



Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan

<http://ejournal.unima.ac.id/index.php/jce>

2599-1833 (print)

2621-3567 (online)

Menumbuhkan Siswa Sebagai Warga Global Melalui Media Interaktif di Sekolah Dasar

Yuli Adhani¹, Candra Cuga², Elmia Umar³, Pratiwi⁴

¹ Universitas Negeri Gorontalo, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

^{2,3} Universitas Negeri Gorontalo, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

⁴ pratiwituliabu02@gmail.com

Informasi artikel

Sejarah artikel:

Diterima : 07 November 2021

Revisi : 08 November 2021

Dipublikasikan : 10 Desember 2021

Kata kunci:

Implementasi

Globalisasi

Pancasila

ABSTRAK

Pengembangan konten dan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar menjadi penting untuk mengakomodir secara proporsional isu-isu global agar siswa mampu berperan sebagai warga negara maupun sebagai warga global. Beragam pendekatan dan media tengah dikembangkan. Salah satunya dengan media pembelajaran tematik interaktif berbasis gamification. Pada riset sebelumnya telah dilakukan analisis terhadap pembelajaran PKn di SDN 38 Hulonthalangi sebagai wahana pembentukan siswa sebagai global citizen. Pada riset tersebut ditemukan gambaran pembelajaran yang belum optimal dalam mengembangkan kompetensi siswa sebagai warga global. Sehingga penulis melakukan penelitian kolaboratif dengan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menghasilkan desain multimedia interaktif berupa aplikasi mengenal dunia berbasis android. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dan konten yang berorientasi pada tema Globalisasi di Sekolah Dasar, dengan mengadopsi dan memodifikasi metode penelitian Thiagarajan yaitu define, design, develop, dan dissemination. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media dengan memvalidasi aplikasi kepada tim ahli dan telah memperoleh nilai rata-rata persentase 93,05% untuk media dan 93,75% untuk materi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut media pembelajaran interaktif “mengetahui dunia” berbasis gamification sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada tema globalisasi di Sekolah Dasar dan dipercaya dapat menjadi bagian dari proses menyiapkan siswa sebagai warga global di sekolah dasar.

ABSTRACT

Preparing Students as Global Citizens Through Mobile Learning in Gorontalo City Elementary Schools. The development of civic education content and learning processes in elementary schools is significant to proportionally accommodate global issues so that students can play a role as citizens and like global citizens. Various approaches and media are being developed. One of them is gamification-based interactive thematic learning media. In previous studies, an analysis of Civics learning at SDN 38 Hulonthalangi was carried out as a vehicle for the formation of students as citizens of the world. The research found a picture of the learning that was not optimal in developing student competencies as global citizens. So that the author conducts collaborative research with students in developing interactive learning media and produces interactive multimedia designs in

Keywords:

Globalization

Implementation

pancasila

the form of an Android-based application to know the world. This study aims to develop media and content-oriented to the Basic Competencies of Civics in the Globalization Theme in Class VI, by adopting and modifying Thiagarajan's research methods, namely define, design, develop, and dissemination. The results of this study are to test the feasibility of the application, namely by validating the application to a team of experts and has obtained an average percentage value of 93.05% for media and 93.75% for the material. Based on the results of this study, an Android-based application to know the world is very suitable to be used in the process of learning the theme of globalization for class VI and is believed to be part of the process of preparing students as global citizens in elementary schools.

Copyright © 2021 (Yuli Adhani, Candra Cuga, Elmia Umar, Pratiwi) All Right Reserved

Pendahuluan

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini yang di pengaruhi era globalisasi yaitu guru menghadapi siswa yang sangat multitasking, menghadapi karakteristik siswa sebagai generasi z, di mana generasi z itu sendiri adalah generasi yang sudah sangat familiar dengan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi informasi merupakan salah satu dampak dari era globalisasi yang merupakan realitas yang tidak bisa dihindari oleh dunia pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Haris Budiman yakni:

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era lobalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017: 32)

