

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA ELEMEN
PANCASILA FASE A KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH
ALYA RAHMA DHANI
A1D121123**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA ELEMEN
PANCASILA FASE A KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**OLEH
ALYA RAHMA DHANI
A1D121123**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

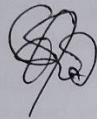
HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Alya Rahma Dhani A1D121123 telah diperiksa dan disetujui oleh

Jambi, Juni 2025

Pembimbing I

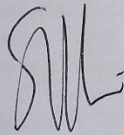


Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd

NIP. 196509011997022001

Jambi, 23 Juni 2025

Pembimbing II



Suci Hayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 199006122022032014

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Alya Rahma Dhani, Nomor Induk Mahasiswa A1D121123 telah dipertahankan di depan tim penguji pada 2025.

TIM PENGUJI

Penguji Ketua : Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd.,M.Pd
Penguji Anggota : Akmad Faisal Hidayat, S.Pd.,M.Pd
Penguji Anggota : Muhammad Sholeh, S.Pd.,M.Pd

1. Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd
NIP. 196509011997022001

Ketua _____

2. Suci Hayati, S.Pd.,M.Pd
NIP. 199006122022032014

Sekretaris _____

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd
NIP. 196509011997022001

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Alya Rahma Dhani

NIM : A1D121123

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi di cabut gelar dan di tarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 27 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Alya Rahma Dhani

A1D121123

MOTTO

*Kerja sampai Siang, Pulang bawa Uang, Makan yang Kenyang, Tidur dengan
Tenang dan Jangan lupa Tuhan.*

Atas izin Allah Swt, Anak kecil yang sudah 22 tahun ini berhasil mencapai tahap akhir perkuliahan dengan membuat karya tulisannya berupa skripsi. Skripsi ini kupersembahkan kepada sosok Bunga Lily dan Batu Alam kehidupanku. Bunga Lily yang selalu memeluk raga kecilku dengan kelembutan dan kehangatan, bersama dengan kerasnya Batu Alam yang penuh dengan aturan yang takut akan betapa mengerikannya kehidupan. Terimakasih orang tuaku yang sudah mengusahakan dan mendo'akan segalanya untuk ku, kupersembahkan hadiah kecil pertamaku yang kutulis dengan tangan kecil, lelahnya berpikir dan isak tangis ini. Tak lupa sejawat seperjuangan "Titisan Sambo" yang menjadi tempat berkeluh kesah, teman-teman yang tak dapat kusebutkan nama, serta mekanika yang dapat menghantarkan langkah kecilku untuk menyelesaikan segalanya. Terakhir tak lupa terimakasih untuk segala ujian dan semua insan yang sudah membuatku kuat sampai pada tahap ini, yang kuselesaikan satu persatu dengan segala usaha dan do'a yang kulangitkan.

ABSTRAK

Rahma Dhani, Alya. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Elemen Pancasila Fase Kelas 2 Sekolah Dasar*: Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr Dra. Destrinelli, M.Pd (II) Suci Hayati, S.Pd.,M.Pd

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pendidikan Pancasila, Keaktifan Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan peningkatan keaktifan siswa kelas 2 sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Develoment*) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mix method*). Menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyz, Desin, Development, Implementation and evaluation*). Desain pengembangan produk ini berdasarkan *story board*, menggunakan situs *canva* membutuhkan modul ajar, buku guru, situs *web games* dan berbagai macam navigasi serta gambar yang sesuai. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, angket, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan terhadap objek penelitian yaitu guru dan siswa kelas 2 SDN 111/IX Muhajirin, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi. Pengembangan dilakukan terhadap elemen Pancasila materi “Aku Berprilaku Pancasila” pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar. Produk pengembangan multimedia interaktif divalidasi oleh validator memperoleh skor rata-rata Validasi Media 4,5 dikategorikan “sangat valid”, Validasi Materi mendapatkan skor rata-rata 4,8 dikategorikan “sangat valid” dan Validasi Bahasa dikategorikan “valid” dengan perolehan skor sebesar 4,0. Kemudian, hasil kepraktisan dari produk pengembangan pada penelitian ini memperoleh skor 4,3 dengan kategori “baik” oleh praktisi. Selanjutnya produk ini di uji coba untuk mengukur tingkat keaktifan siswa yang menghasilkan persentase peningkatan keaktifan siswa sebesar 87%. Berdasarkan hasil penelitian produk Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar dikategorikan valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan puji kepada Allah Swt. atas berkah, nikmat, anugerah, dan petunjuk-Nya yang telah penulis menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar”. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan strata-1 (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) di Universitas Jambi.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan do’a, motivasi serta pengorbanan baik materi maupun moril. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Seluruh keluarga besar Bapak Ali Usman dan ibu Rahmiyati, Adik yang selalu menjadi pemberi semangat dan motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Bundo Dr. Dra. Hj. Destrinelli. M.Pd selaku kaprodi sekaligus dosen pembimbing ketua dalam penyelesaian skripsi ini Bersama ibu Suci Hayati, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing anggota yang sangat menjadi pendorong penulis untuk penyelesaian skripsi ini
3. Dosen Validator Ahli Bapak Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd.,M.Pd, Bapak Heri Usmanto, S.Pd.,M.Pd dan Bapak Dr. Ahmad Syarif, M.Pd
4. Seluruh Staf dan tata usaha prodi PGSD
5. Teman-teman seperjuangan Titisan Sambo (Kak Dian Ovi Ananda, Nuraini, Kak Putri Dwi Rosadi, Indah Bunga Lestari, Bundo Lusi Dwi Yanti, Umi Siti Aisyahh, Mamang Puspitri Mayang Sari, Kak Vivi Egi Vidia, Anggun Sonia), Umma Mawaddah, Helisa Nia Anjani, Ayu Khodijah, Risti Nurhalisa dan Deni Febrian
6. Om dan Kakak Dokter Poto copy
7. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu berharap kedepannya akan ada peneliti lain yang dapat mengembangkan skripsi ini mejadi lebih baik lagi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang ilmu Pendidikan di sekolah maupun di perguruan tinggi serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca

Jambi, Juli 2025

Alya Rahma Dhani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Pengembangn	8
1.4.1 Spesifikasi Pendagogi.....	8
1.4.2 Spesifikasi <i>non</i> Pendagogi	9
1.5 Pentingnya Pengembangan	9
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
1.6.1 Asumsi pengembangan	10
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.7 Definisi Operasional.....	11
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Teori Perkembangan Anak.....	12
2.1.1.3 Tahap Operasi Konkret (<i>concreteoperational</i>).....	13
2.1.2 Teori Belajar	14
2.1.3 Pembelajaran Abad 21.....	16
2.1.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	17
2.1.5 Penelitian Pengembangan	17
2.1.6 Media.....	27
2.1.7 Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar	32
2.1.8 Keaktifan Siswa.....	37
2.2 Penelitian Relevan.....	39

2.2.1 (Nugraha dkk, 2024)	39
2.2.2 (Firdausa & Wicaksono, 2023).....	40
2.2.3 (Sari & Sadam, 2023).....	41
2.3 Kerangka Berpikir	42
BAB III.....	43
METODE PENELITIAN	44
3.1 Model Pengembangan.....	44
3.2 Prosedur Pengembangan.....	45
b3.2.1 Tahap Analisis	46
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	52
3.2.4 Tahap implementasi (<i>implementation</i>).....	53
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	53
3.3 Subjek Uji Coba	54
3.4 Jenis Data dan Sumber Data.....	54
3.4.1 Jenis Data.....	54
3.4.2 Sumber Data	54
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	55
3.5.1 Observasi.....	55
3.5.2 Wawancara	57
3.5.3 Angket	58
3.6 Teknik Analisis Data	63
3.6.1 Analisis Data Kualitatif	63
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif	64
BAB IV	69
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	69
BAB V.....	100
KESIMPULAN DAN SARAN	100
DAFTAR PUSTAKA.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Guru	47
Tabel 2 Tabel 3.2 Analisis kebutuhan peserta didik.....	47
Tabel 3 Table 3.3 Hasil Angket Keaktifan Siswa	47
Tabel 4 Tabel 3.4 Story Board	51
Tabel 5 tabel 3.5 karakteristik peserta didik	56
Tabel 6 tabel 3.6 instrument keaktifan peserta didik	56
Tabel 7 tabel 3.7 Pedoman Wawancara Guru	58
Tabel 8 Tabel 3.8 Pedoman Wawancara Peserta Didik	58
Tabel 9 Tabel 3.9 Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi	59
Tabel 10 Tabel 3.10 Angket Penilaian Validasi Olehh Ahli Media.....	59
Tabel 11 Tabel 3.11 Angket Penilaian Oleh Ahli Bahasa	61
Tabel 12 Tabel 3.12 Penilaian Kepraktisan Oleh Ahli Praktisi (Guru).....	61
Tabel 13 Tabel 3.13 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran (Pada Kelompok Besar).....	62
Tabel 14 Tabel 3.14 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran (Pada Kelompok Kecil).....	63
Tabel 15 Tabel 3.15 Nilai Skala Likert	64
Tabel 16 Tabel 4.1 Wawancara Guru Kelas II.....	70
Tabel 17 Tabel 4.2Wawancara Peserta Didik Kelas II.....	71
Tabel 18 Tabel 4.3 Angket Keaktifan Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif	72
Tabel 19 Tabel 4.4 Analisis Karakteristik Peserta Didik	73
Tabel 20 Tabel 4.5 Prototype Multimedia Interaktif	78
Tabel 21 Tabel 4.6 Angket Validasi Media	81
Tabel 22 Tabel 4.7 Tabel Revisi Validasi Media.....	83
Tabel 23 Tabel 4.8 Angket Validasi Materi	83
Tabel 24 Tabel 4.9 Angket Validasi Bahasa.....	85
Tabel 25 Tabel 4.10 Tabel Revisi Validasi Bahasa	86
Tabel 26 Tabel 4.11 Angket Respon Praktisi.....	88
Tabel 27 Tabel 4.12 Angket Respon Peserta Didik.....	89
Tabel 28 Tabel 4.13 Angket Wawancara Peserta Didik	90
Tabel 29 Tabel 4.14 Angket Keaktifan Siswa	91
Tabel 30 Tabel 4.15 Persentase Keaktifan Siswa.....	99

