

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN
SMART APPS CREATOR (SAC) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VI SD**

Bayu Kurniawan¹, Ahmad Muhibbin²
Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta
q200230033@student.ums.ac.id¹, am215@ums.ac.id²,

ABSTRACT

The significance of Pancasila Education in elementary schools as the initial foundation for the development of noble character and the application of Pancasila values in the early stages for any individual. In addition, Pancasila education also instills in the younger generation a sense of affection for the homeland and the ability to serve the nation in the future. For this reason, educators are crucial in the delivery of Pancasila education in a manner that is both engaging and meaningful. This investigation is designed to evaluate the efficacy of Android-based learning media, specifically Smart Apps Creator (SAC), in enhancing the learning outcomes of Pancasila education among sixth-grade elementary school students. This study employs descriptive statistical analysis as its research methodology. Data obtained from pre-tests and post-tests will be subjected to descriptive statistical analysis. In an effort to substantiate the efficacy and advantages of employing SAC learning media, data from interviews and observations will be presented. The results of this study suggest that sixth-grade elementary school students in Pancasila Education can significantly enhance their academic performance through the use of SAC learning media. Furthermore, this investigation determined that using SAC learning media can improve students' motivation and engagement in the learning process.

Keywords: Elementary School, Pancasila Education, SAC

ABSTRAK

Pentingnya Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sebagai pondasi awal bagi pembentukan kepribadian yang berakhlak mulia dan penerapan nilai-nilai Pancasila di masa awal bagi setiap pribadi. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga membentuk generasi muda yang memiliki rasa cinta tanah air dan generasi yang berguna bagi bangsa di masa depan. Oleh karenanya, guru mempunyai peran penting untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila secara menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis Android dengan Smart Apps Creator (SAC) dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila di kelas VI SD. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis statistik deskriptif. Data yang dikumpulkan dari pretest dan posttest akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Data hasil observasi dan wawancara akan dideskripsikan untuk mendukung keefektifan dan manfaat penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran SAC. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran SAC mampu secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar untuk pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa

penggunaan media pembelajaran SAC dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: SAC, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila dengan tujuan utama yaitu agar siswa bisa sepenuhnya memahami, menghayati, menginternalisasi, dan mengimplementasikan secara konkret serta konsisten nilai-nilai Mulia Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai pondasi dalam pembentukan kepribadian yang berakhlak mulia. Hal ini dilakukan agar siswa mampu menjalankan sikap gotong royong dengan penuh kesadaran dalam bingkai keadilan dan demokrasi yang berkeadilan sosial yang merupakan landasan dasar negara kita (Cahyanti *et. al.*, 2024). Selain itu, pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar juga bertujuan agar siswa terbuka dan toleran terhadap perbedaan, menghargai kebebasan individu dan persamaan hak serta berperan aktif dalam memajukan dan mengembangkan Pancasila sebagai ideologi negara yang kuat dan berdaya guna. (Saputra *et.al.*, 2023; Erviana *et.al.*, 2024)

Tujuan utama dari Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah untuk membentuk generasi muda yang memiliki cinta tanah air yang melekat secara mendalam dalam hati dan jiwa mereka. Dengan pemahaman yang lengkap tentang nilai-nilai luhur Pancasila, para siswa akan tumbuh dalam kecintaan dan rasa tanggung jawab yang teguh terhadap tanah kelahiran mereka serta negara yang mereka cintai. Mereka akan sepenuhnya menyadari betapa pentingnya peran aktif dalam proses pembangunan sekaligus menjaga keutuhan, stabilitas, dan keberlanjutan negara yang mereka cintai ini. Dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila yang kaya dalam pendidikan mereka, siswa-siswa ini akan menjadi pilar utama dalam membangun masyarakat yang harmonis, sejahtera, dan saling menghargai. Mereka akan memiliki kebanggaan mendalam dalam menjunjung tinggi keadilan, kesetaraan, kebebasan, dan persatuan dalam kehidupan sosial dan bermasyarakat. (Salsabila *et.al.*, 2021; Putri *et.al.*, 2021).