Kecenderungan dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan memicu perubahan dan inovasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan diantaranya lebih mudah mencari dan mendapatkan sumber belajar dan semakin meningkatnya penggunaan dan pemanfaatan media dan multimedia dalam proses pembelajaran. Budiman (2017: 32) mengemukakan bahwa:

Kecenderungan perubahan dan inovasi memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaruan dan teknologi pembelajaran, perubahan dalam program belajar dan pembelajaran dengan menggunakan metode ekspremental, pengendalian belajar lebih kepada peserta didik, peningkatan IQ (*Intelligence Quotient*) yang diimbangi dengan pembinaan EQ (*Emotional Quotient*), dan SQ (*Spiritual Quotient*), serta menuntut pengintegrasian TIK dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan IQ, EQ, dan SQ tentunya Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 yaitu mewujudkan manusia Indonesia dan mencerrdaskan kehidupan bangsa dan mempunyai rasa tanggung jawab untuk berbangsa dan bermasyarakat, yang mempunyai tujuan dalam mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri serta menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.

Oleh karena itu, di era globalisasi ini dunia pendidikan pada umumnya sedang menghadapi berbagai tantangan sebagai akibat dari kemajuan teknologi di bidang transportasi dan informasi, yaitu globalisasi di bidang budaya, etika dan moral serta menyiapkan siswa bukan hanya sebagai warga negara tetapi juga sebagai warga global.

Warga global mempunyai peran penting yakni memiliki rasa kesatuan dan persatuan dalam membangun dunia yang lebih baik, seperti yang dikemukakan Wisnubrata bahwa warga global atau manusia kelas dunia memiliki ciri kredibilitas dan kepedulian, kemampuan mengembangkan pengetahuan dan gagasan-gagasan yang mutakhir, bekerja sama secara multidisiplin, dan berintegritas yakni jujur, melaksanakan dan menjalankan apa yang dikatakan,

berlaku adil memegang teguh janji, membangun rasa percaya dan hormat kepada orang lain, peduli dan memiliki kepekaan serta tanggap terhadap kebutuhan dan keadaan orang lain, memberi yang terbaik tanpa pamrih, berbagi informasi dan pengetahuan untuk memperkaya wawasan dan mentalitas (Sumaryati, 2016).

Ciri warga global yang di uraikan di atas sejalan dengan pendidikan idealistik oleh Malik Fadjar dengan beberapa pendekatan dan konsep pendidikan seperti Pendidikan Integralistik, Pendidikan Humanistik, Pendidikan pragmatic. Melihat bahwa pendidikan idealistik yang sejalan dengan ciri warga global serta Kecenderungan perubahan dan inovasi yang memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan akibat dari dampak kemajuan teknologi informasi, tentunya hal ini menjadi tanggung jawab besar guru untuk mampu membentuk atau menyiapkan siswa sebagai warga global yang diimbangi dengan inovasi penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu Inovasi penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah multimedia interaktif.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif menurut Darmawan mampu dan dapat memancing keaktifan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya terhadap sistem multimedia yang memberikan dan menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi (Haryono, 2015:3). Pernyataan ini menunjukkan bahwa semangat belajar siswa dapat muncul terhadap pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif karena menyuguhkan tampilan yang mengintegrasikan berbagai macam jenis media. Dengan demikian, di setiap tingkatan sekolah mestinya mampu menciptakan budaya dan iklim akademik yang bisa dimulai dari penyesuaian kelas dengan memperkaya dan mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK yang sesuai dengan kebutuhan dan tantangan siswa sebagai warga negara dan warga global. Begitu pula terhadap sekolah dasar. Bagaimana potret di sekolah saat ini? Nampaknya di sekolah dasar belum sepenuhnya mampu beradaptasi dengan optimal, meskipun sarana dan prasarana sebenarnya cukup memadai.