DAFTAR GAMBAR

Bagan 1 Model 4 D (Define, Design, Develop, dan Disseminate)	23
Bagan 2 Model ADDIE	25
Bagan 3 burung garuda	36
Bagan 4 Kerangka Berpikir.....	43
Bagan 5 Prosedur Pengembangan.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Figure 1 Lampiran Surat Penelitian	107
Figure 2 Lampiran Surat Keterangan Selesai Penelitian	108
Figure 3 Surat Izin Observasi	109
Figure 4 Lampiran Permohonan Ahli Media	110
Figure 5 Lampiran Validasi Media Tahap Pertama	111
Figure 6 Lampiran Validasi Media Tahap Kedua	113
Figure 7 Figure 4 Lampiran Permohonan Ahli Materi	116
Figure 8 Lampiran Validasi Materi Tahap Pertama	117
Figure 9 Lampiran Validasi Materi Tahap Kedua	119
Figure 10 Lampiran Permohonan Ahli Bahasa	121

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital tiba ke Indonesia sekitar tahun 1990-an berkembang pesat berjalan bersama kemajuan zaman. Kemunculan teknologi turut berperan dalam pendidikan saat ini. Kemudahan mengakses, membuat dan menginovasikan pembelajaran menjadi fokus utama pemanfaatan teknologi digital. Seperti yang diungkapkan (Fatimah dkk, 2023) pada masa sekarang ini penggunaan teknologi merupakan pusat perhatian yang urgensi pada kegiatan belajar sehingga dapat membantu berjalannya kegiatan belajar dikelas. Era modern saat ini proses pembelajaran mengacu pada perkembangan teknologi. Pada masa sekarang untuk merancang dan menginovasikan pembelajaran yang menarik. Tantangan yang dihadapi oleh guru menjadi sangat besar untuk mampu sampai pada target pembelajaran dan menyelesaikan masalah didalam kelas pada kegiatan belajar.

Tercapainya tujuan dan masalah pembelajaran, menurut individu dan sekelompok orang harus terus melakukan inovasi desain pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut (Ambarwati dkk, 2021) desain baru pembelajaran menjadi impian yang dapat memberikan pengaruh baik bagi pendidik agar mampu membuat kebaruan keterampilan dalam berbagi bidang. Pola pikir secara kritis, kreatif, imajinatif, kekuatan subjek, dan kecerdasan emosional merupakan poin penting membuat kebaruan desain pembelajaran. Oleh karena itu agar dapat mengembangkan inovasi pendidikan diperlukan adanya

keahlian khusus dalam merancang ide dengan menggunakan digitalisasi dalam kegiatan belajar dikelas.

Ide kebaruan belajar dikelas berbasis teknologi digital harus dirancang dengan baik, dengan memperhatikan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Ide rancangan pembelajaran yang telah didesain akan langsung diimplementasikan kepada peserta didik, jika ide pembelajaran yang dirancang tepat maka rancangan tersebut dapat digunakan, jika sebaliknya maka ide rancangan perlu direvisi, diperbaharui atau diganti berdasarkan uji coba implementasi awal pada peserta didik.

Dalam menggunakan teknologi dibutuhkan sumber daya manusia terampil yang harus diimbangi dengan kemajuan teknologi. Partisipasi masyarakat dalam bidang kehidupan dimasa saat ini dan masa yang akan datang merupakan cara memperdaya individu yang relevan di dunia digital. Inovasi desain bentuk belajar menjadi keinginan yang diimpikan sehingga mampu memberikan banyak hal positif bagi banyak orang terutama pendidik untuk membaharui keterampilan dalam berbagai bidang. Pola pikir secara kritis, kreatif, imajinatif, kekuatan subjek, dan kecerdasan emosional merupakan poin penting agar kebaruan desain belajar dikelas berhasil menurut (Meilita dkk, 2023).

Salah satu wujud inovasi adalah penggunaan teknologi pada pendidikan di era kekinian. Teknologi digital adalah alat yang dapat membantu kegiatan belajar yang tidak sukar untuk dibuat dan mampu menarik perhatian siswa menurut (Yanti, 2021). Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat dilihat dari

implementasi media pembelajaran berbasis digital sehingga menjadikan kegiatan belajar aktif dan terdapat adanya reaksi antara siswa, guru dan media.

Seperangkat alat yang digunakan guru sebagai jembatan untuk mendemonstrasikan materi ajar agar dipahami siswa pada kegiatan belajar di kelas, merupakan media pembelajaran menurut (Pagarra dkk, 2022). Media pembelajaran saat ini yang dibuat harus sejalan dengan perkembangan zaman melibatkan teknologi digital. Proses pembelajaran masa kini membutuhkan media menarik agar disukai siswa pada kegiatan belajar dikelas, memahami materi pembelajaran serta tidak menimbulkan rasa bosan. Media dengan melibatkan siswa pada kegiatan belajar adalah media interaktif.

Media interaktif merupakan sebuah media dengan menyatukan beberapa jenis di dalamnya seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi (Sukma & Handayani, 2022). Terciptanya Media interaktif pada proses pembelajaran akan menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan interaktif. Bentuk media interaktif berupa layanan digital yang dapat memungkinkan mendapat respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan terciptanya interaksi antara media pembelajaran, guru dan siswa.

Bentuk plural dari media interaktif adalah multimedia interaktif. Multimedia merupakan penggabungan beberapa media dan peralatan yang terintegrasi pada proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Jenis media yang dimaksud ialah media visual, audio dan media audio visual. Multimedia interaktif dengan menampilkan beberapa bagian berupa permainan, video, audio dan animasi. Multimedia interaktif tersebut dapat memudahkan siswa

untuk merancang pikiran, perasaan serta perhatian siswa dalam proses belajar dikelas, (Sukma & Handayani, 2022) agar peserta didik dapat termotivasi, aktif serta mendapatkan hasil yang maksimal.

Media interaktif yang dimaksud ialah media yang memiliki kemenarikan tersendiri dibandingkan dengan media yang sudah digunakan dan dikembangkan sebelumnya. Pengembangan media interaktif berdasarkan sila ketiga yaitu “Persatuan Indonesia” yang berisikan tentang kerjasama dan gotong royong yang kerap kali dilakukan masyarakat sekitar sekolah.

Multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan Capaian pembelajaran Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan Nomor 32 tahun 2024 pada Fase A peserta didik mengidentifikasi dan menghargai identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, hobi,, Bahasa, serta agama dan kepercayaan di lingkungan rumah dan sekolah; mengenal karakteristik lingkungan tempat tinggal dan sekolah sebagai bagian dari wilayah negara kesatuan republic Indonesia; mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, symbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara garuda Pancasila; mematuhi aturan di lingkungan keluarga dan menceritakannya; mengenal para perumus Pancasila dan menerapkan nilai-nilai Pancasila; dan mempraktikkan sikap dan prilaku menjaga lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

Berdasarkan capaian pembelajaran pendidikan Pancasila keaktifan siswa pada kegiatan belajar dibutuhkan sebuah media yang dapat menunjang berjalannya kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Media yang digunakan berupa multimedia interaktif, dimana multimedia interaktif merupakan

bentuk penggabungan beberapa media pembelajaran menjadi satu kesatuan menjadi sebuah multimedia interaktif yang yang memancing keaktifan siswa pada kegiatan belajar. Multimedia interaktif ini dimaksudkan karena dalam pembuatan media untuk proses pembelajaran memungkinkan menggunakan lebih dari satu jenis media pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif ini bertujuan untuk dapat memancing respon siswa pada kegiatan belajar dikelas agar turut aktif mampu menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru dengan memanfaatkan multimedia tersebut. Maka dari itu multimedia interaktif sangat diperlukan untuk tercapainya tujuan pembelajaran, dengan merujuk pada alur tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru untuk dapat mengetahui berapa kali pertemuan materi pembelajaran dapat disampaikan.

Elemen Pancasila dengan capaian elemen yaitu mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara garuda Pancasila, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga; mengenal para perumus Pancasila. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dibuat di sekolah masing-masing dengan memperhatikan keadaan sekitar, yaitu pertama melalui pengamatan media dan diskusi tentang *symbol* Pancasila, peserta didik dapat mengenali *symbol* Pancasila dengan tepat; kedua Melalui pengamatan peserta didik dapat menjelaskan hubungan simbol-simbol dan makna Pancasila; ketiga Melalui pengamatan media peserta didik dapat menceritakan hubungan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila Pancasila dengan tepat; keempat, Melalui menyimak media peserta didik dapat mengidentifikasi dan membedakan tugas dalam kegiatan bersama dengan tepat; kelima, Melalui pengamatan media peserta didik dapat mengidentifikasi hal penting dan memilih bertanggungjawab menjaga

hal penting dengan tepat; keenam, Melalui pengamatan media peserta didik dapat memutuskan nilai-nilai yang sesuai Pancasila sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran selama 6 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil eksplorasi dan observasi terkait keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar memerlukan sebuah media untuk menunjang berjalannya kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Penggunaan media sudah diterapkan disekolah hanya saja media yang digunakan kurang mampu untuk membuat siswa berkesan untuk mengikuti kegiatan belajar sehingga kurang maksimalnya capaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk dapat membantu mengembangkan sebuah media pembaruan untuk dimanfaatkan pada kegiatan belajar dikelas. Dengan diterapkannya pembaruan media tersebut diharapkan munculnya ketertarikan serta kesan siswa sehingga memancing siswa untuk turut terlibat aktif pada kegiatan belajar dikelas.

Berdasarkan penjelasan di atas Sejalan dengan pemikiran penulis terkait pengembangan media pembelajaran bagi peserta didik untuk turut aktif pada proses belajar. Penulis bermaksud untuk melaksanakan kegiatan ilmiah berupa penelitian dengan judul “Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar" penelitian berikut ini menerapkan metode penelitian pengembangan atau *mix method* atau *Research and development (R & D)* dengan menggunakan model penelitian *ADDIE*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar?
2. Bagaimana desain pengembangan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat validitas dari pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar?
4. Bagaimana hasil implementasi pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan paparan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan analisis pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar

2. Mendeskripsikan desain pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar
3. Mendeskripsikan tingkat validitas dari pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar
4. Mendeskripsikan hasil implementasi pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Elemen Pancasila fase A kelas 2 Sekolah dasar yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

1.4.1 Spesifikasi Pendagogi

1. Guru dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini yang berisikan beberapa media agar siswa turut aktif dengan bermain game dan bermain pan.
2. Membimbing sehingga siswa mudah memahami dan terampil pada kegiatan belajar dengan bermain game dan bermain peran melalui pembelajaran berbasis multimedia
3. Menciptakan kehidupan belajar yang menarik dengan respon siswa yang aktif pada kegiatan belajar dikelas.

