

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab ini dipaparkan delapan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya. Pendidikan memegang peran yang sangat krusial dan perlu ditanamkan sejak usia dini, karena berfungsi sebagai bekal bagi masa depan setiap individu (Huda et al., 2023). Pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan setiap orang guna menghadapi berbagai perubahan yang terjadi sehingga dapat memajukan negara dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Rusdiana & Wulandari, 2022). Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam mengembangkan potensinya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Meningkatnya standar pendidikan berpengaruh secara signifikan terhadap kualitas sumber daya manusia. Tingkat pendidikan yang masih diberikan di suatu negara dapat menunjukkan maju atau tidaknya suatu negara. Untuk memajukan

kualitas sistem pendidikan berbagai upaya telah dilakukan pada dunia pendidikan yang dimulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Anzelina & Tamba, 2020). Perkembangan siswa sebagai pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, berpengetahuan, bertanggung jawab, dan warga negara yang taat hukum dipengaruhi oleh pendidikannya. Oleh sebab itu, hal ini harus diintegrasikan dengan metode pengajaran dan bahan pelajaran agar hal ini terjadi.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di seluruh tingkat pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021). Mata pelajaran ini memiliki ciri khas sebagai pendidikan nilai dan moral. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam sistem pendidikan nasional, sehingga mata pelajaran ini dimasukkan ke dalam kurikulum sejak jenjang sekolah dasar (Anzelina, D., et al., 2025). Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, karena berfokus pada pendidikan nilai dan moral yang berlandaskan ideologi Pancasila (Nurgiansah, 2021). Seperti yang tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang No.20 tahun 2003 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan serta karakter untuk membangun bangsa”. Maka dari itu tujuan Pendidikan Pancasila ini adalah untuk membentuk dan mengembangkan potensi generasi penerus bangsa agar tidak hanya cerdas, tetapi juga menjadi individu yang bertakwa, berakhlak mulia, berkarakter baik, serta menjadi warga negara Indonesia yang menjunjung dan menerapkan nilai-nilai demokrasi (Lestari & Kurnia, 2022).

Salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan sejak dini melalui Pendidikan Pancasila adalah karakter disiplin. Karakter disiplin yang dimaksud mencakup sikap taat terhadap peraturan sekolah, bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas, tertib dalam kegiatan belajar mengajar, serta konsisten dalam menjalankan kewajiban sebagai siswa. Menurut pandangan dari Amelia & Dafit (2023) karakter disiplin sangat penting karena merupakan salah satu indikator yang dapat menggambarkan kualitas pendidikan di Indonesia. Karakter ini juga penting untuk membentuk pribadi yang mampu mengatur diri sendiri, menghargai waktu, dan menghormati aturan sosial di lingkungannya. Namun pada kenyataannya, mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali masih disampaikan secara konvensional dan cenderung menuntut siswa untuk menguasai banyak materi melalui hafalan (Karimah et al., 2025). Sehingga banyak sekali siswa yang kurang menarik dan tidak begitu menyukai mata pelajaran ini (Hermayanti et al., 2023). Padahal, sebagaimana ditegaskan oleh Mendikbudristek, Pendidikan Pancasila sebaiknya dikemas secara menyenangkan dan relevan, sehingga siswa dapat memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Tabuk & Banjar, 2023).

Di jaman yang modern seperti sekarang, pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Suwastini, et al., 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi sebagai solusi menjadi sebuah keharusan (Hendratri et al., 2023). Penggunaan teknologi terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang lebih menarik sehingga terhindar dari rasa bosan saat mengikuti pelajaran. Teknologi digital telah membawa perubahan signifikan pada metodologi

pendidikan konvensional yang sebelumnya berpusat pada guru dan berfokus pada buku teks (Adigüzel & Eryilmaz, 2023). Sarana dan prasarana yang baik serta memadai mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien (Miristianti, C. N., et al., 2024). Guru bisa memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan membuat media pembelajaran yang menarik sehingga siswa pun lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu dan efektivitas proses pengajaran, seorang guru harus mahir dalam memilih, memanfaatkan, dan menyesuaikan media yang akan digunakan (Rasvani & Wulandari, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri (Candra Dewi & Negara, 2021). Menurut Wulandari et al (2023) media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam suatu proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa memiliki minat serta ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Sari & Anzelina 2024). Mahardika et al (2021) mengemukakan media pembelajaran adalah sebuah alat bantu berupa fisik yang dirancang secara sistematis guna menyampaikan informasi dengan cara yang efektif dan efisien. Media pembelajaran juga memiliki fungsi memudahkan penyampaian informasi, mencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa dan pendidik sehingga pembelajaran akan maksimal (Hasan et al., 2021).

Dalam konteks ini, media pembelajaran telah menjadi fokus utama sebagai alternatif yang menjanjikan. Pendidik harus bisa merancang kegiatan pembelajaran

dengan optimal, mulai dari pemilihan media, penyusunan bahan ajar, dan lain sebagainya (Lastri, 2023). Terutama pada siswa sekolah dasar khususnya di kelas rendah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Biasanya pada siswa kelas rendah banyak yang sering mengalami kesulitan dalam memahami materi yang sangat padat dan masih menganggap pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik dan membosankan. Ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan tidak selalu terintegrasi dengan baik dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2025 dengan Ibu Desak Putu Monika Sandat, S.Pd selaku wali kelas II di SD Negeri 3 Bakbakan, diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar materi Sikapku Mematuhi Aturan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih dihadapkan pada berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya kedisiplinan siswa dalam mematuhi aturan di kelas maupun lingkungan sekolah. Hal ini tampak dari berbagai indikator kedisiplinan yang belum tercapai antara lain siswa masih sering datang terlambat dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Selain itu, saat observasi berlangsung, ditemukan bahwa masih ada siswa kelas II yang kurang menjaga kebersihan lingkungan sekolah serta tidak mengenakan atribut sekolah secara lengkap. Kondisi ini juga diperkuat melalui hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan pengamatan menggunakan rubrik penilaian karakter disiplin, yang menunjukkan bahwa rata-rata skor karakter disiplin 62,71 berada pada kategori kurang disiplin sesuai dengan likert skala 5 yaitu berada pada rentang 40-64. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya menunjukkan sikap disiplin yang selaras dengan nilai-nilai yang terkandung dalam materi Sikapku Mematuhi Aturan. Selain itu, kurangnya

penggunaan media digital yang menarik dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas juga menjadi kendala yang signifikan, sehingga pembelajaran terasa kurang interaktif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih sangat minim, di mana guru hanya mengandalkan buku paket dan LKS, serta sesekali menggunakan media gambar, dengan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional atau ceramah. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam memahami materi dan hanya menerima informasi tanpa benar-benar memahami esensi dari kepatuhan terhadap aturan.

Dalam hal ini, perlu adanya perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar (Sinaga & Firmansyah, 2024). Seorang guru harus memahami dan mengenali kondisi siswanya (Anzelina, D., et al 2023). Guru perlu mewujudkan suasana belajar yang aktif untuk membangun minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Perdana et al., 2022). Oleh sebab itu, guru dituntut untuk dapat mengelola kegiatan pembelajaran secara kreatif (H. Wulandari & Nisrina, 2023). Khususnya dalam kegiatan pembelajaran, penting untuk mengombinasikannya dengan media pembelajaran agar proses belajar lebih menarik bagi siswa (Antara et al., 2022). Media yang dimaksud disini adalah media digital, karena pada zaman modern seperti sekarang ini sudah sangat berkembang maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang memadai untuk digunakan kepada siswa (Antara et al., 2022).

Media pembelajaran digital merupakan media yang dapat menghasilkan gambar digital yang dapat diproses, diakses, dan disebarluaskan melalui perangkat teknologi (Jannah & Atmojo, 2022). Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan gambar, audio, video, animasi yang berbasis teknologi

digital (Purwati, 2021). Salah satunya yaitu media *visual-simulation digital* “Simatra”. Media *visual-simulation digital* “Simatra” ini merupakan media simulasi visual untuk menggambarkan suatu konsep atau situasi yang interaktif dan realistik. Nama Simatra merupakan akronim dari materi Sikapku Mematuhi Aturan, yaitu materi dalam Pendidikan Pancasila kelas II SD yang berfokus pada pembentukan karakter patuh terhadap aturan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Menurut Nurfadhillah et al., (2021) media visual adalah segala jenis alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar. Dalam konteks ini, *simulation* merujuk pada peniruan terhadap suatu objek nyata dengan tujuan untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada (Azizi & Manaor, 2022). Media *visual-simulation digital* “Simatra” ini biasanya berbentuk animasi tiruan terkait objek nyata ataupun video interaktif. Tujuan dari Media *visual-simulation digital* “Simatra” ini yaitu dapat membantu siswa untuk memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih konkret dan menarik.

Kegagalan dalam pendidikan biasanya disebabkan oleh fokus guru yang berlebihan pada pengembangan dan hasil dari aspek kognitif saja, sementara pada aspek afektif yang berkaitan dengan pembentukan sikap justru sering diabaikan (Hasanah et al.,2023). Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk kebiasaan berpikir dan berperilaku yang mendukung individu dalam menjalani kehidupan serta bekerja sama dalam lingkup keluarga, masyarakat, dan negara (Fitrianingtyas et al., 2023). Selain itu, menstimulus karakter disiplin siswa juga akan membantu individu menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab. Maka proses belajar mengajar juga memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu siswa

dalam mengembangkan keterampilan mengatur diri sendiri dalam belajar. Zimmerman (2002) dalam (Review & Regulated, 2024) mendefinisikan *self-regulated-learning* sebagai individu yang secara metakognitif, motivasional, dan perilaku aktif dalam berpartisipasi dalam proses belajar mereka sendiri. Dengan *self-regulated-learning*, siswa menjadi lebih sadar akan hubungan fungsional antara pola pikir dan tindakan mereka. Menurut Santrock (2011:292) dalam (Sari et al., 2023) menjelaskan bahwa *self-regulated learning* melibatkan kemampuan individu dalam mengembangkan serta mengelola pemikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai tujuan. *Self-regulated learning* meliputi strategi belajar yang efektif, refleksi pemikiran dan pembelajaran diri sendiri (metakognisi), serta motivasi dan keterlibatan dengan tugas sekolah.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengembangkan media *visual-simulation digital* “Simatra” berbasis *self-regulated-learning* dapat menjadi solusi yang bermanfaat. Di dalam media ini, *self-regulated learning* diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran, seperti perencanaan tujuan belajar yang ditampilkan di awal tampilan video, memberikan konsekuensi diri dalam bentuk umpan balik positif, dan evaluasi diri melalui refleksi dalam kuis digital. *Visual-simulation digital* “Simatra” ini dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik untuk memfasilitasi konsep-konsep pembelajaran dan memperkuat daya ingat siswa dalam memahami dan menerapkan sikap mematuhi aturan dalam lingkungan sekolah ataupun diluar sekolah. Dengan metode pembelajaran *self-regulated-learning* ini juga siswa dapat menjadi pembelajar yang lebih mandiri, bertanggung jawab dan meningkatkan karakter disiplin mereka di berbagai aspek secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Visual-Simulation Digital* “Simatra” (Sikapku Mematuhi Aturan) Berbasis *Self-Regulated-Learning* untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Kurangnya kedisiplinan siswa dalam mematuhi aturan di kelas dan lingkungan sekolah, yang ditunjukkan oleh hasil penelitian pendahuluan bahwa rata-rata skor karakter disiplin 62,71 berada pada kategori kurang disiplin sesuai dengan likert skala 5.
- 2) Kurangnya penggunaan media digital yang menarik dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran terasa kurang interaktif.
- 3) Beberapa siswa kelas II masih sering datang terlambat, kurang memperhatikan guru saat pembelajaran, kurang menjaga kebersihan dan kelengkapan atribut sekolah.
- 4) Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai kepatuhan terhadap aturan, khususnya pada materi sikapku mematuhi aturan dalam Pendidikan Pancasila.
- 5) Guru hanya memakai penunjang buku paket, buku LKS, dan media gambar dalam pembelajaran.
- 6) Penggunaan metode pembelajaran didominasi oleh metode konvensional atau ceramah.

- 7) Siswa cenderung pasif dalam memahami materi, hanya menerima informasi tanpa benar-benar memahami esensi dari kepatuhan terhadap aturan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang diidentifikasi oleh penulis, maka pembatas masalah pada penelitian ini sampai pada kurangnya kedisiplinan siswa dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila khususnya materi sikapku mematuhi aturan dalam memahami nilai-nilai kepatuhan terhadap aturan kelas II di SD Negeri 3 Bakbakan yang menunjukkan bahwa rata-rata skor karakter disiplin 62,71 berada pada kategori kurang disiplin sesuai dengan likert skala 5. Selain itu, kurangnya penggunaan media digital yang menarik dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di dalam kelas, sehingga pembelajaran terasa kurang interaktif, sehingga penelitian ini lebih difokuskan pada pengembangan *visual-simulation digital* “Simatra” (sikapku mematuhi aturan) berbasis *self-regulated-learning* untuk menstimulasi karakter disiplin kelas II sekolah dasar. Pengembangan *visual-simulation digital* “Simatra” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi sikapku mematuhi aturan mencakup pemahaman tentang berbagai aturan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dikaji pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Media *Visual-Simulation Digital* “Simatra” (Sikapku Mematuhi Aturan) Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Bakbakan?
- 2) Bagaimanakah kelayakan dari Media *Visual-Simulation Digital* “Simatra” (Sikapku Mematuhi Aturan) Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Bakbakan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas Media *Visual-Simulation Digital* “Simatra” (Sikapku Mematuhi Aturan) Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Bakbakan?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun dari Media *Visual-Simulation Digital* “Simatra” (Sikapku Mematuhi Aturan) Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Bakbakan.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan dari Media *Visual-Simulation Digital* “Simatra” (Sikapku Mematuhi Aturan) Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Bakbakan yang ditinjau dari ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas Media *Visual-Simulation Digital* “Simatra” (Sikapku Mematuhi Aturan) Berbasis *Self-Regulated-Learning* Untuk Menstimulasi Karakter Disiplin Kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Bakbakan.