Salah satu sekolah yang diobservasi oleh peneliti yakni di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo, merupakan sekolah unggulan di kota Gorontalo di bawah naungan Universitas Negeri Gorontalo, di mana guru sering memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi dalam proses pembelajaran seperti pembuatan video pembelajaran yang dibuat langsung oleh guru kelas masing-masing untuk keperluan pembelajaran, SD laboratorium juga dilengkapi fasilitas berbasis teknologi seperti perangkat komputer, LCD, kamera, *green screen* dan berbagai fasilitas berbasis teknologi lainnya. Selain itu guru di SD Laboratorium UNG secara keseluruhan memiliki kemampuan terhadap keaksaraan digital atau melek teknologi serta diberikan pelatihan-pelatihan seperti pembuatan dan pengeditan video pembelajaran dan pemanfaatan aplikasi penunjang pembelajaran lainnya, hal ini dilakukan karena penyesuaian terhadap perkembangan jaman. Meskipun demikian, guru belum pernah membuat dan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu pemahaman guru tentang karakter siswa sebagai warga global hanya berorientasi pada penguasaan dalam penggunaan teknologi.

Salah satu riset pengembangan multimedia interaktif yaitu, pengembangan yang dilakukan oleh suyatiningsih dkk (2016) mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Scientific approach* terintegrasi nilai karakter. Pada riset ini menunjukkan keberhasilan atau kelayakan penggunaan multimedia dalam proses uji coba lapangan dalam upaya pengintegrasian karakter siswa. Selain riset pengembangan multimedia interaktif di atas, banyak pula riset-riset mengenai pengembangan multimedia interaktif yang menunjukkan keberhasilan penggunaannya, akan tetapi sangat jarang riset mengenai pengembangan multimedia interaktif yang bertujuan untuk menyiapkan siswa sebagai warga global khususnya di sekolah dasar. Faktanya, kebutuhan dan tantangan belajar siswa di sekolah dasar menginginkan agar siswa dipersiapkan menjadi warga negara yang memiliki wawasan global (*global perspective*) sehingga mampu menjadi warga global (*global citizen*) dengan sejumlah karakteristik dan kemampuan

yang harus dimiliki. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif sebagai upaya dalam menumbuhkan siswa sebagai warga global di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *research and development*. Adapun hasil dari multimedia interaktif yang dikembangkan dan diuji coba kelayakannya dalam penelitian ini adalah aplikasi mengenal dunia yang berbasis android sebagai sarana untuk menyiapkan siswa sebagai warga global. Dalam penelitian ini mengadopsi modifikasi model pengembangan Thiagarajan yaitu model 4-D, pada penelitian ini peneliti mengadopsi hanya sampai pada 3D (Sugiyono (2009)). lebih jelasnya desain penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut.

a. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan dalam hal ini media interaktif (multimedia interaktif) melalui kegiatan studi dokumen (jurnal-jurnal, buku tematik Sekolah Dasar) dan wawancara guru serta ahli.

b. *Design* (perancangan)

Setelah dilakukannya analisis kebutuhan, selanjutnya pada tahap ini dilakukan penyusunan materi dan pemilihan produk atau media pembelajaran yang akan digunakan. Penyusunan materi sumber utamanya didasarkan pada studi dokumen. Pada tahap ini pula dilakukan *prototype* (desain produk) berupa multimedia interaktif sebagai sarana untuk menyiapkan siswa sebagai warga global di sekolah dasar. Pada tahapan ini, media interaktif siap untuk divalidasi.

c. *Develop* (pengembangan)

Pada tahap ini telah menghasilkan produk, berupa media interaktif untuk mengembangkan kemampuan siswa sebagai warga global. Pada tahap ini memiliki tujuan akhir yakni mengetahui kelayakan media interaktif untuk mengembangkan kemampuan siswa sebagai warga global yang berdasarkan pendapat para ahli dan pengguna (Guru) sebagai validator. Kelayakan media interaktif dinilai dari aspek media dan aspek materi.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa aplikasi mengenal dunia, produk ini dikembangkan dengan menggunakan *adobe flash Profesional cs6*, dan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 3D yang diadopsi dan diadaptasi dari Thiagaraja. Model ini terdiri dari tiga tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Demi penyempurnaan kualitas Aplikasi, peneliti sudah melakukan revisi sebanyak dua kali, revisi yang dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh para validator, revisi yang dilakukan berupa menampilkan pengguna media di tampilan/background dan menambahkan materi mengenai kebudayaan serta situs keagamaan.