Melalui pendidikan Pancasila, diharapkan generasi muda ini akan menjadi pemimpin masa depan yang visioner, mampu menghadapi berbagai tantangan, serta memiliki komitmen yang kuat untuk memajukan bangsa dan mencapai kemajuan yang berkelanjutan. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan mental siswa-siswa menjadi generasi yang berkualitas, berintegritas, dan siap untuk mengabdikan kepada negara dan bangsa dengan penuh dedikasi dan semangat juang yang tinggi. (Pebriyanti & Badilla, 2023)

Selain itu, pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar juga berfokus pada pembentukan karakter yang kuat bagi siswa. Dengan memahami nilai-nilai Pancasila, siswa akan belajar menjadi individu yang jujur, disiplin, dan memiliki integritas yang tinggi. Mereka akan diajarkan untuk menghormati perbedaan, menghargai hak asasi manusia, dan menghormati integritas diri sendiri serta orang lain (Furnamasari *et.al.*, 2024). Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar juga bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang bertanggung jawab.

Melalui pendidikan ini, siswa akan diajarkan untuk memiliki kesadaran tentang hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara. Mereka akan belajar untuk menjaga kebersihan lingkungan, berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial, dan menghormati aturan dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar menjadi landasan penting dalam membentuk generasi muda yang berpikiran kritis, inovatif, dan memiliki integritas dalam tindakan mereka (Irayanti & Komalasari, 2023). Dengan demikian, Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah suatu langkah yang penting untuk membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman, penghayatan, karakter yang kuat, dan berperan aktif dalam menjaga dan memajukan bangsa Indonesia (Sudirman & Cahyani, 2024).

Mengingat peran penting Pendidikan Pancasila untuk siswa baik sebagai individu maupun warga negara, guru harus mampu mengajarkan Pendidikan Pancasila secara menarik. Namun, seringkali guru menghadapi kesulitan dalam menarik minat siswa dalam pembelajaran ini. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang kreatif dan

menarik untuk membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari Pancasila (Saputri *et.al.*, 2023). Dalam implementasi Pendidikan Pancasila, guru dapat menggunakan berbagai metode seperti diskusi kelompok, permainan peran, simulasi, dan multimedia. Selain itu, guru juga dapat mengaitkan pembelajaran Pancasila dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk memperjelas relevansinya. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih aktif, berpartisipasi, dan terlibat secara menyeluruh dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Oktavianto *et.al.*, 2023)

Salah satu cara agar pengajaran Pendidikan Pancasila menarik dan interaktif, guru perlu menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan kemajuan zaman. Salah satunya adalah guru bisa menggunakan Android dalam membuat media pembelajaran. Pengajaran berbasis Android merupakan metode pembelajaran yang menggunakan alat-alat berbasis Android seperti *smartphone*, tablet, atau aplikasi khusus untuk mengantarkan materi pembelajaran (Rizky, 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis Android dapat

memberikan banyak keuntungan, termasuk akses mudah untuk siswa, penyajian materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta pemberian gaya belajar yang lebih personal (Fauzan, 2024).

Selain itu, penggunaan alat-alat berbasis Android juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi pembelajaran yang interaktif, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas belajar. Mereka dapat mengoperasikan alat pembelajaran sendiri dan mengeksplorasi berbagai fitur yang disediakan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat mereka lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran. (Putra & Fitriyanto, 2024). Tidak hanya itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Android juga dapat mempermudah guru dalam melakukan evaluasi terhadap kemajuan siswa. Dengan adanya fitur-fitur seperti kuis online atau tugas yang dapat dikirim melalui aplikasi, guru dapat dengan mudah melacak perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih tepat waktu. Hal ini tidak hanya mempercepat proses penilaian, tetapi juga membantu guru memahami

kebutuhan dan kesulitan siswa secara individual (Jafnihirda *et.al.*, 2023; Aini *et.al.*, 2022).

Namun, dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Android, guru juga perlu memiliki keahlian teknologi yang memadai. Mereka harus memahami bagaimana mengoperasikan aplikasi pembelajaran, mengelola koneksi internet, dan memecahkan masalah teknis lainnya. Kurangnya pemahaman atau keahlian ini dapat menghambat penggunaan media pembelajaran berbasis Android secara efektif (Anggadinata & Simbolon., 2023). Kurangnya guru dalam penguasaan Bahasa pemrograman berakibat guru tidak mampu membuat media pembelajaran berbasis Android.

Untuk mengatasi kesulitan dalam Bahasa pemrograman, guru bisa menggunakan *platform Smart Apps Creator (SAC)*. *Smart Apps Creator (SAC)* adalah sebuah *platform* yang luar biasa yang memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang untuk merancang dan mengembangkan aplikasi Android tanpa harus memiliki pengetahuan pemrograman sebelumnya. Dengan menggunakan SAC, pengguna dapat

dengan mudah membuat aplikasi yang menarik dan inovatif dalam waktu singkat (Yanti, 2024). Keunggulan SAC tidak memerlukan ahli dalam bahasa pemrograman, sehingga siapa pun dapat dengan mudah menggunakannya, bahkan tanpa memiliki pengetahuan mendalam tentang pemrograman komputer. Ini membuatnya sangat *user-friendly* dan dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk pemula yang tertarik untuk mempelajari dan menggunakan teknologi ini. Dengan demikian, fitur dan fungsionalitas SAC dapat dimanfaatkan oleh siapa pun, tanpa batasan pengetahuan teknis yang kompleks (Mahuda et al.2021).

Dengan menggunakan teknologi *Smart Apps Creator (SAC)*, guru dapat menciptakan beragam aplikasi pintar yang dapat meningkatkan interaksi dan menarik perhatian siswa di kelas. Aplikasi ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi yang sulit, tetapi juga mengubah pembelajaran menjadi lebih kreatif, menarik, dan interaktif. Dengan fitur-fitur yang inovatif, SAC memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola dan memantau kemajuan belajar siswa secara lebih efisien (JAIZ, 2022).

Dalam penggunaan SAC, guru memiliki kontrol penuh terhadap pembelajaran di kelas. Mereka dapat menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan siswa secara fleksibel, baik dalam penyampaian materi maupun penilaian. Dengan menggunakan SAC, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memperkuat kolaborasi antar siswa, dan meningkatkan pemahaman mereka melalui simulasi dan percobaan yang interaktif (Putry, 2024). Selain itu, dengan adanya SAC, proses evaluasi belajar siswa juga menjadi lebih efektif. Guru dapat dengan mudah melacak dan menganalisis kemajuan siswa secara real-time. Dengan data-data yang terkumpul, guru dapat memberikan umpan balik yang tepat dan menyeluruh kepada siswa, serta mengidentifikasi area yang perlu lebih diperhatikan dalam pembelajaran (Aziz et al.2024).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rianti, et.al. (2022), Nursalimah dan Sutisna (2024) menunjukkan bahwa penggunaan SAC sebagai media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan efektif serta layak digunakan

sebagai media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA. Penelitian yang dilakukan oleh Sirait dan Apriyani (2024) juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Smart Apps Creator* dan model pengembangan ADDIE, pengembangan media pembelajaran akan membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media ini juga harus memiliki nilai validitas yang baik saat digunakan kepada siswa. Selain untuk meningkatkan hasil belajar dan sebagai media yang efektif serta menarik, SAC bisa juga digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Asri & Nugraheni, 2024).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis Android dengan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila di kelas VI SD. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas VI SD. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi SAC yang memungkinkan interaksi yang lebih menarik dan kreatif bagi siswa. Selain

itu, fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar merupakan suatu terobosan yang penting mengingat pentingnya pendidikan nilai-nilai luhur bangsa sejak dini.

B. Metode Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Siswa kelas VI di SD tersebut terdiri dari 21 siswa, yaitu 7 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif sebagai analisis datanya. Statistik deskriptif adalah salah satu jenis analisis statistik yang sering digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian. Data pada tahap awal akan dirapikan untuk dianalisis lebih lanjut. Namun, statistik deskriptif juga dapat digunakan sebagai analisis sendiri, yang dapat menampilkan data dan memberikan berbagai informasi tentangnya (Martias, 2021).

Data diperoleh melalui tes, observasi, dan wawancara. Tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*. Soal yang diujikan adalah soal

pilihan ganda berjumlah 30 soal. Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari”. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* akan dibandingkan untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran SAC mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI.

Data dari observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran di kelas menggunakan SAC. Data dari wawancara digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan SAC. Kedua data tersebut akan dianalisis secara deskriptif untuk menguatkan hasil yang diperoleh secara kuantitatif.

Dalam menentukan kategori kesalahan menggunakan pedoman dari Nurkanca dan Sunarta (Turmuzi, *et.al.*, 2021). Tabel pedoman dalam menentukan kesalahan seperti di bawah ini.

Tabel 1. Tabel Kriteria Kesalahan dalam Prosentase

Prosentase	Kategori
$90,00 \leq P \leq 100$	Sangat tinggi
$80,00 \leq P \leq 89,00$	Tinggi
$65,00 \leq P \leq 79,00$	Sedang
$55,00 \leq P \leq 64,00$	Rendah
$P < 55,00$	Sangat Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan pembelajaran menggunakan SAC diawali dari para siswa mengunduh file yang diberikan oleh guru ke gawai para siswa. Setiap pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa membawa gawai untuk media pembelajaran. Selama 2 minggu, pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media SAC untuk belajar di kelas. Selain itu, SAC juga bisa dimanfaatkan murid untuk belajar dan berlatih baik di kelas maupun di rumah. Aplikasi SAC yang diunduh para siswa terdapat materi pelajaran yang bisa dibaca para siswa, video pembelajaran, dan latihan soal.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VI SD. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Dampak positif ini bisa dilihat di tabel 2 yang memberikan gambaran positif dari hasil pretest dan posttest siswa.

Tabel 2. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas VI

STATISTIK	HASIL PRE-TEST	HASIL POST-TEST
Jumlah Sampel	21	21
Skor Terendah	33	53
Skor Tertinggi	77	100
Modus	50	87
Mean	55,67	85,62
Median	53	87
Rentang Skor	44	47
Standar Deviasi	11,49	10,54

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa ketika mengerjakan soal *pre-test* adalah 55,67. Nilai terendah dan tertinggi di *pre-test* adalah 33 dan 77. Sedangkan persebarannya adalah 11,49. Hasil ini

meningkat ketika dilaksanakan *post-test*. Rata-rata nilai *post-test* siswa adalah 85,62 dengan nilai terendah dan tertinggi adalah 53 dan 100. Persebaran nilai *post-test* adalah 10,54. Untuk Prosentase kriteria

kesalahan bisa dilihat dari tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Tabel Kriteria Kesalahan dalam Prosentase

Prosentase	Kategori	Pretest (%)	Posttest
$90,00 \leq P \leq 100$	Sangat tinggi	0 (0%)	8 (38,10%)
$80,00 \leq P \leq 89,00$	Tinggi	0 (0%)	9 (42,86%)
$65,00 \leq P \leq 79,00$	Sedang	5 (23,81%)	3 (14,29%)
$55,00 \leq P \leq 64,00$	Rendah	4 (19,05%)	0 (0,00%)
$P < 55,00$	Sangat Rendah	12 (57,14%)	1 (4,75%)

Dari tabel 3 diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan pretest terbanyak adalah kategori sangat rendah dengan 16 siswa atau 57,14%. Kategori rendah sebanyak 4 siswa atau 19,05%. Kategori sedang terdapat 5 siswa atau 23,81%. Untuk kategori tinggi dan sangat tinggi tidak ada siswa yang memperolehnya. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran SAC diperoleh kenaikan yang signifikan terhadap kategori hasil belajar siswa. Untuk ketogori sangat rendah hanya terdapat 1 siswa atau 4,75%. Tidak ada siswa yang mempunyai kategori rendah. Untuk kategori sedang, terdapat 3 siswa atau 14,29%. Kategori tinggi adalah hasil terbanyak yang diperoleh siswa yaitu 9 siswa atau 42,86%. Terdapat 8 siswa dengan kategori sangat tinggi atau 38,10%.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VI SD. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Penelitian mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) menjelaskan bahwa siswa dapat memperoleh manfaat yang besar dalam belajar Pendidikan Pancasila. Melalui penggunaan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan menghayati konsep dan nilai-nilai yang diajarkan dalam pelajaran

tersebut. Pembelajaran menggunakan media berbasis Android juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga motivasi mereka untuk belajar meningkat.

Dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *Smart Apss Creator* (SAC), baik guru maupun siswa telah memperhatikan peningkatan yang signifikan dalam interaksi antara mereka. Para siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dan memiliki kesempatan yang jauh lebih besar untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok yang membangun. Selain itu, hal ini juga memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang materi yang diajarkan, dengan menggali lebih dalam dan memperluas pengetahuan mereka. Efek positif dari penerapan metode SAC ini jelas terlihat dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan

berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan siswa tentang penggunaan SAC sebagai media pembelajaran diperoleh hasil bahwa siswa merasa sangat senang dan senang bisa menggunakan SAC untuk belajar. Menurut siswa yang diwawancarai, media pembelajaran SAC memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya sangat efektif dalam mengoptimalkan pemahaman konsep dan memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Yang paling utama adalah siswa dapat belajar materi dimanapun dan kapanpun.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Hidayat (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) dalam media pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan SAC memberikan manfaat yang luar biasa bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran (Rossa, 2024). Dengan menggunakan SAC, siswa tidak hanya memiliki kesempatan untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan, tetapi

juga untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi informasi. (Harimansyah, 2024)

Selain itu, menggunakan SAC juga membantu siswa dalam mengasah kemampuan kreativitas dan berpikir analitis. Mereka bisa merancang aplikasi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Dengan fitur-fitur yang disediakan oleh SAC, siswa dapat membuat simulasi, quiz, dan aktivitas lain yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan. (Dyah, 2022)

Penggunaan SAC dalam media pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, SAC juga menyediakan fitur pencatatan kemajuan belajar siswa, sehingga guru dapat memantau dan memberikan umpan balik yang tepat waktu. Hal ini akan sangat membantu dalam memaksimalkan potensi belajar masing-masing siswa. (Suprianto, 2022).

Penggunaan *Smart Apss Creator* (SAC) juga memberikan

kesempatan bagi guru untuk mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan teknologi yang familiar bagi generasi digital ini, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Mereka dapat menciptakan proyek-proyek yang kreatif dan menarik dengan bantuan SAC, yang akan meningkatkan kepercayaan diri mereka dan memotivasi mereka untuk terus belajar dan mencapai hasil yang lebih baik (Yanti, 2024).

Smart Apps Creator (SAC) dalam media pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi siswa. Dengan fitur-fitur yang inovatif dan interaktif, SAC meningkatkan pemahaman siswa, mengembangkan keterampilan teknologi informasi, mengasah kemampuan kreativitas dan berpikir analitis, serta meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, penggunaan SAC sebaiknya dipertimbangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah (Khoirunnisa, 2024).

