

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PPKN MELALUI MEDIA SMART BOOK PADA MATERI LAMBANG GARUDA DI SEKOLAH DASAR

Noviana Wulandari¹, Amarta Rosita Wati², Inesya Nehatalia³

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

noviana.2022406405140@student.umpri.ac.id¹, amarta.2022406405108@student.umpri.ac.id²,

inesya.2022406405123@student.umpri.ac.id³.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi penggunaan smart book sebagai media pembelajaran PPKn, mengingat pentingnya penyajian solusi pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar. Smart book merupakan media pembelajaran berbasis buku cetak yang didesain menarik secara visual dan menyajikan aktivitas interaktif untuk mencapai kompetensi pembelajaran sesuai dengan tingkat kompleksitas materi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek guru kelas III dan siswa di SD Negeri Kabupaten Pringsewu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan smart book untuk pembelajaran PPKn berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Smart book terbukti mampu memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa, serta mengefektifkan waktu penyampaian materi. Partisipasi siswa mengalami peningkatan signifikan dalam menjawab pertanyaan (40% menjadi 85%), bertanya (20% menjadi 70%), mengerjakan tugas (60% menjadi 95%), dan aktivitas diskusi (35% menjadi 88%). Guru dapat merancang smart book yang interaktif sesuai karakteristik siswa untuk mengoptimalkan pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Kata kunci: smart book, PPKn, Lambang Garuda, partisipasi siswa, sekolah dasar

Abstract

This research aims to describe the use of smart books as a learning medium for Civic Education (PPKn), considering the importance of presenting attractive and interactive learning solutions in shaping the character of elementary school students. Smart book is a print-based learning medium that is visually designed to be attractive and presents interactive activities to achieve learning competencies according to the level of material complexity. This research uses qualitative research with descriptive methods through observation, interviews, and documentation with third-grade teachers and students as subjects at Elementary Schools in Pringsewu Regency. The research results show that the use of smart books for Civic Education learning has a positive impact on the learning process. Smart books are proven to be able to visualize abstract concepts, increase student activities and understanding, and make material delivery more effective. Student participation experienced significant

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No
234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

increases in answering questions (40% to 85%), asking questions (20% to 70%), doing assignments (60% to 95%), and discussion activities (35% to 88%). Teachers can design interactive smart books according to student characteristics to optimize Civic Education learning in elementary schools.

Keywords: *smart book, Civic Education (PPKn), Garuda symbol, student participation, elementary school.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran ini adalah menanamkan sikap cinta tanah air, gotong royong, toleransi, dan kebanggaan sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut harus dikenalkan dan ditanamkan sejak dini, termasuk kepada siswa kelas III SD semester 1, agar tertanam kuat dalam kepribadian mereka. Menurut Somantri, (2001), PPKn di Sekolah Dasar tidak hanya memberikan pemahaman kognitif, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter warga negara yang baik. Khususnya pada kelas III semester 1, materi PPKn mencakup nilai-nilai dasar seperti sejarah Pancasila, Sumpah Pemuda, kerukunan antarumat beragama, serta semangat gotong royong dan bangga menjadi anak Indonesia.

Agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai, proses pembelajaran PPKn idealnya dilakukan secara aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan prinsip Kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih banyak dilakukan secara konvensional. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan yang berfokus pada hafalan. Media pembelajaran pun masih terbatas pada buku teks yang bersifat monoton dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias dan tidak memahami makna materi secara mendalam, termasuk dalam hal mengenal dan memahami makna simbol-simbol negara seperti Lambang Garuda.

Lambang Garuda merupakan simbol penting yang mencerminkan identitas dan jati diri bangsa Indonesia. Pengenalan makna dari setiap bagian lambing-seperti jumlah bulu, warna, dan lambang pada perisai-sangat penting ditanamkan sejak dini untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan sebagai warga negara Indonesia. Namun, materi ini masih disampaikan secara abstrak dan kurang dikaitkan dengan pengalaman konkret siswa.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan usia siswa. Salah satu alternatif media tersebut adalah *smart book*. Smart book adalah media berbasis buku cetak yang didesain menarik secara visual dan menyajikan aktivitas-aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung, seperti membaca cerita, menggambar, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi. Media ini diharapkan mampu membantu siswa memahami makna Lambang Garuda secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *smart book* pada materi Lambang Garuda dalam mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas III semester 1. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media yang layak,