Pada tahap *define* pengembangan multimedia interaktif dilakukan berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang telah dilakukan, pada tahap ini dilakukan observasi, wawancara dan studi dokumen. Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan melalui tahap wawancara, studi dokumen, dan observasi pada tahap *define* ditemukan beberapa alasan mengapa multimedia interaktif dibutuhkan dalam proses pembelajaran yaitu:

Pertama, laboratorium UNG merupakan sekolah dasar yang memiliki fasilitas berbasis teknologi yang cukup memadai dengan kualitas guru yang memiliki kemampuan terhadap keaksaraan digital atau melek terhadap teknologi.

Kedua, SD laboratorium UNG belum pernah memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, adapun multimedia yang sering digunakan yaitu dalam bentuk video pembelajaran.

Ketiga, multimedia interaktif memiliki kriteria yaitu (1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran, (2) berorientasi pada pembelajaran individual, (3) berorientasi pada pembelajaran mandiri, (4) berorientasi pada pembelajaran tuntas.

Multimedia Interaktif yang dikembangkan sangat sesuai pada kebutuhan pengembangan materi sebagai *advance materials*, sebab melibatkan animasi, gambar, dan audio sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar menggunakan multimedia dibandingkan dengan menggunakan buku teks. Hal ini sesuai dengan kelebihan multimedia interaktif yang mampu mengajak siswa untuk terlibat secara auditif, visual dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah di mengerti dan dipahami dengan baik oleh siswa dan dapat pula menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar (Haryono (2015: 107); Novitasari, 2016: 10; Basori, 2016:77). Hal ini sejalan dengan teori kognitif tentang multimedia learning, yang dapat menghasilkan pembelajaran dan pemahaman lebih mendalam daripada presentasi yang disajikan hanya dalam satu format (Mayer, 2009: 100).

Kemudahan penggunaan multimedia interaktif selaras dengan manfaat media menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar yaitu: (1) pembelajaran bisa lebih menarik karena kejelasan dan keruntutan pesan, *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan, menyebabkan siswa berpikir dan dapat tertawa. (2) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan (Haryono 2015: 107). Selain itu penggunaan media informasi dan teknologi memiliki dampak lain seperti yang dikemukakan oleh Ameliola Syifa dan Hanggara Nugraha (2013:365) bahwa "*penggunaan media informasi dan teknologi memiliki dampak positif diantaranya mempermudah seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak*". Dengan adanya aplikasi digital mereka tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau di atas kertas. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini tergolong biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, serta lagu-lagu yang ceria.

Keempat yaitu teknologi sangat berperan dalam menyiapkan siswa sebagai warga global, sebagaimana yang telah didapatkan dalam proses wawancara, bahwa warga global adalah warga tanpa batas, yang dimaksudkan warga tanpa batas adalah warga yang sudah bersentuhan dengan orang lain secara besar-besaran, tanpa lagi misalnya tidak hanya melalui pertemuan tapi melalui pertemuan-pertemuan berdasarkan kecanggihan teknologi, kedua warga global tanpa batas adalah warga yang mendapatkan semua akses informasi dari segala penjuru, dan kemampuan akses dunia luar tentunya tidak lari dari peran dan penguasaan teknologi itu sendiri terutama oleh guru. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ameliola Syifa dan Hanggara Nugraha (2013 :369) yang menyatakan bahwa

Pembentukan karakter anak bukan merupakan sebuah pelajaran, namun sebagai contoh konkret dari bimbingan orang tua, guru, media informasi dan teknologi, serta beberapa aspek kehidupan lainnya yang ikut mempengaruhi dalam keberhasilan perkembangan anak, pendidikan karakter merupakan pelajaran blood to blood yang mampu berjalan berdampingan dengan media informasi dan teknologi yang mengalami perkembangan pesat dari waktu ke waktu.

