan Rumah Kelas II SDS I Ulul Albab

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 26 Februari 2025

an, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8

Validasi Ahli Materi

Nama : Afin Pradana Putra
Nim : 211101040019
Judul : Pengembangan Media Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-nilai Pancasila di Lingkungan Rumah Siswa Kelas II SDS I ULUL ALBAB

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Isi (Ahli Materi)

Tujuan :
Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda *Cheklis* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
1 = Tidak setuju
2 = Kurang setuju
3 = Setuju
4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Pembelajaran	Penggunaan media Berbasis Smart Apps Creator (SAC) sangat mudah				✓
		Sistematika penggunaan media Berbasis Smart Apps Creator (SAC) runtut, logis, dan jelas			✓	
		Media media Berbasis Smart Apps Creator (SAC) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				✓
		Media dapat digunakan				

 Dipindai dengan CamScanner

		guru dan peserta didik				
2	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka			✓	
		Media sesuai dengan TP			✓	
		Media dan materi saling berkaitan			✓	
3	Isi Materi	Media media Berbasis Smart Apps Creator (SAC) berisi konsep yang benar			✓	
		Media media Berbasis Smart Apps Creator (SAC) menyajikan materi secara jelas				✓
		Media media Berbasis Smart Apps Creator (SAC) menyajikan materi secara lengkap			✓	

Saran validator :

- Materi disesuaikan ke menu
- Video berbasis dikin skidri
- Quiz Soalnya Arab.
- Warna warni kerang.

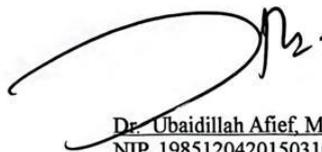
Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

- Dapat digunakan tanpa perbaikan
 Dapat digunakan dengan perbaikan
 Tidak dapat digunakan

Jember, 29-11-2024

Validator ahli materi



Dr. Ubaidillah Afief M. Pd.I
 NIP. 198512042015031002

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9

Validasi Ahli Media

Nama : Afin Pradana Putra

Nim : 211101040019

Judul : Pengembangan Media Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai-nilai Pancasila di Lingkungan Rumah Siswa Kelas II SDS I ULUL ALBAB

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Isi (Ahli Media)

Tujuan :

Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda *Cheklis* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

1 = Tidak setuju

2 = Kurang setuju

3 = Setuju

4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Kepraktisan Media	Media pembelajaran Smart smart Apps Creator (SAC) dalam penggunaan (buka tutup).				✓
		Media Smart smart Apps Creator (SAC) dapat digunakan secara berulang-ulang.				✓
		Media Smart smart Apps Creator (SAC) mudah untuk dibawa				✓
		Ukuran media Smart smart Apps Creator				✓

		(SAC) sesuai apabila digunakan di kelas.				✓
2	Tampilan Media	Desain media Smart smart Apps Creator (SAC) menarik.				✓
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.				✓
		Kesesuaian gambar pada media Smart smart Apps Creator (SAC) dengan materi.				✓
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.				✓
		Tampilan gambar pada media Smart smart Apps Creator (SAC) menarik bagi peserta didik.				✓
3	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.				✓
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.				✓
		Penggunaan warna pada media Smart smart Apps Creator (SAC) menarik.				✓
		Kesesuaian tata letak gambar pada media Smart smart Apps Creator (SAC).				✓
4	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media Smart smart Apps Creator (SAC) aman untuk peserta didik.				✓
		Media Smart smart Apps Creator (SAC) tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.				✓

Saran validator :

Diusahakan gambar Garuda bisa bergerak. Penjelasan simbol per sila Pancasila ditayangkan. Materi lebih detail dan interaktif.