1.4.2 Spesifikasi *non* Pedagogi

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 Sekolah dasar yang berisikan kumpulan media seperti video film singkat untuk bermain peran, *games* edukasi dan teks cerita pendek
2. Elemen Pancasila fase A kelas 2 Sekolah dasar dibuat dengan desain berupa video yang dilengkapi beberapa fitur navigasi dan didalamnya terdapat bebrbagai fitur yang dapat menjadikan siswa aktif seperti latihan soal yang dibuat dengan menggunakan situs *web wordwall*
3. Kebaruan desain pengembangan multimedia interaktif ini menghasilkan suatu produk berupa beberapa media diantaranya teks, audio, video dan audio visua dalam kegiatan belajar dikelas sehingga memberikan manfaat yang baik bagi guru dan siswa untuk kelancaran kegiatan belajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Untuk siswa, pada kegiatan belajar penggunaan multimedia yang dikembangkan ini akan memancing keterlibatan serta respon siswa sehingga bukan hanya mendapatkan hasil yang baik tetapi juga pengalaman yang berkesan, maka dari itu pengembangan penting bagi siswa untuk menunjang kegiatan belajar dikelas.
2. Bagi guru, pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan tingkat efisiensi proses pembelajaran, kualitas pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran

3. Bagi peneliti, implikasi pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan dan memperoleh hasil maksimal pada kegiatan belajar dengan menelusuri berbagai macam metode dan strategi pengembangan untuk membuat peluang bagi peneliti dalam berkontribusi menginovasikan Pendidikan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi pengembangan

Tingkat Pendidikan sekolah dasar memiliki akses teknologi digital seperti ponsel, laptop, komputer dan proyektor dalam proses pembelajaran. Teknologi digital dapat memudahkan guru dalam pengembangan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini di desain untuk membantu proses pembelajaran, meningkatkan efektifitas pembelajaran untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik dan mendapatkan pengalaman yang berkesan bagi peserta didik. Rancangan multimedia interaktif ini dibuat untuk membantu proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi elemen Pancasila Fase A kelas 2 sekolah dasar

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah batasan-batasan dalam pengembangan penelitian ini:

1. Produk dari hasil pengembangan berupa multimedia interaktif digunakan oleh siswa Fase A kelas 2 sekolah dasar
2. Multimedia interaktif berisikan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2 Sekolah Dasar
3. Isi konten multimedia interaktif ini berfokus pada Elemen Pancasila berserta maknanya

4. Aspek yang diperhatikan berupa manfaat, kepraktisan, validitas dan keaktifan

1.7 Definisi Operasional

1. Pengembangan merupakan proses membuat atau menghasilkan suatu produk baru dan memperbarui produk yang telah ada untuk memperbaiki proses pembelajaran.
2. Multimedia interaktif adalah gabungan beberapa unsur media yang dapat menampilkan beberapa bagian berupa permainan, video, audio dan animasi.
3. Keaktifan siswa merupakan keterlibatan langsung siswa pada kegiatan belajar dikelas, terciotanya kondisi ruang kelas yang hidup.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Perkembangan Anak

2.1.1.1 Tahap sensorik (*Sensori motoric*)

Menurut (Rohmah dkk, 2022 : 233) Tahap perkembangan kognitif ini terjadi antara usia 0 dan 2 tahun. Proses "dekonsentrasi" adalah konsep kunci dalam tahap perkembangan kognitif ini. Dengan kata lain, bayi pada usia ini belum dapat memisahkan diri dari lingkungannya. Bayi bertransisi selama tahap sensorik ini dari tindakan refleks bawaannya saat lahir hingga munculnya pemikiran simbolik. Bayi menggabungkan pengalaman sensorik dengan tindakan fisik untuk menciptakan pemahaman tentang dunia. Pemikiran anak mulai menggabungkan penglihatan, pendengaran, pergeseran, sentuhan, dan rasa pada saat ini. Oleh karena itu, anak dapat mengalami semua hal dengan sensoria tau inderanya.

Menurut Piaget, masa ini sangat penting untuk menumbuhkan perkembangan pemikiran yang menjadi fondasi bagi pertumbuhan kecerdasan. Anak-anak berpikir secara praktis dan sejalan dengan tindakan mereka. Oleh karena itu, membiarkan anak belajar melalui lingkungannya sangat bermanfaat. Menurut teori ini, jika seorang anak sudah mulai merespon secara verbal terhadap orang dewasa, hal itu lebih bersifat kebiasaan dan belum sampai pada tahap berpikir.

2.1.1.2 Tahap Pra operasional (*preoperational*)

Pada umur 2 hingga 7 tahun adalah saat proses perkembangan kognitif ini berlangsung. Masa ini sikecil sudah dapat mengawali penyebutannya kata demi kata untuk mengungkapkan yang dilihatnya pada masa ini. Ungkapan yang dituangkan oleh anak usia ini adalah kaitan antara informasi sensorik dan Gerakan. Pemikiran anak-anak tidak logis, tidak konsisten, dan tidak sistematis pada usia ini. Hal ini dibedakan dengan sifat-sifat berikut: (1). Penalaran transduktif, cara berpikir deduktif atau induktif; (2). Hubungan sebab akibat yang tidak tepat; (3). Animisme, yang menyatakan bahwa segala sesuatu berperilaku seperti dirinya sendiri; (4). Artifisialisme, segala sesuatu dilingkungan itu hidup; (5). Terikat secara perseptual, yang berarti bahwa anak-anak membuat penilaian tentang satu hal dari yang dilihat; (6). Eksperimen mental di mana anak mencoba memecahkan masalah sendiri; (7). Pemusatan, di mana seorang anak mengabaikan kualitas-kualitas lain dan berkonsentrasi pada apa yang dianggapnya paling menarik; (8). Egosentrisme, di mana seorang anak memandang dunia dan sekitarnya sesuai dengan kesukaannya menurut (Rohmah dkk, 2022 : 233)

2.1.1.3 Tahap Operasi Konkret (*concreteoperational*)

Pada umur 7 hingga 11 tahun adalah saat proses operasi konkret berlangsung. Proses tersebut, anak sudah dapat mengelompokkan banyak hal serta berpikir dengan logis mengenai hal nyata yang terjadi. Pengelompokkan jenis dapat dilakukan, tetapi hasil belum maksimal untuk masalah yang kompleks. Objek yang nyata merupakan subjek dari operasi konkret , yaitu operasi mental yang dapat dibalik. Alih-alih berkonsentrasi hanya pada satu aspek dari suatu

objek, anak-anak dapat mengkoordinasikan berbagai karakteristik dengan bantuan operasi konkret. Secara mental anak dapat menjalankan perintah sebelumnya. Mengklasifikasikan sesuatu ke dalam berbagai sub dan memahami hubungannya merupakan hal yang sangat penting bagi kemampuan tahap operasional konkret menurut (Rohmah dkk, 2022 : 234)

2.1.1.4 Tahap operasional formal (*formal operational*)

Menurut (Rohmah dkk, 2022 : 234) Tahap operasional formal berada di kisaran umur 11 tahun keatas. Masa ini juga disebut sebagai fase pubertas. Fase pubertas sudah berpikir secara ideal, logis dan abstrak. Masa operasional formal pada umur 11-15 tahun. Pada masa ini seorang anak sudah dapat memikirkan tentang hal nyata. Kualitas pemikiran ini dapat dilihat secara jelas dari penyelesaian masalah secara verbal. Pada tahap ini perlu melihat elemen-elemen konkret A, B, dan C untuk menarik kesimpulan logis bahwa jika $A = B$ dan $B = C$, maka $A = C$. Tetapi, berada pada masa ini dapat mengatasinya walaupun hanya dijelaskan secara umum. Pada tahap ini anak sudah mulai dapat membuat ide dan membayangkan kemungkinan dengan abstrak. Masa juga mereka juga dapat mulai asumsi akan standar nilai inginkan untuk dirinya dan orang sekitar. Mereka bisa membuat dugaan terkait cara menyelesaikan masalah dan menarik kesimpulan.

2.1.2 Teori Belajar

2.1.2.1 Teori Belajar *Behavioristik*

Teori belajar mengenai perilaku manusia merupakan teori *behavioristik*. *Behavior* hanya fokus pada pelajaran tingkah laku dan respon individu. Semua tingkah laku yang diyang dilakukan merupakan tingkah laku yang telah dipelajari.

Tingkah laku ini sering dikaitkan dengan *gift* atau hadiah. Seorang akan melakukan suatu pekerjaan akan berhenti ketika hadiah belum diberikan, sebaliknya seorang akan semangat bekerja ketika hadiah sudah diberikan menurut (Jelita dkk, 2023)

2.1.2.2 Teori Belajar *Humanistik*

Teori belajar ini merupakan teori yang membantu siswa untuk mudah dan senang terhadap pelajaran yang diberikan. Tujuan belajar dari teori ini ialah untuk memanusiakan manusia yang dapat memahami kondisi sekitar lingkungannya. Maka dari itu pada teori ini peran guru sangat diperlukan sebagai *stakeholder* dalam kegiatan belajar dikelas. Teori *humanistik* merupakan teori yang mempelajari atau menekankan pada nilai dari proses belajar itu sendiri. Teori belajar *humanistik* memiliki sifat yang lebih abstrak dan mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, dari pada bidang kajian psikologi belajar. Teori belajar humanistik banyak mempelajari tentang cita-cita masa depan siswa dimana siswa diberi kebebasan berpendapat dan guru sebagai tenaga ajar berhak untuk menyanggah pendapat siswa agar dapat mengembangkan potensinya, pada kegiatan belajar siswa turut aktif mengikuti tahap demi tahap menurut (Prasetyo & Suciptaningsih, 2022).

2.1.2.3 Teori Belajar *Konstruktivisme*

Teori belajar *konstruktivisme* merupakan teori yang menekankan pada hasil konstruk dirinya sendiri. Pada teori ini anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya dengan cara dan strategi yang dimilikinya dan guru berperan dalam membantu dan mendorong siswa pada tahap tingkatan yang lebih tinggi. Tujuan dari konstruktivisme adalah meningkatkan pemahaman siswa.

Konstruktivisme erat kaitannya dengan metode *discovery learning* serta belajar bermakna, selain itu *konstruktivisme* berada dalam konteks teori belajar secara kognitif. Teori ini juga memberikan kebebasan pada siswa untuk membangun pengetahuan sendiri. Pada pembelajaran konstruktivisme bisa digunakan penyajian berupa simulasi permasalahan yang terjadi di lapangan menurut (Masgumelar & Mustafa, 2021)

2.1.2.4 Teori Belajar *Kognitivisme*

Teori kognitif mengatakan kegiatan belajar terlaksana karena sebab terdapat *variable* penganggu pada aspek kognitif individu. Teori ini lebih mengedepankan proses dari pada hasil belajar itu sendiri. Belajar bukan hanya sekedar hubungan stimulus dan respon *audiens* tetapi belajar juga melibatkan suatu proses berpikir kritis yang kompleks. Belajar adalah ungkapan dan pemahaman. Belajar bukan hanya berbentuk tingkah laku dan perubahannya, proses belajar dengan siswa yang kurang mahir juga merupakan bagian dari proses belajar. Dimana jika siswa yang kurang mahir membutuhkan perhatian khusus dari guru terkait proses pembelajaran. Meskipun pembelajaran menggunakan metode *discovery* yang berpusat pada siswa dan siswa diberi kebebasan, namun pada teori ini proses belajar juga perlu memperhatikan siswa yang kurang dapat menerima pelajaran, maka dari itu diperlukan adanya guru untuk membimbingnya menurut (Basyir dkk, 2022)

2.1.3 Pembelajaran Abad 21

Pembelajaran Abad 21 sangat memerlukan keterampilan berliterasi secara digital, kemampuan berfikir kritis dimana kemampuan tersebut sangat mengutamakan kemahiran dalam mengoperasikan teknologi informasi dan

komunikasi (TIK). Pemanfaatan teknologi digital pembelajaran abad 21 dapat dimanfaatkan pendidik pada kegiatan belajar mengajar agar hasil yang didapat siswa maksimal. Dengan demikian guru harus mampu konsisten dalam menggunakan TIK dalam kegiatan belajar menurut (Handiyani & Abidin, 2023)

2.1.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa rentang usia 7 hingga 11 tahun adalah saat tahap operasi konkret berlangsung. Karakteristik siswa pada usia ini sudah dapat mengelompokkan objek ke dalam berbagai jenis bentuk serta berpikir secara logis tentang kejadian nyata. Tahap ini juga diketahui sebagai masa remaja yang berpikir lebih abstrak, logis, dan lebih idealis menurut (Safitri dkk, 2022)

2.1.5 Penelitian Pengembangan

2.1.5.1 Konsep Penelitian dan Pengembangan

Dalam Bahasa Inggris Penelitian dan pengembangan diterjemahkan sebagai *research and development (R & D)* di Pendidikan untuk menciptakan dan uji efektif suatu produk merupakan hal yang sering dilakukan di penelitian pengembangan. merupakan metode penelitian yang sering digunakan di dunia pendidikan saat ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk menurut (Waruwu, 2024) Melalui proses penemuan masalah, kemudian merancang dan mendesain suatu produk merupakan tujuan dari metode penelitian ini. Pada bidang Pendidikan, *R&D* dimanfaatkan untuk membuat kebaruan pada kualitas pembelajaran, model kepemimpinan kepala sekolah, kepelatihan guru dan lain sebagainya.

Penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan penelitian pada bidang Pendidikan difungsikan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah karya produk. Langkah dalam penelitian pengembangan diawali dengan riset awal dan temuan, dilanjutkan dengan mendesain sebuah produk, kemudian mengembangkan produk yang telah didesain dan dirancang, lalu mempelajari diimplementasikan produk tersebut setelah divalidasi oleh tim ahli, terakhir produk yang telah melewati tahapan implementasi hasilnya akan menjadi evaluasi pada produk tersebut, namun evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahapan Langkah pengembangan menurut (Slamet, 2022)

Berdasarkan definisi diatas sehingga dapat disimpulkan penelitian pengembangan adalah riset yang dilakukan secara ilmiah serta sistematis dengan memperhatikan norma- serta aturan penelitian dimana penelitian bertujuan untuk mengembangkan suatu produk, baik menambahkan, meningkatkan dan kualitas objek kegiatan.

2.1.5.2 Ciri-Ciri Penelitian Pengembangan

Secara umum ciri-ciri penelitian pengembangan melakukan kegiatan observasi untuk mencari masalah, merancang dan mendesain, uji coba dan evaluasi. Observasi dilakukan untuk menelusuri kebutuhan pada proses pembelajaran, kemudian dilakukan perancangan untuk mendesain produk, setelah itu mendesain dan membuat produk yang telah dirancang, selanjutnya yang dilakukan adalah tahapan pengujian produk, kemudian yang dilakukan adalah evaluasi terhadap pengembangan produk yang dibuat berdasarkan hasil implementasi.