Kelima yaitu berdasarkan perkembangan globalisasi dewasa ini penguasaan teknologi oleh siswa harus sudah dipersiapkan, karena untuk menjadikan siswa sebagai warga global tentunya yaitu siswa yang mampu bersaing global, dan siswa yang bersaing global adalah siswa yang menguasai teknologi.

Keenam yaitu proses penyesuaian terhadap kecepatan akses informasi yang harus dipahami kepada siswa untuk mampu mengakses informasi dunia luar. Hal tersebut sesuai

dengan pernyataan Budiman (2017: 32) yaitu: Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaiannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Pada tahap *design*, peneliti telah memilih media yang akan dikembangkan dalam penelitian yaitu multimedia interaktif berupa aplikasi mengenal dunia yang dibuat di aplikasi *adobe flash profesional cs6*. Media ini berupa media digital berbasis android. Pemilihan media ini telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, selain itu siswa dapat menggunakan media aplikasi mengenal dunia dengan materi globalisasi tanpa harus menggunakan komputer dan akses jaringan internet dalam artian penggunaan aplikasi mengenal dunia bisa digunakan secara *offline*.

Secara substansial multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi mengenal dunia yang telah dikembangkan dari materi yang berorientasi pada kompetensi dasar PPKn Tema Globalisasi di kelas VI Sekolah Dasar pada buku kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh kemendikbud. Adapun keterbatasan dari media aplikasi mengenal dunia yaitu:

1. Pada Proses pembuatan banyak kode program yang mengalami eror dikarenakan aplikasi pembuatan harus menyesuaikan dengan komputer atau laptop yang digunakan
2. Proses *ekstrak* aplikasi untuk laptop memiliki kode yang berbeda dengan *ekstrak* aplikasi untuk android.
3. Kuis yang tersedia dalam aplikasi hanya bisa menampung satu jawaban dikarenakan jawaban pengguna harus menyesuaikan dengan kode jawaban yang terprogram.
4. Proses pembuatan memakan waktu yang cukup lama.

Pada tahap *develop*, produk yang dikembangkan berupa aplikasi mengenal dunia telah divalidasi oleh 2 orang ahli, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Masing-masing validator menilai aspek/indikator dari aplikasi mengenal dunia menggunakan lembar validasi. Validasi media meliputi aspek tampilan yang terdiri dari komponen desain layout/ tata letak, teks/tipografi, image, animasi, audio, video, dan Kemasan. Kemudian aspek pemrograman yang terdiri dari komponen penggunaan, navigasi, dan *interactive link*. Dari hasil validasi ahli media diperoleh presentase kelayakan sebesar 93,05 % atau berkategori sangat layak. Validasi Materi meliputi aspek isi yang terdiri dari komponen kurikulum dan pengguna, aspek. Kemudian aspek pembelajaran yang terdiri dari komponen pembukaan, inti dan penutup. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase kelayakan sebesar 93,75% atau berkategori sangat layak

Multimedia Interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dipercaya memiliki *instructional effect* dan *nurturant effect* sebagai berikut

a) Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dari multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu dapat meningkatkan wawasan global siswa serta dapat menjadi bagian dari proses penyiapan siswa sebagai warga global.

Hal ini sesuai dengan kelebihan multimedia interaktif yang dikemukakan oleh Munir yaitu kelebihan dari penggunaan media pembelajaran interaktif dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam penyampaian materi yang dipelajarinya. Muatan materi pembelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik serta lebih dimengerti, tujuan materi yang susah lebih mudah, situasi belajar menegangkan menjadi menyenangkan.