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *visual-simulation digital* “Simatra” berbasis *self-regulated-learning* untuk menstimulasi karakter disiplin kelas II sekolah dasar. Media *visual-simulation digital* berfungsi memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan contoh simulasi visual yang berkaitan dengan sikap mematuhi aturan. Proses pembelajaran menggunakan media *visual-simulation digital* akan dapat berlangsung lebih efektif dan menarik perhatian siswa. Adapun spesifikasi produk pengembangan media *visual-simulation digital* berbasis *self-regulated-learning* ini dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media *visual-simulation digital* “Simatra” berbasis *self-regulated-learning* untuk menstimulasi karakter disiplin kelas II sekolah dasar, yang mana hasil akhirnya berbentuk link/HTML.
- 2) Nama “Simatra” ini merupakan akronim dari materi yang digunakan yaitu Sikapku Mematuhi Aturan.
- 3) Media *visual-simulation digital* “Simatra” berbasis *self-regulated-learning* dikembangkan dengan bantuan aplikasi *canva*, *veo* dan *edpuzzle*..
- 4) Media *visual-simulation digital* ini dapat digunakan didalam maupun diluar kelas yang dapat diaplikasikan langsung oleh siswa menggunakan perangkat digital saat proses pembelajaran.

- 5) Media *visual-simulation digital* yang dikembangkan dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam materi sikapku mematuhi aturan dan melalui simulasi visual yang ada dalam video akan dapat merangsang karakter disiplin siswa dalam mematuhi aturan di lingkungannya.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan *visual-simulation digital* “Simatra” (sikapku mematuhi aturan) berbasis *self-regulated-learning* untuk menstimulasi karakter disiplin kelas II sekolah dasar ini adalah sebagai berikut.

### 1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan *visual-simulation digital* “Simatra” berbasis *self-regulated-learning* untuk menstimulasi karakter disiplin kelas II sekolah dasar dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

- 1) Dengan menggunakan media *visual-simulation digital* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sikapku mematuhi aturan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pada saat proses pembelajaran.
- 2) Media *visual-simulation digital* “Simatra” berbasis *self-regulated-learning* ini menyajikan pembelajaran dengan media digital dengan visualisasi yang lebih realistik. Media ini mengharuskan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu mendorong peningkatan motivasi serta hasil belajar mereka selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.

### 1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan *visual-simulation digital* “Simatra” (sikapku mematuhi aturan) berbasis *self-regulated-learning* untuk menstimulasi karakter disiplin kelas II sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas II SD Negeri 3 Bakbakan, sehingga media yang dikembangkan disesuaikan dengan kondisi lapangan.
- 2) Pengembangan media ini hanya terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi sikapku mematuhi aturan di kelas II, sehingga untuk mengembangkan pada materi lain memerlukan penyesuaian materi kembali.

### 1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan kegiatan merancang, mengembangkan, dan memanipulasi segala sesuatu yang telah dirancang sebelumnya menjadi sebuah produk nyata yang dapat digunakan.
- 2) Model *ADDIE* tersusun dari tahapan, yaitu (1) *Analysis* (Analisis); (2) *Design* (Desain); (3) *Development* (Pengembangan); (4) *Implementation* (Implementasi); (5) *Evaluation* (Evaluasi).
- 3) Media adalah alat atau komponen dalam proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien.

- 4) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, karena berfokus pada pendidikan nilai dan moral yang berlandaskan ideologi Pancasila.
- 5) *Self-regulated-learning* (SRL) merupakan konsep di mana individu berperan aktif dalam mengatur proses belajarnya sendiri. Dalam hal ini, individu bertanggung jawab untuk merencanakan pembelajaran, memantau jalannya proses belajar, serta mengontrol dan mengevaluasi secara mandiri.
- 6) Media *visual-simulation digital* merupakan media digital dengan simulasi visual untuk menggambarkan suatu konsep atau situasi yang interaktif dan realistik.
- 7) Simatra merupakan akronim dari materi yang digunakan yaitu Sikapku Mematuhi Aturan. Materi ini mencakup pemahaman tentang berbagai aturan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta pentingnya mematuhi aturan agar terciptanya lingkungan yang aman, nyaman, dan tertib.