interaktif, dan bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif dan kontekstual di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan secara sistematis proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran smart book pada materi Lambang Garuda dalam mata pelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di salah satu SD Negeri di Kabupaten Pringsewu. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran smart book yang dikembangkan khusus untuk materi Lambang Garuda dalam mata pelajaran PPKn. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Dengan subjek penelitian guru kelas III dan siswa di salah satu SD Negeri di Kabupaten Pringsewu. Uji kredibilitas data dilakukan melalui triangulasi sumber, member check, diskusi dengan ahli, dan ketekunan pengamatan. Analisis data menggunakan analisis tematik dan analisis domain untuk mengidentifikasi pola-pola dan hubungan antar kategori data. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut dikarenakan sekolah tersebut memiliki keterbukaan terhadap inovasi media pembelajaran dan relevan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media smart book pada materi Lambang Garuda dilakukan berdasarkan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tahap define berhasil mengidentifikasi masalah utama dalam pembelajaran yaitu dominasi metode ceramah dengan tingkat partisipasi siswa yang rendah dan kurangnya media yang menarik. Siswa belum sepenuhnya memahami simbol dan makna dari Lambang Garuda secara mendalam. Tahap design menghasilkan rancangan media yang mencakup bagian-bagian dari Lambang Garuda seperti simbol perisai, jumlah bulu, pita, dan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi berwarna dan aktivitas seperti menjodohkan gambar, mewarnai, serta soal latihan. Tahap develop dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi yang memberikan masukan terhadap tampilan visual, isi konten, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa. Setelah direvisi berdasarkan masukan ahli, media diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas III SD. Tahap disseminate dilaksanakan dengan mensosialisasikan smart book kepada guru dan siswa sebagai media alternatif dalam pembelajaran PPKn, dimana guru diberikan panduan dan pelatihan singkat agar dapat memanfaatkan media secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media smart book memenuhi standar kelayakan yang tinggi. Validasi ahli materi memberikan nilai rata-rata 87% yang menunjukkan isi dan keterkaitan materi dengan kompetensi dasar sangat baik. Validasi ahli media memperoleh nilai 85% yang masuk dalam kategori sangat layak, menunjukkan bahwa desain dan tampilan visual smart book menarik serta mudah dipahami siswa. Tanggapan guru dan siswa juga sangat positif, dimana guru menyatakan bahwa media smart book membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan sebanyak 92% siswa menyatakan media ini menarik dan memudahkan mereka dalam memahami materi Lambang Garuda.

Implementasi media smart book di kelas dilakukan selama tiga kali pertemuan dan menunjukkan peningkatan partisipasi siswa yang signifikan. Berdasarkan hasil observasi, sebelumnya siswa cenderung pasif, namun setelah menggunakan smart book, siswa menunjukkan peningkatan aktivitas dalam menjawab, bertanya, mencatat, dan berdiskusi. Data perbandingan partisipasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media smart book dapat dilihat pada tabel berikut:

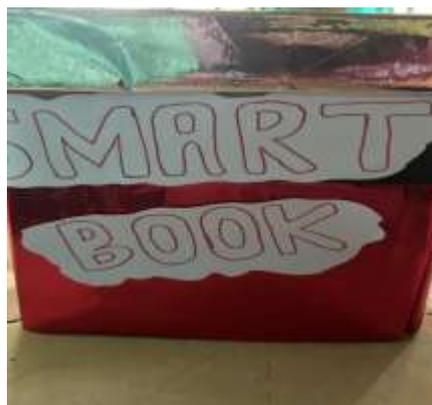
Tabel 1
Partisipasi Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Smart Book

Indikator	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Menjawab pertanyaan	40%	85%
Bertanya kepada guru	20%	70%
Mengerjakan tugas	60%	95%
Aktif dalam diskusi	35%	88%

Pembahasan

Media smart book terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Aktivitas visual dan kinestetik yang terdapat dalam media memudahkan siswa memahami simbol-simbol dalam Lambang Garuda secara konkret. Hal ini mendukung teori belajar konstruktivisme, di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui keterlibatan langsung dalam pembelajaran.

Selain itu, media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Nilai-nilai kebangsaan dapat dipahami secara kontekstual karena disajikan dalam bentuk visual, ilustrasi, dan kegiatan interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Berikut adalah dokumentasi visual dari hasil implementasi media smart book di salah satu SD Negeri di Kabupaten Pringsewu:



Gambar 1. Tampilan fisik media smart book

Media dikemas dengan bahan berwarna merah dan desain tulisan mencolok untuk menarik perhatian siswa.



Gambar 2. Kegiatan siswa saat menggunakan media smart book

Siswa aktif mengikuti aktivitas seperti mencocokkan gambar, berdiskusi kelompok, dan menyampaikan pendapat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media smart book dilakukan melalui tahapan model 4D, menghasilkan media yang layak, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SD.
2. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa smart book memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi.
3. Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media. Siswa merasa senang dan lebih mudah memahami materi Lambang Garuda.
4. Implementasi media menunjukkan peningkatan signifikan terhadap partisipasi belajar siswa, baik secara fisik maupun psikis.

REFERENSI

- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. Springer Publishing Company.
- Hidayat, F. (2022). Pengembangan Media Cetak Berbasis Nilai Karakter Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 55-66.
- Lestari, Y. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 45-52.
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013.
- Rahmawati, I. (2020). Penggunaan Smart Book Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 8(3), 78-86.
- Somantri, N. (2001). *Mengaktualisasikan Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Demokrasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana University: Center for Innovation in Teaching the Handicapped (Model 4-D).