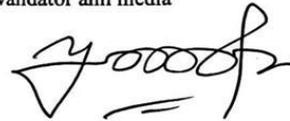
Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

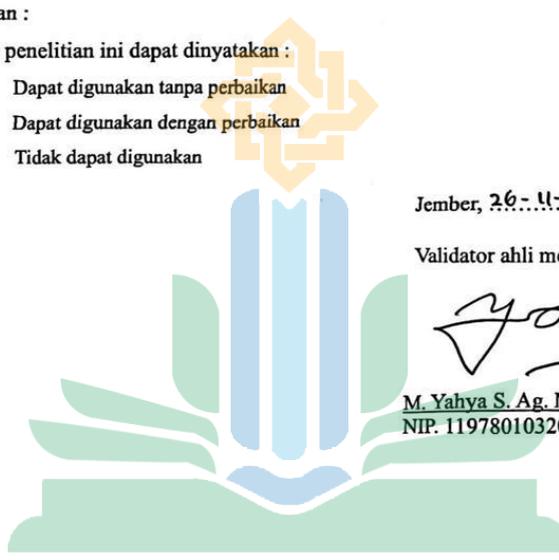
- Dapat digunakan tanpa perbaikan
- Dapat digunakan dengan perbaikan
- Tidak dapat digunakan

Jember, 26-11-2024

Validator ahli media



M. Yahya S. Ag. M. Pd. I
NIP. 1197801032003121002



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SMART APPS CREATOR

Nama : *Mabila Nur Indah Restari, S.Pd.*

No.Hp : *08970865248*

Petunjuk Pengisian

Dimohon bapak/ibu memberikan tanda *Checklist* pada kolom angka pada setiap butir penilaian pada keterangan berikut:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Kurang Baik

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan dalam Smart apps Creator (SAC) sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Penyusunan materi mudah dipahami				✓	
3	Materi yang disajikan dalam Smart apps Creator (SAC) runtut dan jelas					✓
4	Materi yang disajikan dalam Smart apps Creator (SAC) ringkas					✓
5	Smart apps Creator (SAC) membuat pembelajaran lebih menyenangkan					✓
6	Smart apps Creator (SAC) memudahkan dalam pembelajaran peserta didik				✓	
7	Smart apps Creator (SAC) dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah				✓	
8	Smart apps Creator (SAC) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik					✓
9	Fungsi gambar dalam Smart apps Creator (SAC) sesuai dengan materi yang disajikan					✓

CS Dipindai dengan CamScanner

10	Bahasa yang digunakan dalam Smart apps Creator (SAC) mudah dipahami								✓
----	---	--	--	--	--	--	--	--	---

Catatan :

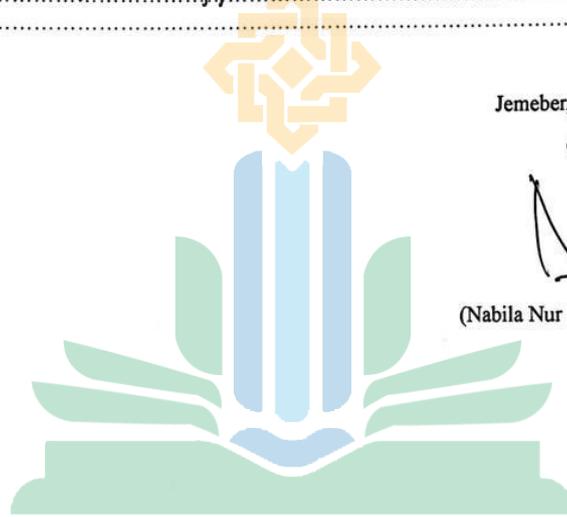
Smart apps Creator (SAC) sangat efektif untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 2 dan Peserta didik sangat Aktif dalam Menggunakan Media ini.

Jember, 19-01-2025

Guru Kelas



(Nabila Nur Indah Restari, S.Pd)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11

Angket Respon Peserta Didik Kelas II

Nama : keisyaputri
 Kelas : 2h
 No Absen : 13

- Berikan tanda *Checklist* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 5 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran Smart apps Creator (SAC)					✓
2	Saya menyukai tampilan media Smart apps Creator (SAC) karena menarik				✓	✓
3	Saya suka warna media Smart apps Creator (SAC)					✓
4	Saya memahami materi dengan mudah menggunakan media Smart apps Creator (SAC)			✓		
5	Smart apps Creator (SAC) menampilkan gambar yang sangat menarik dan mudah dipahami					✓
6	Saya tidak kesulitan menggunakan media Smart apps Creator (SAC)			✓		
7	Saya tidak merasa kesulitan menggunakan media Smart apps Creator (SAC)					✓
8	Media Smart apps Creator (SAC) sangat menyenangkan				✓	✓
9	Media Smart apps Creator (SAC) membuat saya penasaran jadi tidak mengantuk saat proses pembelajaran pendidikan pancasila materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah					✓

