

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Ignasius Bayu Setya Nugraha<sup>1</sup>, Ashari<sup>2</sup>, Suyoto<sup>3</sup>**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia <sup>1,2,3</sup>

Email : [bayusetyanugrahaa07@gmail.com](mailto:bayusetyanugrahaa07@gmail.com)<sup>1</sup>

[ashari.ump@gmail.com](mailto:ashari.ump@gmail.com)<sup>2</sup>, [suyoto.ump@gmail.com](mailto:suyoto.ump@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is: 1) To create interactive multimedia for Pancasila learning in grade IV elementary schools; and 2) to find out whether interactive multimedia is suitable for use in Pancasila learning in grade IV elementary schools. This development uses research techniques (R&D) with ADDIE stages (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The analysis stage is carried out by analyzing the curriculum, needs, learning resources, and media. The design stage is carried out by collecting references, creating interactive multimedia designs, compiling materials, layouts, and assessment questions. The development stage is to create interactive multimedia for Pancasila learning for grade IV elementary school students. Product trials, both broadly and limitedly, are carried out on students as part of the implementation stage activities. The data collection methods used are tests, questionnaires, interviews, and observations. The research subjects were grade IV students of SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid Purworejo. The following are the results of the study: 1) The creation of interactive multimedia in Pancasila learning for grade IV elementary school students; 2) The output of the interactive multimedia feasibility test, including: a) The validity of the material expert obtained a value of 75%, the media expert obtained a percentage of 95%, and the practitioner was the result of the validation of 91%, with the categories of feasible and very feasible; b) The response of students to the practicality of the limited experiment obtained a score of 96%, while the comments of students to the extensive experiment obtained a score of 93%. The use of the learning process in the first meeting, observer I obtained a score of 93%, while observer II obtained 93%, which is classified as very good. As many as 86% of the findings from observers I and II were classified as very good, at the second meeting; c) The effectiveness of the N-Gain analysis was determined using the Guttman scale; a gain score of 0.75 indicates that the category is high for a value of  $g > 0.7$ . Based on the results of this study, interactive multimedia can be used to help teachers in delivering lesson materials, facilitate students' understanding of the material, and improve the quality of learning in class IV of SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid Prworejo*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Pancasila*

## ABSTRAK

*Tujuan penelitian ini, adalah: 1) Membuat multimedia interaktif untuk pembelajaran pancasila di sekolah dasar kelas IV; dan 2) mengetahui apakah multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran pancasila di sekolah dasar kelas IV. Pengembangan ini digunakan teknik penelitian (R&D) dengan tahapan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, kebutuhan, sumber belajar, dan media. Tahap desain dilakukan mengumpulkan referensi, membuat desain multimedia interaktif, menyusun materi, layout, dan soal asesmen. Tahap pengembangan yaitu membuat multimedia interaktif untuk pembelajaran pancasila bagi peserta didik sekolah dasar kelas IV. Uji coba produk, baik secara luas maupun terbatas, dilakukan kepada peserta didik sebagai bagian dari kegiatan tahap implementasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, wawancara, dan observasi. Subjek penelitian peserta didik kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid Purworejo. Berikut, hasil penelitian: 1) Terciptanya multimedia interaktif pada pembelajaran pancasila kelas IV Sekolah Dasar; 2) Luaran uji kelayakan multimedia interaktif, antara lain: a) Validitas ahli materi memperoleh nilai sebesar 75%, ahli media memperoleh persentase 95%, dan praktisi sebesar hasil validasi 91%, dengan kategori layak dan sangat layak; b) Tanggapan peserta didik terhadap kepraktisan percobaan terbatas memperoleh skor 96%, sedangkan komentar peserta didik terhadap percobaan luas memperoleh skor 93%. Penggunaan proses pembelajaran pertemuan pertama, pengamat I memperoleh skor 93%, sedangkan pengamat II memperoleh 93%, yang tergolong sangat baik. Sebanyak 86% temuan dari pengamat I dan II tergolong sangat baik, pada pertemuan kedua; c) Efektivitas analisis N-Gain ditentukan menggunakan skala Guttman; skor gain sebesar 0,75 menunjukkan bahwa kategori tersebut tinggi untuk nilai  $g > 0,7$ . Berdasarkan hasil penelitian ini, maka multimedia interaktif dapat digunakan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid Prworejo*