Salah satu keunggulan dari penggunaan media pembelajaran berbasis android SAC adalah kemudahan penggunaannya. Dengan antarmuka yang intuitif dan user-

friendly, siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur dan alat yang disediakan oleh SAC. Selain itu, SAC juga menyediakan berbagai template dan contoh media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan dasar untuk membuat media pembelajaran yang lebih kompleks (Nursalimah & Sutisna, 2024).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis android SAC juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya fitur interaktif seperti kuis, game, dan simulasi, siswa dapat belajar secara aktif dan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Khotimah *et.al.*, 2023). Tidak hanya itu, penggunaan media pembelajaran berbasis android SAC juga dapat mempermudah aksesibilitas pembelajaran bagi siswa. Dalam era digital seperti saat ini, hampir setiap siswa memiliki akses ke perangkat android. Dengan menggunakan SAC, siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk

belajar secara mandiri dan fleksibel, serta memungkinkan guru untuk memberikan materi pembelajaran secara online (Kusumastuti *et.al.*, 2024; Danim *et.al.*, 2024).

D. Kesimpulan

Smart Apps Creator (SAC) adalah sebuah platform berbasis Android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik dan inovatif. SAC dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media SAC. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 55,67. Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran nilai rata-rata posttest siswa menjadi 85,62. Selain itu, penggunaan SAC juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran SAC

juga mudah dibuat oleh guru tanpa harus mahir dalam Bahasa pemrograman. Hal terpenting dalam media pembelajaran SAC adalah mudah digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, U. N., Utami, T. W., Khalidiyah, T., & Huriyah, L. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), 57-65.
- Anggadinata, C. J., & Simbolon, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 DI KELAS IV SD METHODIST 9 MEDAN PERJUANGAN TA 2023/2024. *Indonesian Journal of Techniques and Education Techniques*, 1(1), 16-21.
- Asri, M. M., & Nugraheni, N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SAC (SMART APPS CREATOR) BERBASIS ANDROID UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATERI PENGUKURAN SISWA KELAS V SDN PAKINTELAN 01 KOTA SEMARANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 676-688.
- Aziz, I., Damariswara, R., & Sahari, S. (2024). P PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI SAC (SMART APPS CREATOR) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN HURUF ALFABET MENJADI KATA YANG BERMAKNA PADA SISWA KELAS I SDN 3 NGRENCAK: DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON THE SAC APPLICATION (SMART APPS CREATOR) TO IMPROVE THE ABILITY TO ARRANGE ALPHABET LETTERS INTO MEANINGFUL WORDS IN CLASS I STUDENTS OF SDN 3 NGRENCAK. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 21-30.
- Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 223-229.
- Danim, S., Hamzah, S., Badeni, B., Afrina, M., & Viona, E. (2024). Pemberdayaan Kreativitas Guru Sekolah Indonesia Di Malaysia Melalui Mobile Learning Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Mendukung Implementasi Pembelajaran Terdiferensiasi. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of*