Lampiran 12

Pedoman Wawancara

Guru Kelas II

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses pembelajaran?	Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran didalam kelas.
2.	Apakah ketika pembelajaran pendidikan pancasila SDS I Ulul Albab sudah menggunakan media pembelajaran?	Sudah.
3.	Bagaimana guru memilih kriteria media pembelajaran?	Disesuaikan dengan kebutuhan siswa
4.	Media apa yang biasa atau pernah digunakan?	Papan tulis, buku paket, gambar.
5.	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih praktis dan interaktif?	Tergantung dengan media yang digunakan
6.	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses belajar mengajar dikelas menggunakan media pembelajaran?	Kendalanya di waktu yang belum maksimal.
7.	Apakah ada inovasi atau pengembangan media yang ingin guru gunakan?	Membuat media yang menarik dan memenuhi kebutuhan siswa.
8.	Bagaimana pemahaman siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah?	Pembelajaran terkait menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah masih untuk siswa kelas II masih kurang memahami apa saja penerapan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah.

Siswa Kelas II

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran pendidikan pancasila?	10 siswa mengaku suka dan selebihnya tidak suka pelajaran pendidikan pancasila
2.	Kesulitan apa yang kalian temui dalam pembelajaran pendidikan pancasila?	Saya kurang memahami Penerapan nilai-nilai pancasila di lingkungan rumah
3.	Apakah pernah belajar dengan media pembelajaran?	Pernah
4.	Bagaimana respon kalian belajar dengan media/ tidak dengan media?	Lebih menyenangkan dengan media pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ULUL ALBAB
SEKOLAH DASAR ISLAM ULUL ALBAB

Jl. Udang Windu Rt. 01/Rw. 02 Kel. Sempusari, Kec. Kaliwates, Kab. Jember 68135
E-Mail : sdi.ululalbab@gmail.com | Website : sds.ypiululalbab.sch.id | Call center : 082131923964
NPSN : 69989465 | NSS : 102052411013

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: A.089/SDI.ULBA/1/2025

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Maisaroh, S.H.I, M.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Perum Mangli Residence Gang Salmon II, Kaliwates Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Saudara/i yang beridentitas berikut ini :

Nama : Afin Pradana Putra
NIM : 211101040019
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Banjar Dinas Yehbiu, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng

Telah selesai melakukan penelitian di SDS Islam Ulul Albab, Jl. Udang Windu RT.01 RW.02 Kelurahan Sempusari Kaliwates Jember, terhitung 8 (delapan) hari mulai tanggal 13 Januari 2025 s/d 20 Januari 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Penelitian yang berjudul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menerapkan Nilai – nilai Pancasila di Lingkungan Rumah”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Jember, 20 Januari 2025

KEPALA SEKOLAH
ULUL ALBAB

UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMAD
JEMBER
SITI MAISAROH, S.H.I, M.Pd.I



Lampiran 14

Jurnal Kegiatan Penelitian
Di SDS I Ulul Albab

No	Hari/tanggal	Kegiatan	Tandatangan
1	Senin, 7 Oktober 2024	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas II	
2	Senin, 7 Oktober 2024	Melakukan wawancara dengan guru kelas	
3	Senin, 6 Januari 2025	Menyerahkan surat ijin penelitian	
4	Jumat, 10 Januari	Validasi media pembelajaran Smart Apps Creator (SAC)	
5	Senin, 13 Januari 2025	Melakukan uji coba produk	
6	Senin, 13 Januari 2025	Pengambilan data berupa angket peserta didik	
7	Senin, 20 Januari 2025	Menerima surat pernyataan selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 2025

Kepala Sekolah



(Siti Maisaroh, S.H.I., M.Pd.I.)

BIODATA PENULIS



Identitas Penulis

Nama : Afin Pradana Putra
Nim : 211101040019
TTL : Patas, 12 Januari 2003
Alamat : Banjar Dinas Yehbiyu , RT/005, RW/002, Patas, Gerokgak,
Bali
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/ Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Email : afinpradana239@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2006-2008 : TK NURUL FALAH
2008-2014 : MIN PATAS
2014-2017 : MTSN BULELENG
2018-2021 : MAN BULELENG
2021-Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember