



PENINGKATKAN PEMAHAMAN IDENTITAS NASIONAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGEMBANGKAN PROTOTIPE PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

Improving Understanding of National Identity in Elementary School Students by Developing a Multimedia Learning Prototype

Fadhilah Aini
Nurul Husna

Universitas Pendidikan Indonesia
UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Fadhilahaini.25@upi.edu
nurulhusnaalpian@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe media pembelajaran multimedia yang efektif dan interaktif guna meningkatkan pemahaman identitas nasional pada siswa sekolah dasar. Dalam konteks globalisasi yang pesat, generasi muda Indonesia menghadapi tantangan dalam mempertahankan kebanggaan terhadap identitas nasional akibat pengaruh budaya asing. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model prototipe sebagai kerangka pengembangan. Proses penelitian melibatkan tahapan analisis kebutuhan, desain prototipe, implementasi, evaluasi, dan pengujian media pembelajaran berbasis multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman terhadap nilai-nilai nasionalisme, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran ini dirancang dengan elemen visual dan audio yang relevan, mengintegrasikan kearifan lokal dan sejarah bangsa untuk memperkuat rasa bangga terhadap identitas nasional. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada upaya menciptakan generasi muda yang tidak hanya berprestasi secara akademis tetapi juga memiliki kesadaran dan kecintaan terhadap budaya serta identitas nasional Indonesia.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Identitas Nasional, Pengembangan Prototipe.

ABSTRACT: This research aims to develop an effective and interactive multimedia learning media prototype to improve the understanding of national identity in elementary school students. In the context of rapid globalization, Indonesia's young generation faces challenges in maintaining pride in national identity due to the influence of foreign cultures. This research uses the Research and Development (R&D) method with the prototype model as the development framework. The research process involves the stages of needs analysis, prototype design, implementation, evaluation, and testing of multimedia-based learning media. The results show that the developed learning media is able to increase students' learning motivation, facilitate understanding of nationalism values, and provide an interesting and interactive learning experience. The learning media is designed with relevant visual and audio elements, integrating local wisdom and national history to strengthen the sense of pride in national identity. Thus, this research contributes to the efforts of creating a young generation that not only achieves academically but also has awareness and love for Indonesian culture and national identity.

Keywords: Learning Media, National Identity, Prototype Development.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk membantu manusia dalam menjalani kehidupan terutama di masa yang akan datang. Dunia digital dan dunia pendidikan pun terus berusaha untuk modernisasi, menunjang dan mempermudah proses pembelajaran menggunakan media digital. Saat ini perkembangan teknologi begitu pesat jika dilihat dari transformasi teknologi dari zaman ke zaman. Perkembangan teknologi digital ini membawa banyak dampak positif terhadap kehidupan manusia sehingga segala sesuatu menjadi lebih mudah, cepat dan praktis (Hakim & Yulia, 2024).

Kemajuan teknologi saat ini telah memperlihatkan perubahan di masa depan, di mana pemanfaatan ICT dalam pendidikan menjadi hal yang tidak terelakkan. Oleh karena itu, persiapan tenaga pengajar yang sesuai dengan standar penggunaan teknologi ini juga akan berdampak pada kesiapan siswa. Kini, akses yang lebih adil dan fleksibel terhadap pendidikan dapat terwujud berkat pengembangan metodologi pembelajaran yang sebelumnya hanya terbatas pada ruang kelas fisik, kini telah meluas ke ruang virtual. Teknologi pendidikan dipahami sebagai sebuah teori yang memiliki berbagai hipotesis, muncul sebagai respons terhadap praktik pengajaran yang dianggap kurang terstruktur. Tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki metode pengajaran dengan memanfaatkan metodologi ilmiah yang telah terbukti efektif di bidang lain, guna meningkatkan kualitas pendidikan (Silfia & Irwan, 2024).

Secara spesifik, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat dipahami sebagai pemanfaatan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak digital untuk mendukung, memfasilitasi, serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Alisia et al., 2024). Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pendorong utama dalam transformasi pendidikan yang lebih modern dan dinamis. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional (Sapriyah, 2019). Teknologi

pendidikan mencakup desain, pengembangan, pemanfaatan, dan pengelolaan sumber daya serta proses yang mendukung pembelajaran. Ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan lebih efisien, serta untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pendidikan, seperti pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi digital telah menciptakan ruang bagi interaksi yang lebih kompleks dan dinamis, memungkinkan individu dari latar belakang yang berbeda untuk terhubung dan berbagi ide tanpa batasan geografis. Hal ini berimplikasi pada bagaimana identitas nasional dibentuk dan dipahami, dengan munculnya komunitas virtual yang melampaui batas-batas negara. Seiring dengan itu, transformasi ini tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi dan mengakses informasi, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman identitas nasional dan ekspresi nasionalisme (Dian et al., 2024). Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran (Nurrita, 2018), masih banyak guru di sekolah dasar menggunakan metode pengajaran yang konvensional dan kurang inovatif, membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat dalam proses belajar (Anitasari & Utami, 2022). Di samping itu, ada tantangan dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal dan budaya setempat, untuk membangun karakter dan identitas nasional siswa. Indonesia saat ini mengalami krisis identitas nasional, di mana generasi muda semakin terpengaruh oleh budaya asing dan mengabaikan nilai-nilai budaya lokal (Artisna et al., 2022). Hal ini menyebabkan kurangnya rasa bangga terhadap identitas bangsa dan dapat mengakibatkan hilangnya jati diri nasional (Bintang et al., 2021).

Arus globalisasi yang cepat membawa dampak negatif terhadap pemahaman identitas nasional. Budaya luar sering kali lebih menarik bagi generasi muda (Oktaviasary & Sutini, 2024), sehingga mereka lebih memilih mengikuti tren global daripada menghargai budaya lokal. Ini berpotensi mengikis nilai-nilai kebangsaan

yang seharusnya ditanamkan sejak dini. Efektif banyak metode pengajaran yang masih konvensional dan tidak menarik bagi siswa, yang mengakibatkan mereka tidak terlibat aktif dalam pembelajaran tentang identitas nasional. Tanpa adanya pendekatan yang inovatif, pemahaman siswa terhadap identitas nasional akan tetap rendah (Muzaki et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan tentang nasionalisme di kalangan siswa masih rendah, sehingga perlu ada upaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai nasionalisme melalui media pembelajaran yang efektif dan menarik (Rusli et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi mendukung proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, diantaranya memberikan pedoman bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media ini, guru dapat menjelaskan materi pelajaran secara terstruktur dan menarik, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Rosadi et al., 2021). Hal ini membantu siswa untuk berpikir kritis dan menganalisis materi yang diberikan oleh guru dengan baik dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

Khanafi & Widodo dalam penelitiannya Penelitian menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai identitas nasional. Menggunakan model ADDIE, penelitian ini menunjukkan bahwa media flash card yang dikembangkan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, pada temuannya, nilai-nilai yang terkandung di dalam identitas nasional akan mendorong peserta didik untuk bersikap sesuai dengan norma-norma yang berlaku, sehingga bagi sekolah sebaiknya menyediakan bahan ajar dan media agar pembelajaran lebih menarik. Bagi guru sebaiknya memberikan

pembelajaran yang menarik (Khanafi & Widodo, 2023).

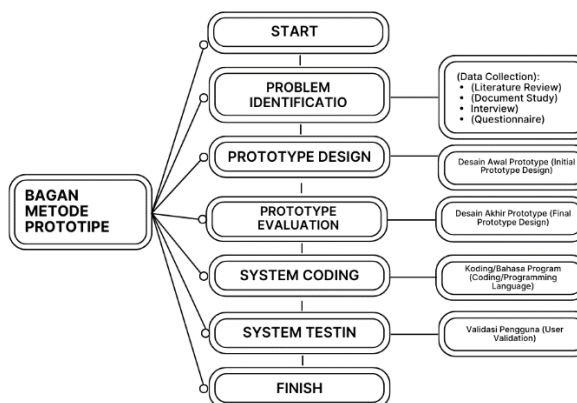
Farida (2016) juga menjelaskan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, termasuk analisis kebutuhan dan desain prototipe. Hasilnya menunjukkan potensi besar dalam menciptakan media yang menarik dan interaktif bagi siswa, Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model Waterfall, meliputi analysis (analisis kebutuhan), design (desain), implementation (implementasi), dan testing (pengujian). Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash (Farida et al., 2016).

Permasalahannya adalah bagaimana membekali keterampilan berpikir secara eksplisit dan memadukannya dengan materi pembelajaran mengenai identitas nasional sehingga model pembelajaran yang dikembangkan mampu membekali peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Untuk menghadapi kompleksitas ini, diperlukan pendekatan multidisipliner dalam menganalisis dan memahami dinamika identitas nasional serta nasionalisme. Oleh karenanya, penelitian yang berjudul Pengembangan Prototipe Media Pembelajaran Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Identitas Nasional Pada Siswa Sekolah Dasar ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe media pembelajaran multimedia yang efektif dan interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang identitas nasional, membantu siswa memahami nilai-nilai, sejarah, dan budaya yang membentuk identitas bangsa sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

METODA

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono

(Haryati, 2012) berpendapat bahwa, metode tersebut adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Metode pembuatan desain yang digunakan adalah prototipe. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai identitas nasional melalui pengembangan prototipe media pembelajaran multimedia. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber, termasuk buku, artikel jurnal ilmiah, dan informasi dari internet. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat, tetapi juga untuk menciptakan alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran mengenai identitas nasional di lingkungan pendidikan formal maupun non-formal. Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang identitas nasional yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian termasuk pengembangan prototipe, Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Berikut adalah tahapan dalam prototipe yang diilustrasikan pada gambar 1:



Gambar 1. Bagan Metode Prototipe

Pengembangan prototipe media pembelajaran multimedia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman identitas nasional pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini meliputi beberapa tahapan penting sebagai berikut:

- Identifikasi Masalah:** Peneliti memulai dengan mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan prototipe yang akan dibangun. Proses ini melibatkan pengumpulan data melalui berbagai kegiatan, seperti studi pustaka, studi dokumen, wawancara, dan penyebaran kuisioner kepada siswa dan guru untuk memahami kebutuhan mereka dalam pembelajaran identitas nasional.
- Membangun Prototipe:** Setelah mengumpulkan kebutuhan, peneliti membangun prototipe sebagai representasi awal dari media pembelajaran. Prototipe ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran identitas nasional.
- Evaluasi Prototipe:** Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian prototipe dengan harapan pengguna. Feedback dari siswa dan guru sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi tujuan pendidikan.
- Pengkodean Sistem:** Setelah evaluasi, prototipe diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai. Pengkodean ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem dapat berfungsi dengan baik dan mudah diakses oleh siswa.
- Uji Sistem:** Pengujian dilakukan pada prototipe yang telah diimplementasikan. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman identitas nasional siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

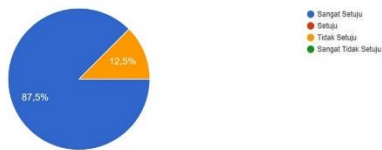
a. Penyajian Data

Dalam penelitian ini, penulis menyajikan data dengan berbagai cara, baik melalui narasi maupun tabel, yang diambil dari sampel yang telah dikumpulkan. Responden penelitian terdiri dari laki-laki dan perempuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah perempuan, dengan jumlah 26 orang atau 57,8%, sedangkan responden laki-laki berjumlah 19 orang atau 42,2%.

Dari data tersebut, penulis berhasil mengumpulkan total populasi sampel sebanyak 45 orang. Selanjutnya, penulis akan memaparkan tingkat kemudahan dalam proses pengajaran yang diterapkan dengan menggunakan teknologi modern. Hal ini penting untuk memahami bagaimana teknologi dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan pengalaman mengajar secara keseluruhan.

pengembangan prototipe media pembelajaran multimedia ini membantu dalam meningkatkan pemahaman terhadap identitas nasional

45 jawaban



b. Proses Pembuatan Media

Pembelajaran Proses pembuatan aplikasi diawali dengan melakukan instalasi beberapa aplikasi pendukung. Ada beberapa aplikasi pendukung dalam pembuatan media pembelajaran tersebut, yakni corel draw versi 2019, Mstudio, PixelLab, Macromedia Flash dan T2S (Text to Speak).

c. Pengembangan Media

Hasil dari pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi sederhana bertujuan untuk mempermudah siswa sekolah dasar dalam proses belajar mengajar. Prototype aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa di lingkungan sekolah. Media pembelajaran yang dihasilkan memiliki spesifikasi yang sederhana dan intuitif, menjadikannya aksesibel bagi pengguna, yaitu siswa sekolah dasar. Kaitannya dengan Identitas Nasional, pentingnya media pembelajaran yang efektif tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga dalam konteks pembentukan identitas nasional. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang berkaitan dengan budaya dan nilai-nilai lokal. Misalnya, aplikasi dapat menyertakan konten yang menonjolkan kearifan lokal atau sejarah bangsa,

sehingga siswa tidak hanya belajar tentang materi akademis, tetapi juga tentang identitas mereka sebagai bagian dari masyarakat Indonesia. Integrasi elemen-elemen budaya lokal dalam media pembelajaran dapat memperkuat rasa kebanggaan siswa terhadap warisan budaya mereka. Hal ini sejalan dengan upaya nasional untuk membangun generasi muda yang tidak hanya berprestasi secara akademis tetapi juga memiliki kesadaran dan kecintaan terhadap budaya dan identitas nasional. Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Intro adalah tampilan awal yang muncul pertama kali dalam setiap aplikasi, termasuk dalam prototype media pembelajaran multimedia identitas nasional ini. Tampilan intro berfungsi sebagai pengantar yang menarik perhatian pengguna dan memberikan konteks tentang apa yang akan mereka pelajari. Tampilan intro dari media pembelajaran ini dirancang dengan elemen visual dan audio yang menarik, sehingga dapat memikat siswa sejak awal. Dalam konteks aplikasi ini, intro tidak hanya sekadar menyapa pengguna, tetapi juga berfungsi untuk memperkenalkan tema pembelajaran, menciptakan suasana yang mendukung proses belajar, dan mempersiapkan siswa untuk materi yang akan disampaikan. Dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran ini, bagian intro ini mencerminkan nilai-nilai pendidikan yang diusung, serta relevan dengan identitas budaya lokal. Dengan demikian, intro ini berkontribusi dalam membangun rasa kebanggaan dan keterhubungan siswa terhadap materi yang mereka pelajari. Berikut adalah tampilan intro dari media pembelajaran tersebut:



Gambar 2: Tampilan Intro

Gambar di atas menunjukkan tampilan awalan atau intro saat aplikasi pertama kali dijalankan. Dalam tampilan ini, terdapat elemen animasi yang bergerak, yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan. Animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan visual, tetapi juga membantu membangun suasana yang mendukung proses pembelajaran. Di bagian bawah tampilan intro, terdapat sebuah tombol bertuliskan "PLAY." Ketika pengguna mengklik tombol ini, mereka akan diarahkan ke menu utama aplikasi. Tombol ini memiliki desain yang jelas dan mudah dikenali, sehingga memudahkan siswa untuk melanjutkan ke tahap berikutnya dalam penggunaan aplikasi. Fungsi dari tampilan intro ini sangat penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif. Dengan adanya animasi yang menarik dan tombol navigasi yang intuitif, siswa akan merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk menjelajahi konten pembelajaran yang disediakan. Selain itu juga memberikan kesempatan bagi pengembang untuk menyampaikan pesan awal mengenai tema pembelajaran, sehingga siswa dapat mempersiapkan diri untuk materi yang akan mereka pelajari.

Gambar 3 adalah halaman awal yang merupakan halaman awal dari aplikasi ini dalam bentuk *high fidelity*. Tampilan dibuat berwarna dan terlihat ada tampilan game mengenai identitas nasional yang peserta didik dapat memilih tema yang akan di mainkan. Pada bagian manu terdapat tema kebudayaan daerah, lagu dan lambing, bentuk dan sistem, semboyan dan dasar, Bahasa dan bendera, konstitusi dan falsafah.



Gambar 3: Tampilan Menu Utama

Setelah peserta didik meng-klik salah satu tema yang ingin di jalankan maka dalam menu tersebut membawa peserta didik kepada penelusuran selanjutnya, dalam manu tersebut, cakupannya membahas identitas nasional Indonesia dari berbagai unsur yang mencerminkan karakter dan jati diri bangsa, di mulai dari Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, Sang Merah Putih sebagai bendera negara yang melambangkan keberanian dan kesucian, lagu kebangsaan "Indonesia Raya" yang mengungkapkan semangat kebangsaan, lambang negara Garuda Pancasila yang menjadi simbol kekuatan bangsa, semboyan negara "Bhinneka Tunggal Ika" yang mencerminkan keragaman dalam persatuan, dasar negara Pancasila yang mengandung nilai-nilai pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara, konstitusi negara berupa Undang-Undang Dasar 1945 sebagai landasan hukum, bentuk negara sebagai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang berkedaulatan rakyat, sistem pemerintahan demokrasi untuk menjalankan pemerintahan, serta kebudayaan daerah yang diakui sebagai bagian dari kebudayaan nasional sehingga memperkaya identitas bangsa.



Gambar 4: Tampilan menu pendahuluan

Selanjutnya, Gambar 4 menunjukkan halaman pendahuluan yang menjadi langkah awal sebelum peserta didik memasuki tahap permainan yang sesungguhnya. Pada bagian ini, peserta didik akan diperkenalkan dengan pengetahuan mendasar mengenai identitas nasional. Hal ini penting untuk membangun dasar pemahaman yang kuat sebelum mereka terlibat dalam aktivitas yang lebih interaktif. Menu selanjutnya adalah tampilan yang muncul setelah tampilan sajian menu pada menu tema

yang sudah di pilih, berfungsi sebagai gerbang bagi pengguna untuk mengakses berbagai fitur dalam media pembelajaran. Pada tampilan menu ini, pengguna dapat menemukan beberapa sub-menu yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. Berikut adalah tampilan menu dari media pembelajaran tersebut:



Gambar 5: Tampilan menu persiapan

Pada gambar tampilan gambar 5 tersebut, yang merupakan bagian inti dari media pembelajaran yang telah dikembangkan, terdapat beberapa elemen penting seperti latar belakang, animasi bergerak, suara, dan tombol perintah. Tampilan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi pengguna. Di dalam tampilan menu utama, terdapat beberapa tombol dengan fungsi spesifik:

1. Materi Sub-menu ini menyediakan akses ke berbagai materi pembelajaran yang telah disusun secara sistematis. Materi yang disajikan dapat mencakup teks, gambar, dan video yang relevan, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik.
2. Kuis Sub-menu kuis menawarkan berbagai pertanyaan yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kuis ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai cara yang menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3. Game Sub-menu game memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui permainan interaktif. Game ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa mengasah

keterampilan dan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih santai.

Selanjutnya apabila user telah memilih salah satu tema, seperti tema kebudayaan daerah, maka akan diarahkan ke halaman menu test yang nampak pada gambar 6. Gambar 6 merupakan halaman dari menu test yang berisi enam test tentang kebudayaan daerah yaitu budaya daerah Aceh, Jakarta, Bali, Papua, Betawi, dan Jambi. Tiap test dapat digunakan untuk menguji pengetahuan anak dalam mempelajari materi yang telah dipelajari.



Gambar 6: Tampilan menu tes kebudayaan daerah

Apabila user memilih kebudayaan daerah aceh pada menu test, maka akan diarahkan ke halaman tes budaya aceh yang nampak pada gambar 7. Gambar 7 merupakan halaman tes kebudayaan daerah Aceh dimana akan disediakan kotak yang berisi gambar kebudayaan daerah Aceh dan pengetahuan benar atau salah dari pemaparan penjelasan yang disajikan. User dapat meng-klik kotak-kotak yang disediakan dan kemudian user dapat mengklik next.



Gambar 7: Game kebudayaan daerah Aceh

Gambar yang ditampilkan adalah tampilan dari sebuah permainan interaktif bertema "Game Benar/Salah." Permainan ini menguji pengetahuan pengguna tentang budaya Aceh dengan tiga pernyataan yang harus dinilai apakah benar atau salah.

Berikut adalah isi dari pernyataan yang ada pada gambar:

1. Lagu "Bungong Jeumpa" adalah salah satu lagu daerah yang berasal dari Aceh.
2. Rumah adat Aceh disebut dengan nama Rumah Gadang.
3. Aceh dikenal sebagai daerah yang memiliki pengaruh budaya Hindu yang kuat dalam seni dan tradisinya.

Pada gambar, terlihat bahwa pengguna telah memberikan jawaban untuk setiap pernyataan, dengan tanda centang hijau menunjukkan jawaban benar, dan tanda silang merah menunjukkan jawaban salah. Permainan ini memiliki potensi besar untuk mendukung pelestarian identitas nasional, terutama dalam konteks edukasi budaya daerah. Melalui media interaktif, pengguna dapat belajar tentang kekayaan budaya Indonesia secara menyenangkan dan menarik. Hal ini membantu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberagaman budaya sekaligus memperkuat rasa cinta tanah air.

d. Evaluasi design

Pada tahap evaluasi desain, proses ini melibatkan pengujian prototype aplikasi melalui metode *thinking aloud*, di mana pengguna diminta untuk menyelesaikan beberapa tugas sambil mengungkapkan pengalaman mereka. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna mampu menyelesaikan semua tugas sesuai dengan alur yang ditetapkan dan merasa bahwa aplikasi tersebut cukup mudah digunakan. Namun, terdapat beberapa tantangan, terutama dalam memahami ikon-ikon tertentu. Pengguna juga memberikan masukan agar latar belakang aplikasi dibuat lebih menarik dan ramai. Kaitannya dengan Identitas Nasional Evaluasi desain aplikasi identitas kependudukan digital tidak hanya berfokus pada aspek fungsionalitas, tetapi juga pada bagaimana aplikasi tersebut mencerminkan identitas nasional. Identitas nasional di Indonesia sangat terkait dengan upaya pemerintah untuk mendigitalkan dokumen kependudukan dan mempermudah akses informasi bagi warga negara. Dengan adanya aplikasi ini,

diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam menggunakan layanan publik. Penggunaan teknologi digital dalam konteks identitas nasional juga menciptakan peluang untuk memperkuat rasa kebersamaan dan keterhubungan antarwarga negara. Aplikasi yang dirancang dengan baik dapat menjadi alat untuk memperkuat identitas kolektif, di mana setiap individu merasa terhubung dengan negara melalui identitas digital mereka. Oleh karena itu, masukan dari pengguna mengenai desain antarmuka sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai budaya dan identitas nasional yang relevan. Dalam konteks ini, penting bagi pengembang untuk mempertimbangkan elemen-elemen visual, sehingga pengguna merasa lebih terhubung dengan aplikasi. Dengan demikian, evaluasi desain tidak hanya berfokus pada aspek *usability* tetapi juga pada bagaimana aplikasi dapat berfungsi sebagai simbol identitas nasional yang kuat di era digital ini.

Pemahaman Siswa Terhadap Identitas Nasional Melalui Pengembangan Prototipe

Identitas nasional merupakan suatu yang melekat dan mencerminkan jati diri seseorang dalam lingkup kecil dan jati diri bangsa dalam lingkup luas. Identitas nasional dibentuk berdasarkan kesepakatan dari suku bangsa yang sudah ada di Indonesia. Maka dari itu, identitas nasional harus dibentuk berdasarkan kesepakatan bersama agar memiliki pandangan yang sama dalam memaknai dan menentukan identitas nasional itu sendiri (Aulia et al., 2021).

Sejarah perjuangan bangsa Indonesia untuk meraih kemerdekaan merupakan elemen fundamental dalam pembentukan identitas nasional. Berbagai peristiwa bersejarah, seperti proklamasi kemerdekaan, perlawanan terhadap penjajahan, dan proses pembentukan negara kesatuan, telah menciptakan memori kolektif yang mendalam (Aulia, 2022). Memori ini tidak hanya membangkitkan rasa bangga, tetapi juga

cinta tanah air yang kuat di kalangan masyarakat.

Faktor-Faktor Identitas Nasional

Kelahiran identitas nasional suatu bangsa memiliki sifat, ciri khas serta keunikan sendiri sendiri, yang sangat ditentukan oleh faktor-faktor yang mendukung kelahiran identitas nasional tersebut. Adapun faktor-faktor yang mendukung kelahiran identitas nasional bangsa Indonesia meliputi:

- a) Faktor objektif, yang meliputi faktor geografis ekologis dan demografis. Kondisi geografi ekologis yang membentuk Indonesia sebagai wilayah kepulauan yang beriklim tropis dan terletak di persimpangan alur komunikasi antarwilayah dunia Asia Tenggara, ikut mempengaruhi perkembangan kehidupan demografis, ekonomis, sosial dan kultural bangsa Indonesia
- b) Faktor subjektif, yaitu faktor historis, sosial, politik, dan kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Faktor historis yang dimiliki Indonesia ikut mempengaruhi proses pembentukan masyarakat dan bangsa Indonesia beserta identitasnya, melalui interaksi berbagai faktor yang ada di dalamnya. Hasil dari interaksi dari berbagai faktor tersebut melahirkan proses pembentukan masyarakat, bangsa dan negara bangsa beserta identitas bangsa Indonesia, yang muncul tatkala nasionalisme berkembang di Indonesia pada awal abad 20.

Pemahaman siswa mengenai identitas nasional dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penerapan pengembangan prototipe. Prototipe berperan sebagai alat yang efektif dalam mendemonstrasikan konsep-konsep kompleks, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Sejalan dengan itu, Khanafi & Widodo, dalam penelitiannya menghasilkan media pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa tentang identitas nasional. Menggunakan model ADDIE, penelitian ini menunjukkan bahwa media flash card yang dikembangkan sangat valid dan praktis

untuk digunakan dalam pembelajaran, pada temuannya, nilai-nilai yang terkandung di dalam identitas nasional akan mendorong peserta didik untuk bersikap sesuai dengan norma-norma yang berlaku, sehingga bagi sekolah sebaiknya menyediakan bahan ajar dan media agar pembelajaran lebih menarik. Bagi guru sebaiknya memberikan pembelajaran yang menarik. Juga Farida (2016) menjelaskan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, termasuk analisis kebutuhan dan desain prototipe. Hasilnya menunjukkan potensi besar dalam menciptakan media yang menarik dan interaktif bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model Waterfall, meliputi analisis (analisis kebutuhan), design (desain), implementation (implementasi), dan testing (pengujian). Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash. Oleh karenanya, pengembangan prototipe dapat meningkatkan pemahaman identitas nasional, dari prototipe yang sudah di terapkan, di temukan bahwa:

- a) **Visualisasi Konsep:** Prototipe menjadikan siswa dapat melihat dan merasakan elemen-elemen identitas nasional, seperti simbol-simbol, budaya, dan sejarah. Dengan menciptakan model fisik atau digital, siswa lebih mudah memahami hubungan antara berbagai aspek identitas nasional.
- b) **Pengalaman Praktis:** Melalui pengembangan prototipe, siswa dapat terlibat dalam kegiatan praktis yang memperkuat pemahaman mereka tentang identitas nasional. Seperti, proyek yang melibatkan pembuatan media pembelajaran atau aplikasi yang menggambarkan nilai-nilai dan budaya lokal akan memberikan pengalaman langsung yang mendalam

- c) **Kolaborasi dan Diskusi:** Prototipe ini, juga dikembangkan dalam game kelompok, yang mendorong diskusi dan kolaborasi di antara siswa, membantu mereka untuk berbagi perspektif dan memperkaya pemahaman siswa tentang identitas nasional dari sudut pandang yang berbeda.
- d) **Penerapan Teknologi:** Dengan memanfaatkan teknologi modern dalam pengembangan prototipe, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan relevan, meningkatkan motivasi mereka untuk memahami dan menghargai identitas nasional.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan prototipe media pembelajaran multimedia yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap identitas nasional. Melalui pendekatan Research and Development (R&D) dengan model prototipe, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa serta guru. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan memperkuat rasa bangga terhadap identitas bangsa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta pemahaman mereka terhadap materi yang berkaitan dengan identitas nasional. Integrasi elemen budaya lokal, sejarah, dan nilai-nilai kebangsaan dalam media pembelajaran ini membantu siswa untuk lebih menghargai warisan budaya Indonesia. Selain itu, tampilan visual dan fitur interaktif dari aplikasi ini dirancang agar mudah digunakan oleh siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Prototipe yang

dihasilkan dapat menjadi model untuk pengembangan media pembelajaran serupa di masa depan. Namun, diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media ini secara lebih luas dan mendalam di berbagai konteks pendidikan. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran ini dapat berperan penting dalam membangun generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki kesadaran dan kecintaan terhadap identitas nasional.

PUSTAKA ACUAN

- Alisia, Z. B., Diyah, A. K., & Rahmat, K. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286.
<https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926–5935.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>
- Artisna, P., Naswa, F., & Rohmah, M. (2022). Respon Generasi Milenial Indonesia Di Tengah Masuknya Budaya Asing. *Universitas Negeri Surabaya*, 695–705.
- Aulia, F. Z. (2022). Penguatan Nasionalisme Mahasiswa Melalui Rekonstruksi Memori Masa Perjuangan Kemerdekaan Indonesia (1900-1945). *Science, Engineering, Education, and Development Studies*, 6(1), 18–25.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/seeds.v6i1.72388>
- Aulia, L. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Mengenal Identitas Nasional Indonesia Sebagai Jati Diri Bangsa untuk Menghadapi Tantangan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8549–8557.
- Bintang, P. S., Lanny, N., & Jihan, A. F. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen*, 10(2),

- 31–39.
<http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/....http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz/article/view/....>
- Dian, K. M., Dipla, G. B. B., & Marsaulina, H. (2024). National Identity and Nationalism in The Digital Era: in Citizenship Study. *Jurnal Kebhinekaan Dan Wawasan Kebangsaan*, 4(1), 18–29.
<https://journal.unindra.ac.id/index.php/jagaddhita>
- Farida, H. R., Farid, A., & Fitria, D. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN. *Jurnal Kreatif*, 1–10.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Khanafi, M., & Widodo, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Tema Identitas Nasional Melalui Pengembangan Media Flash Card Pada SDN Sumberagung. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 1174–1180.
<http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/new-snasppm>
- Muzaki, A. N., Trisiana, A., & Putri, E. S. (2022). Pemahaman Model Project Citizen Bagi Siswa SMA/MA Dalam Memperkokoh Identitas Nasional. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 09(01), 13–26.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Oktaviasary, A., & Sutini, A. (2024). Gempuran Budaya Modern terhadap Budaya Lokal Generasi Alpha: Tinjauan Literatur Review. *Bahasa Dan Sastra*, 10(4), 4330–4337.
<https://e-journal.my.id/onoma>
- Rosadi, F., Akhlakul, N., & Karimah, N. (2021). Improving Student Motivation Through Comic Learning Media. *SENAPADMA Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(10), 87–96.
<https://senapadma.nusaputra.ac.id/index>
- Rusli, Syamruddin, & Abu, A. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa Pada Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Bengkalis. *Jurnal Keagamaan Dan Pendidikan*, 17(2), 123–139.
<https://www.tribunnews.com/nasional/2018/06/06/bin->
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477.
- Silfia, & Irwan, S. (2024). Penggunaan Teknologi dalam Dunia Pendidikan Tanpa Menghilangkan Nilai-Nilai Sosial. *Journal on Education*, 07(01), 2554–2568