**Kata Kunci:** *Multimedia Interaktif, Pancasila*

## PENDAHULUAN

Kurikulum senantiasa berubah dari tahun ke tahun sesuai dengan kebutuhan peserta didik secara umum dan kemajuan teknologi. Kurikulum pertama yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum tahun 1952 yang dikenal dengan istilah “Rancangan Pembelajaran Terurai”, tahun 1964 yang dikenal dengan istilah

“Kurikulum Rencana Pendidikan”, dan tahun 1974 yang dikenal dengan istilah “Rancangan Pembelajaran”. Dari tahun 1975 – 2006, kurikulum mulai bergeser ke arah yang dikenal dengan “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 diberlakukan pada awal tahun 2013, dan saat ini, kurikulum merdeka telah menggantikannya. Knowledge,

attitudes, and skills merupakan tiga kompetensi inti yang menjadi fokus penyusunan kurikulum merdeka. Wabah Covid-19 yang berdampak negatif pada sektor industri dan pendidikan yang terkena imbasnya pada proses peninjauan kurikulum merdeka.

Semua aktivitas, termasuk pekerjaan dan sekolah diselesaikan di rumah sebagai akibat dari pengaruh tersebut. Keterbatasan pribadi siswa, teknologi, dan aktivitas belajar merupakan contoh bagaimana pendidikan terkena imbasnya. Dari perspektif pembelajaran, kekurangan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dapat dikaitkan dengan berbagai faktor, termasuk kurangnya sumber daya untuk membantu proses pembelajaran. Selain itu, siswa merasa sulit untuk fokus, tidak termotivasi, atau menghadapi kondisi yang tidak menguntungkan. Berdasarkan permasalahan umum tersebut, para pengajar diharapkan untuk bersikap kreatif dan terampil dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pengajaran, dengan tujuan menyampaikan materi pelajaran yang memaksimalkan dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu pendekatan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pencerahan kepada siswa dan

membantu mereka memahami sepenuhnya konten yang sedang dipelajari. Firmadani (2020: 94), penggunaan media di kelas memungkinkan guru untuk menyampaikan kurikulum dengan lebih baik kepada siswanya. Furoidah (2020: 67), media merupakan alat yang dapat membantu dalam mengkomunikasikan gagasan dari pendidik (pihak yang mengirimkan informasi) kepada siswa (pihak yang menerimanya). Alat bantu yang digunakan guru untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dari sumber yang dapat dipercaya sehingga tugas pembelajaran menjadi lebih mudah diselesaikan, yaitu media pembelajaran (Haryadi & Kansa. 2021: 69). Karen, memungkinkan media untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar saat mereka berada di sekolah maupun di rumah, penggunaan media pembelajaran sangat penting di setiap tingkat proses pembelajaran. Trimansyah (2021: 20), media pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan, sebagai berikut: 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami; 2) Kegiatan pembelajaran di kelas menjadi interaktif; 3) Efisiensi penggunaan waktu dan sumber daya; 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; 5) Pembelajaran dapat berlangsung kapan saja, dan dimana saja; 6) Media dapat membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap

prosedur dan alat bantu pembelajaran; dan 7) Media dapat mengubah peran pendidik menjadi lebih konstruktif, dan bermanfaat. Wulandari., dkk (2023: 3932), Kebermanfaatan media, antara lain: 1) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran; 2) Membangkitkan minat siswa dalam belajar; dan 3) Mempermudah guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Selain membantu siswa memahami dan menerapkan ide dalam kehidupan nyata, media juga membantu mengembangkan suasana belajar yang kondusif, memotivasi siswa untuk belajar, menyediakan informasi dan sumber daya, meningkatkan proses belajar, dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Multimedia interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh manfaat media ini.

Gabungan media (text, graphics, pictures, photographs, music, videos, and animation) disebut multimedia interaktif. Disamping itu, multimedia interaktif berisi pengontrol yang dapat digunakan pengguna, maka siswa berkesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Noverdika (2021: 110), pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih tindakan berikutnya yang ingin dilakukan merupakan fitur multimedia interaktif, yang menggabungkan banyak media (audio, video, dan grafik) untuk menampilkan konten intruksional. Irlisma (2022: 41), media yang

memadukan dua atau lebih jenis media, teks yang dipadukan dengan grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi, disebut multimedia interaktif. Sistem multimedia interaktif memberikan kendali kepada pengguna atas pengontrol. Wijayanti., dkk (2023: 76) Informasi dapat dikomunikasikan menggunakan multimedia interaktif, yang memadukan gambar, video, grafik, teks, suara, dan animasi yang dioperasikan melalui komputer atau Smartphone. Swara (2020: 20) Konsep baru dan kemajuan teknologi dalam bidang teknologi informasi adalah multimedia interaktif, yang menggabungkan teks, foto, musik, animasi, dan video dengan media lain untuk menciptakan informasi yang dapat diproses, disimpan, dan ditampilkan di komputer dengan menarik. Kontroler yang dapat dimanipulasi pengguna untuk memilih tindakan yang ingin dilakukan merupakan komponen multimedia interaktif. Aplikasi, permainan, dan powerpoint interaktif adalah beberapa jenis multimedia interaktif.

Powerpoint merupakan alat multimedia digunakan menyampaikan informasi dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan menarik dengan menggabungkan teks, video, grafik, animasi, suara, dan elemen lainnya. Astutik (2020: 84) Media Powerpoint merupakan perangkat lunak Microsoft Office menampilkan teks, video, dan animasi dengan menarik dan mudah dipahami.

Sehingga pendidik mudah menyampaikan informasi dan mencapai tujuan pembelajaran. Ramdayani., dkk (2022: 69) Media Powerpoint merupakan alat pembelajaran digunakan membantu peserta didik belajar dengan menggabungkan teks, video, grafik, animasi, suara, dan elemen lainnya bertujuan memfasilitasi mencapai tujuan pembelajaran. Khasanah (2020: 50) Media powerpoint merupakan penggunaan alat komputer yang memiliki kemampuan mengolah teks, warna, suara, dan video digunakan memberikan pengetahuan kepada peserta didik selama pembelajaran. Multimedia merupakan istilah lain untuk sesuatu yang memiliki ciri tunggal, yakni memiliki lebih dari satu media, misalnya alat yang dapat menggabungkan banyak media, baik penggabungan unsur audio dan visual. Berikut ini adalah atribut powerpoint sebagai multimedia interaktif menurut Nugraha., dkk (2020: 38): 1) Bergam media, media menggabungkan beberapa media, di antaranya dengan memadukan komponen audio dan visual; 2) Multimedia bersifat interaktif dan memberikan responsif kepada konsumen media; 3) Bersifat mandiri, multimedia interaktif menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan sendiri oleh pengguna tanpa bantuan. Wulandari (2020: 45), multimedia interaktif termasuk media powerpoint karena beberapa alasan berikut: 1) Multimedia interaktif memadukan beberapa media, seperti unsur audio dan

visual, sehingga menghasilkan berbagai media yang konvergen; 2) Multimedia interaktif bersifat interaktif, yakni dapat menanggapi komentar dari peserta didik; 3) Bersifat otonom, media ini memudahkan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang komprehensif, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar sendiri setelah menerima instruksi dari guru.

Persepsi pengguna terhadap kualitas multimedia interaktif tidak dapat dipisahkan dari keunggulan yang mereka peroleh darinya. Yani & Ratnaningrum (2023: 37) Multimedia interaktif memiliki sejumlah kelebihan, antara lain: 1) Media dapat digunakan berulang kali; 2) Siswa dapat memperoleh informasi secara mandiri; 3) Gambar berwarna dalam media dapat membantu siswa memahami konten; 4) Video dapat ditambahkan ke media untuk membantu siswa lebih memahami; 5) Tes interaktif dapat dimainkan di dalam multimedia interaktif; 6) Membantu guru dalam memberikan pengetahuan kepada siswa; 7) Meningkatkan antusiasme siswa terhadap pelajaran. Multimedia interaktif memiliki kelebihan, tetapi juga memiliki kekurangan. Ziveria & Purwandari (2020: 61), menyebutkan beberapa kekurangan penggunaan powerpoint interaktif, yaitu: 1) Peralatan mahal dan tidak tersedia di setiap sekolah; 2) Memerlukan perangkat keras, seperti LCD; 3) Memerlukan perencanaan yang matang agar dapat menyampaikan pesan; 4)

Memerlukan pengetahuan khusus untuk mengoperasikan dan menginformasikan kepada pengguna media dengan cara yang memudahkan mereka menyerap informasi.

Sekolah dasar pada umumnya menerapkan kurikulum merdeka dengan berbagai kegiatan intrakurikuler. Materi dirancang lebih optimal agar siswa memiliki kesempatan yang cukup untuk mendalami materi pelajaran. Hal itu, diperlukan sumber belajar dan sarana prasarana yang memadai. Berikut ini adalah hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid Purworejo pada tanggal 24 Juli 2023: 1) Guru menggunakan strategi pengajaran yang membosankan seperti cerama, sesi tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan, membuat lebih sulit untuk mengendalikan siswa selama proses pembelajaran, meskipun telah menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL); 2) Guru lebih banyak menggunakan buku teks dan LKPD, siswa merasa sulit memahami materi pelajaran, bosan, dan sering tidak memperhatikan. Selain itu, saat memberikan materi pembelajaran, pendidik hanya menggunakan gambar, poster, dan video; 3) Penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan slide powerpoint sederhana untuk menampilkan rangkuman topik pelajaran, para pendidik belum memanfaatkan infrastruktur dan peralatan di sekolah

dengan baik; 4) Multimedia interaktif belum pernah dimanfaatkan oleh para pendidik untuk mendukung proses pembelajaran.

Solusi yang diajukan peneliti berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang ada, meliputi kebutuhan peserta didik dan perlunya sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan secara maksimal sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, adalah dengan membuat media pembelajaran yang bersifat inventif dan kreatif, khususnya melalui penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar". Dasar pemikiran, bahwa dengan menciptakan multimedia interaktif, peneliti dapat menyajikan pengetahuan dengan cara yang menarik, menstimulus siswa, membuat informasi lebih mudah dipahami, dan memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik. Pencapaian tujuan pembelajaran, diharapkan pengembangan di sekolah dasar ini dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran, memberikan kreativitas yang dibutuhkan pendidik untuk terus meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan media yang inovatif, memudahkan penyampaian materi pembelajaran, dan mendorong siswa untuk belajar karena adanya multimedia interaktif.

#### **METODE**

Teknik penelitian Research and Development (R&D) digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Afifah., dkk (2022: 36),

metode penelitian Research and Developemnt (R&D) merupakan teknik yang digunakan untuk membuat suatu produk tertentu dan mengevaluasi keefektivan. Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar, merupakan produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap (Analyze, Design, Development, Implemetation, and Evaluation), digunakan dalam penelitian ini. Analisis kurikulum, kebutuhan, sumber belajar, dan media pembelajaran, merupakan tahap Analyze. Selama tahap Design, tugas-tugas termasuk pengumpulan referensi, pembuatan desain multimedia interaktif, penyusunan materi, penyusunan layout, dan pembuatan soal asesmen. Tahap Development dilakukan untuk membuat multimedia interaktif pada pembelajaran pancasila yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas IV. Uji coba produk, baik secara terbatas maupun luas, dilakukan kepada siswa sebagai bagian dari tahap Implementation.

Penelitian ini digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut: 1) Observasi; 2) Wawancara; 3) Angket; dan 4) Tes. Pengidentifikasi permasalahan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif, dilakukan observasi, untuk mendapatkan informasi dari narasumber tentang media, dilakukan wawancara dengan pendidik SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid. Angket merupakan alat yang berguna untuk mengumpulkan dan mendokumentasikan fakta, pemikiran, dan pemahaman terkait tanggapan guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Alat penilaian yang digunakan untuk mengukur seberapa hasil belajar siswa sebelum atau sesudah menggunakan multimedia interaktif, pretest dan posttest merupakan metode pengujian yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengembangan Awal**

Menghasilkan multimedia interaktif pada pembelajaran pancasila kelas IV Sekolah Dasar, dengan lima langkah model ADDIE (Analyze, Desogn, Development, Implementatio, and Evaluation), diterapkan dalam proses pengembangan.

Tujuan dari langkah Analyze (Analisis) adalah untuk mengumpulkan data tentang masalah yang dihadapi sekolah. Pengidentifikasi masalah, diperlukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, sehingga memperoleh data analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis media pembelajaran, dan analisis materi pembelajaran.

### **Analisis Kurikulum**

Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka di SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid Purworejo, pendidikan dilaksanakan melalui kegiatan kukurikuler, intrakulikuler, dan ekstrakurikuler. Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) menjadi acuan dalam pembuatan multimedia interaktif pada pembelajaran pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

### **Analisis Kebutuhan**

Wawancara dan observasi digunakan untuk melengkapi analisis kebutuhan. Tujuan analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor penghambat pembelajaran.

Salah satu kendalanya adalah SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor dan LCD, namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Proyektor dan LCD hanya digunakan dalam pembelajaran Tahfidz untuk menayangkan video dan beberapa mata pelajaran untuk menayangkan slide powerpoint sederhana yang memberikan gambaran umum tentang isi pelajaran yang dibahas selama proses pembelajaran. Multimedia interaktif belum pernah dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyediakan sumber belajar bagi siswa.

#### **Analisis Media Pembelajaran**

Berdasarkan analisis media pembelajaran, permasalahan utama yang terjadi adalah pemanfaatan media pembelajaran masih kurang sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi membosankan. Hasil analisis tersebut dijadikan acuan untuk menyusun multimedia interaktif yang dihasilkan.

#### **Analisis Materi**

Pengidentifikasi materi yang sesuai dengan produk yang dikembangkan, dilakukan analisis materi. Konten materi disiapkan dan diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif untuk disajikan. Pembelajaran pancasila untuk

kelas IV Unit 2 Konstitusi dan Norma di Masyarakat, Pembelajaran 2, yaitu Hak dan Kewajiban Anak Sebagai Anggota Keluarga dan Peserta Didik, merupakan hasil pemeriksaan materi yang layak untuk media pembelajaran ini. Materi yang disajikan di kelas IV mematuhi kurikulum yang relevan, serta CP (Capaian Pembelajaran), dan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yang berlaku.

Tahap perancangan (Design) berkaitan dengan perancangan multimedia interaktif. Berikut ini adalah tahapan perancangan: 1) Pengumpulan referensi selama tahap perancangan diperlukan untuk mempersiapkan pembuatan multimedia interaktif. Referensi yang digunakan yaitu Buku panduan pendidikan Pancasila untuk kelas IV, (Buku pedoman pendidik dan peserta didik terpadu kurikulum merdeka, jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021); 2) Perancangan desain dimulai dari perancangan materi pembelajaran sesuai pedoman buku dan kurikulum yang berlaku. Selanjutnya, buat struktur untuk tombol navigasi dan tambahkan latar belakang atau gambar animasi berdasarkan konten. Setelah kerangka dibuat, tambahkan teks informasi, teks materi pembelajaran, dan judul media pembelajaran. Langkah terakhir adalah mengaktifkan tombol-tombol navigasi menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi powerpoint windows 10; 3) Perancangan layout berisikan informasi desain multimedia interaktif terdiri dari elemen cover, informasi

tombol, informasi kurikulum, menu utama, (elemen soal pretest, materi, video, ringkasan materi, quiz interaktif, dan soal evaluasi), serta informasi biodata pengembangan multimedia interaktif; 4) Memasukan sumber belajar berdasarkan materi Pancasila kelas IV Unit 2 tentang Konstitusi dan Norma di Masyarakat, pembelajaran 2 Hak dan Kewajiban Anak sebagai Anggota Keluarga dan Peserta didik. Sumber belajar tersebut bersumber dari buku pedoman pendidik dan peserta didik pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar kelas IV kurikulum merdeka; 5) Menyusun soal penilaian materi multimedia interaktif dari pancasila Unit 2 tentang Konstitusi dan Norma di Masyarakat, pembelajaran 2 Hak dan Kewajiban Anak sebagai Anggota Keluarga dan Peserta Didik, menjadi dasar penyusunan soal penilaian.

Tahap Pengembangan (Development) terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut: 1) Pembuatan produk multimedia interaktif dengan menggunakan konten pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.,

kemudian dituangkan dalam microsoft powerpoint ; 2) Validitas penilaian multimedia interaktif berdasarkan kevalidan yang telah dinilai oleh praktisi, ahli media, dan ahlu materi.

Tahapan Implementasi (Implementation) Langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif setelah dinyatakan valid untuk diuji cobakan ke peserta didik. Penelitian meliputi dua uji coba: 1) Sebanyak 6 peserta didik mengikuti uji coba terbatas di kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid Purworejo; 2) Sebanyak 18 peserta didik mengikuti uji coba luas yang dilaksanakan di kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Nuurul Waahid Purworejo.

Tahap Evaluasi (Evaluation) Tahapan dilakukan berdasarkan hasil revisi dari validator dan implementasi multimedia interaktif kepada siswa. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai keefektivitasan, kelayakan, dan validitas multimedia interaktif pada pembelajaran Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validasi oleh praktisi, ahli media, dan ahli materi menunjukkan bahwa multimedia interaktif layak untuk digunakan.

### HASIL Uji Coba Produk

Data hasil kevalidan multimedia interaktif pada pembelajaran Pancasila kelas IV Sekolah Dasar disajikan pada tabel untuk validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi. Perhitungan kevalidan menggunakan rumus:

$$Skor (\%) = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Jumlah komponen variabel

N : Skor Maksimal

Pedoman memberikan pengambilan keputusan digunakan untuk menetapkan hasil penelitian validator, sebagai berikut:

**Tabel 1. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Data Validasi Ahli**

Persentase	Kualifikasi	Keterangan
76 – 100%	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
56 – 75%	Layak	Sedikit direvisi
41 – 55%	Kurang layak	Banyak direvisi
<40%	Tidak layak	Direvisi total

Hasil validasi ahli materi mendapatkan 95% dengan kategori sangat layak.

**Tabel 2. Hasil Validasi Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Ahli Materi**

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor
1.	Kelayakan isi	4	15
2.	Pembelajaran	12	46
<b>Jumlah Skor</b>			61
<b>Persentase</b>			95%
<b>Kriteria</b>			Sangat Layak

Hasil validasi ahli media mendapatkan 75% dengan kategori layak.

**Tabel 3. Hasil Validasi Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Ahli Media**

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor
1.	Rekayasa perangkat lunak	6	18
2.	Komunikasi visual	13	39
<b>Jumlah Skor</b>			57
<b>Persentase</b>			75%
<b>Kriteria</b>			Layak

Hasil validasi praktisi mendapatkan 1% dengan kategori sangat layak.

**Tabel 3. Hasil Validasi Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Ahli Media**

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor
1.	Materi isi	5	17
2.	Evaluasi	3	12
3.	Rekayasa perangkat lunak	6	22
4.	Komunikasi visual	10	37
<b>Jumlah Skor</b>			88
<b>Persentase</b>			91%
<b>Kriteria</b>			Sangat Layak

Sebuah multimedia interaktif dikatakan layak digunakan apabila hasil persentase yang diperoleh dari hasil validasi mendapatkan lebih atau sama dengan 75%. Sedangkan apabila persentase kurang atau sama dengan 55% maka multimedia interaktif

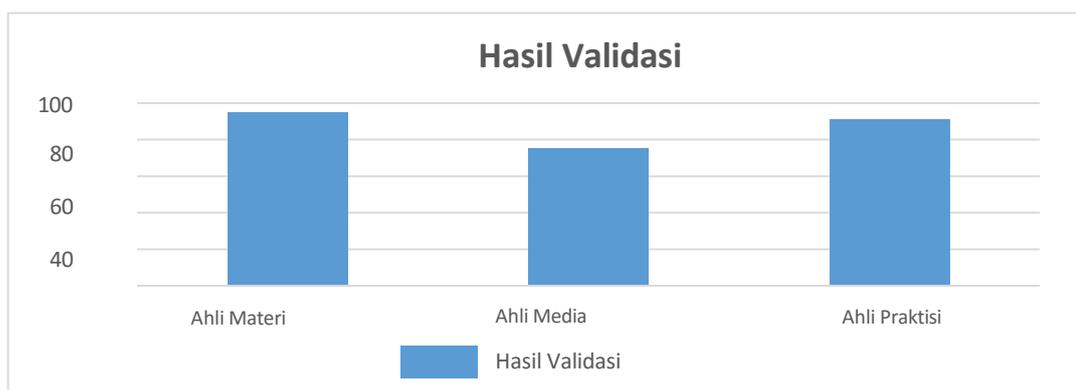
dinyatakan kurang layak sebagai media pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Keseluruhan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Ahli Media