Dengan demikian penelitian pengembangan multimedia interaktif (aplikasi Mengenal dunia) dipercaya dapat dijadikan untuk memperkuat teori sebelumnya dan reverensi teori riset berikutnya.

b) Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan dampak dari hasil penelitian untuk penerapan pembelajaran berikutnya. Pengembangan Multimedia Interaktif (Aplikasi Mengenal dunia) ini membantu dan mempermudah guru dalam menyiapkan materi

pembelajaran terutama materi yang bermuatan Globalisasi Kelas VI. Selain itu Penggunaan multimedia interaktif dapat membuka pengetahuan guru dalam memanfaatkan serta menggunkan yang semakin berkembang pesat , agar dapat membantu guru dalam dalam menyampaikan materi dengan efisien, bervariasi dan menarik sehingga siswa merasa tertarik dn termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan kelebihan Multimedia interaktif yang dikemukakan oleh Munir yaitu:

1. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
2. Mampu mengkombinasikan antara teks, gambar, audio atau video dalm satu kesatuan yang saling mendorong untuk tercapainya tujuan pembelajaran
3. Menambah antusias peserta didik selama kegiatan pembelajaran hingga didapatkannya tujuan pembelajaran yang dikehendaki
4. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sukar untuk diterangkan hanya menggunakan penjelasan dan alat peraga yang konvensional
5. Mengajari siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Urnika. 2020: 33)

c) Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis dari pengembangan multimedia interaktif adalah bahwa untuk menyiapkan siswa sebagai warga global di sekolah dasar, dibutuhkan kemampuan guru dalam mengembangkan ekosistem pembelajarannya terutama pada bahan ajar, dan pengembangan terhadap media pembelajaran, serta pengembangan terhadap materi pembelajaram. Terdapat berbagai macam alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif seperti yang dikemukakan oleh Urnika (2020: 34) yaitu

1. Memicu bermacam indera sehingga terjadi interaksi antar indera
2. Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, video, audio, maupun animasi akan lebih didapat , diingat dan ditangkap oleh peserta didik
3. Kegiatan pembelajaran lebih praktis dan terkendali
4. Menghemat waktu biaya dan energi.

Dengan demikian produk multimedia interaktif yang di kembangkan dalam penelitian ini memiliki implikasi teoritis, praktis dan pedagogis.

Kesimpulan

Multimedia interaktif yang dikembangaka dalam penelitian ini berupa aplikasi mengenal dunia berbasis andoroid, dinyatakan layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran pada Tema Globalisasi di Sekolah Dasar. Media pembelajaran interaktif tersebut dipercaya memiliki *instructional effect dan nurturant effect* sebagai berikut: **pertama, implikasi teoritis** dapat meningkatkan wawasan global siswa serta dapat menjadi bagian dari proses penyiapan siswa sebagai warga global. **Kedua, implikasi praktis** membantu dan mempermudah guru dalam menyiapkan materi pembelajaran terutama materi yang bermuatan Globalisasi di Sekolah Dasar. Selain itu Penggunaan multimedia interaktif dapat membuka pengetahuan guru dalam memanfaatkan serta menggunkan yang semakin berkembang pesat, agar dapat membantu guru dalam dalam menyampaikan materi dengan efisien, bervariasi dan menarik sehingga siswa merasa tertarik dn termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. **Ketiga, Implikasi pedagogis** yaitu menyiapkan siswa sebagai warga global di sekolah dasar, dibutuhkan kemampuan guru dalam mengembangkan ekosistem pembelajarannya terutama pada bahan ajar, pengembangan terhadap media pembelajaran, serta pengembangan materi pembelajaran (*advance materials*).

Referensi

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*, Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basori, M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2).
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Haryono, N. D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung. *BASIC EDUCATION*, 4(17).
- Mayer, Richard. E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. Cet. Vii.
- Sumaryati (2016). Penguatan Pendidikan Karakter Untuk Mewujudkan Warga Negara Global. *Seminar Nasioanal Kongres dan Deklarasi AP3KnI*.
- Suyantiningsih, S., Munawaroh, I., & Rahmadona, S. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Terintegrasi Nilai Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Yogyakarta. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 46(1), 1-13.
- Urnika, A. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Muatan Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD NEGERI Patemon 01 Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Unnes).