- Community Service*), 6(2), 284-295.
- Dyah, K. W. (2022). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Sac (Smart Apps Creator) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Erviana, N., Marlina, M., & Ikhsanudin, M. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Demokratis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 251-260.
- Fauzan, T. S. (2024). Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran PAI di MAN 2 Yogyakarta. *Jurnal Tarbiyah Almuslim*, 2(2), 121-136.
- Furnamasari, Y. F., Usman, D. A., Zahra, F. R., Nisa, K. K., Handayani, N. A., Khotimah, R. N., ... & Yosep, Z. A. (2024). PERAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MEMBENTUK ETIKA DAN MORAL SISWA DI ERA DIGITAL. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(5).
- Harimansyah, G. (2024). Membangun Generasi Milenial Menyongsong Merdeka Belajar Kampus Merdeka.
- Irayanti, I., & Komalasari, K. (2023). Membangun Etika Kewarganegaraan Global Melalui Karakter Moral Pancasila: Analisis Konseptual. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(1), 21-34.
- Jafnihirda, L., Arsyah, R. H., & Febrianti, T. (2023). PRAKTIKALITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA SISWA KELAS X SMK N 1 SUMATERA BARAT. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 1161-1168.
- JAIZ, M. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS SMART APPS CREATOR (SAC) TERINTEGRASI KEISLAMAN PADA SISWA KELAS IV SDN KOTA PEKANBARU* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Khoirunnisa, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Materi Tajwid di MTs Negeri 7 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Khotimah, H., Nawir, M., & Ayu, S. (2023). PENGARUH MOBILE LEARNING BERBASIS SMART APPS CREATOR (SAC) TERHADAP MINAT BELAJAR IPA TERPADU SISWA DI SMPN 2 BONTOMARANNU KABUPATEN GOWA. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Kusumastuti, D. U., Hidayat, R., & Destiana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator Version 3 Pada Materi Aku Gemar Menabung. *Innovative: Journal*

- Of Social Science Research*, 4(5), 6810-6820.
- Lestari, E., & Hidayati, S. N. (2023). BAHAN AJAR BERBANTUAN SMART APPS CREATOR UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 11(2), 138-142.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android berbantuan smart apps creator dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745-1756.
- Martias, L. D. (2021). Statistika deskriptif sebagai kumpulan informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40-59.
- Nursalimah, N., & Sutisna, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID SMART APPS CREATOR (SAC) PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SDN KAWAHMANUK. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 152-171.
- Oktavianto, A. W., Asrial, A., & Alirmansyah, A. (2023). Analisis penerapan Profil Pelajar Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam mencapai nilai gotong royong di kelas IV sekolah dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 8623-8636.
- Pebriyanti, D., & Badilla, I. (2023). Implementasi pendidikan karakter siswa di kelas pada mata pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1325-1334.
- Putra, C. A., & Fitriyanto, M. N. (2024). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(4), 256-271.
- Putri, F. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi pembelajaran PKn sebagai pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7362-7368.
- Putry, R. A. (2024). *PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA SMART APPS CREATOR (SAC) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI PENGUKURAN* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Rianti, R. R. P., Karyanto, P., & Wahyuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 103-110.
- Rizky, F. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android Dengan*

- Menggunakan Aplikasi Inventor Kelas Xi Ips Di Sman 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Rossa, I. (2024). *pemanfaatan smart apps creator sebagai media pembelajaran dalam menulis surat dinas siswa kelas vii mts. annajah jakarta tahun pelajaran 2023/2024* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Salsabila, S. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peranan perilaku cinta tanah air melalui pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7791-7800.
- Saputra, A. G., Juliansyah, S. C., & Athayla, S. (2023). Pendidikan Pancasila Dalam Era Multikulturalisme: Membangun Toleransi Dan Menghargai Keberagaman. *Advances In Social Humanities Research*, 1(5), 573-580.
- Saputri, A. I. D., Pangestu, E. W. P., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Andayani, T. W. (2023). Penerapan Media Inovatif Berbasis Problem Based Learning sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3548-3558.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2024, January). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR (SAC). In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* (Vol. 8, No. 01).
- Sudirman, I. N., & Cahyani, N. K. S. (2024). Peran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Untuk Membangun Karakter Generasi Unggul. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 103-110.
- Suprianto, J. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Untuk Peningkatan Terhadap Materi Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas 9 Smp Negeri 1 Siman* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Yanti, M. (2024). *Pengembangan Media Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Materi Instalasi Motor Listrik Dasar di SMKN 4 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- ZAHWA, F. (2024). *PENGARUH PENDEKATAN SCIENCE, TECHNOLOGY, RELIGION ENGINEERING, ART AND MATHEMATICS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR REFLEKTIF DAN KREATIVITAS KELAS X PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).