No	Validator	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	61	95%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	57	75%	Layak
3.	Ahli Praktisi	88	91%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>213</b>	<b>87%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan table hasil validasi materi memperoleh persentase 95%.

Hasil validasi media memperoleh persentase 75%. Hasil validasi praktisi memperoleh persentase 91%. Berdasarkan jumlah keseluruhan kevalidan multimedia interaktif mendapatkan persentase 87% dikategorikan sangat layak. Dilihat dari hasil validasi tersebut multimedia interaktif berbasis android pada pembelajaran Pancasila kelas IV Sekolah Dasar dapat dikatakan sangat layak digunakan untuk media pembelajaran. Berikut diagram hasil validasi keseluruhan:



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Multimedia Interaktif Pancasila untuk Sekolah Dasar kelas IV, terciptanya produk multimedia interaktif dalam bentuk microsoft powerpoint yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk pembelajaran. Pendekatan Research and Development (R&D),

yang digunakan dalam proyek ini, melalui lima tahap

2. ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Menurut ahli media, ahli materi, dan praktisi (guru), kelayakan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pancasila untuk Sekolah Dasar kelas IV masuk dalam kategori "Sangat Layak". Meskipun demikian, beberapa masukan dari validator mengenai sejumlah hal untuk

menyempurnakan multimedia interaktif, beberapa masukan dari validator digunakan sebagai panduan.

Saran berikut perlu menjadi bahan pertimbangan sekolah berdasarkan hasil penelitian tentang pembuatan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar:

1. Terciptanya Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar kelas IV, dapat membantu guru dalam upaya belajar mengajar-Nya.
2. Memberikan kesan yang menarik bagi siswa, Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pancasila untuk Sekolah Dasar kelas IV dapat menjadi saran yang bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan semangat belajar.
3. Memperluas topik atau kelas sesuai dengan tuntutan dan tahap perkembangan siswa, peneliti dapat lebih meningkatkan pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas IV.

#### DAFTAR PUSTAKA

Afifah, Kurniawan, & Noviana. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada

Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*. 1(1),36.

Firmadani. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. 2(1),94.

Furoidah. 2020. Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *AL-Fusha: Arabic Language Education Journal*. 2(2), 67.

Haryadi & Kansaa. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AT-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*. 7(1), 69.

Irlisma. 2022. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Siswa SMKN 4 Pekanbaru Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurna Pekkbis*. 14(1), 41.

Khasanah. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Power Point pada Pembelajaran Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 2 Kelas V SD Negeri 2 Kalirancang Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Profesi*

- Pendidik Universitas PGRI Semarang. 6(1), 50.
- Noverdika. 2021. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*. 5(1), 110.
- Nugraha, Hunaifi, & Damariswara. 2020. Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional*. 2(2), 38.
- Ramdayani, Zahrah, Arsyah, & Marini. 2022. Analisis Powerpoint Terhadap Implementasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahan Pendidikan*. 8(24), 69.
- Swara. 2020. Pemanfaatan Visualisasi 3D pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif*. 8(1), 20.
- Trimansyah. 2021. Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*. 2(2), 20.
- Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiyah. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 5(2), 3932.
- Wijayanti, Koto, & Winarni. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Example Non Example Berbasis Inkuiri pada Pembelajaran IPA Materi Organ Pencernaan Hewan untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*. 6(1), 76.
- Wulandari. 2020. Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*. 1(2), 45.
- Ziveria & Purwandari. 2020. Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *Abdimas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(2), 60.