Menurut (Laela, 2024) penelitian pengembangan memiliki tahapan yang pertama yaitu melakukan observasi dengan wawancara narasumber, angket dan pengamatan langsung. Tahapan kedua yang dilakukan adalah mendesain. Yang dilakukan saat mendesain adalah merumuskan tujuan pengembangan, instrument penelitian dan merancang perangkat pembelajaran.

Pada tahap pengembangan produk yang dibuat harus sesuai dengan masalah yang ditemukan untuk dipecahkan, selanjutnya ialah melakukan proses desain dan perancangan produk, kemudia pengembangan produk yang telah dirancang pada akhirnya produk diimplementasikan dan harus lulu uji oleh tim validator baik media, materi maupun Bahasa serta hasilnya akan menjadi evaluasi bagi produk yang sudah dikembangkan.

2.1.5.3 Karakteristik Penelitian Pengembangan

Menurut (Waruwu, 2024) terdapat 4 karakteristik pengembangan yaitu: Pertama, produk berbasis masalah. Produk berbasis masalah yang dikembangkan pada penelitian pengembangan sudah melalui tahapan observasi, produk yang di desain pun tidak sembarang melainkan produk yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Kedua, uji coba produk. Tahap ini perlu dilakukan untuk melihat tingkat keefketifan produk yang di desain. Ketiga, revisi uji coba. Setalah melakukan tahapan uji coba selanjutnya merevisi produk dari hasil uji coba yang dilakukan. Keempat, penelitian pengembangan hanya mengembangkan produk dan tidak menguji teori. Kelima, manfaat produk untuk meningkatkan kualitas belajar dikelas. Penelitian pengembangan memiliki Langkah ilmiah dan terstruktur oleh karena itu dibutuhkan berbagai macam model pengembangan untuk membantu

proses penelitian sehingga dapat membantu peneliti untuk mendesain pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Karakteristik penelitian pengembangan menurut (Slamet, 2022) sebagai berikut: (1) masalah yang akan diselesaikan adalah masalah konkret. Masalah yang akan diselesaikan pada penelitian pengembangan merupakan masalah nyata yang dirasakan selama proses pembelajaran untuk dengan tujuan menyelesaikan masalah dan mencapai hasil yang maksimal; (2) Model yang dikembangkan melalui pendekatan, metode dan media yang digunakan berperan penting untuk menunjang sukses dan efektif nya proses pembelajaran dengan mencapai tujuan kompetensi siswa; (3) Kegiatan pengembangan dari sebuah produk, oleh ahli akan dilaksanakannya pengujian oleh tim validasi serta uji lapangan. uji ini dilakukan dengan dibatasi karena hal ini harus dilaksanakn agar manfaat dari produk dapat berguna bagi proses pembelajaran. Pendeskripsian secara jelas dan runtun, validasi serta uji coba dilapangan merupakan hal yang harus dilakukan agar pengembangan produk dapat dipertanggung jawabkan secara akademik; (4) setiap tahapan pengembangan harus didokumentasikan untuk disusun secara baik sesuai kaidah penelitian agar tercermin *original* atau keaslian produk.

Kesimpulannya karakteristik penelitian pengembangan ialah pada saat penelitian, dilapangan peneliti melakukan penelitian awal studi atau observasi uantuk mencari temuan berupa masalah-masalah yang dibutuhkan oleh penelitian *R&D*. Penelitian pengembangan dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif atau keduanya (mix method). Karakteristik penelitian pengembangan ini ialah penelitian yang menarik dilakukan karena bukan hanya meneliti permasalahan tetapi juga menghasilkan produk berdasarkan permasalahan

2.1.5.4 Latar Belakang dan Tujuan Penelitian Pengembangan

Setiap peneliti memiliki latar belakang dan tujuan pada penelitiannya, latar belakang merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian, latar belakang adalah alasan dimana harus dilakukannya proses penelitian. yang berasal dari riset yang ditemukan di lapangan. Analisis masalah yang ditemukan karena adanya teori dengan fakta yang tidak sesuai dengan kenyataannya. Maka dari itu dilakukan penelitian pengembangan untuk menyelesaikan permasalahan pada latar belakang

Menurut (Slamet, 2022) tujuan penelitian pengembangan dalam bidang Pendidikan dibedakan atas beberapa aspek diantaranya: (1) Pada bagian kurikulum: tujuannya adalah pengambilan keputusan yang menjadi acuan pada tahapan pengembangan; (2) Pada bagian teknologi dan media: tujuannya adalah membuat dan meningkatkan kualitas produk dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang; (3) Pada bagian pelajaran dan instruksi: tujuannya adalah untuk mengembangkan rancangan lingkungan pembelajaran, dalam merumuskan kurikulum dan menaksirkan keberhasilan melalui pengamatan pada proses pembelajaran kemudian secara Bersama-sama dapat mengupayakan berperan dalam pemahaman fundamental ilmiah; (4) Pada bagian pendidikan guru dan didaktis: tujuannya adalah untuk para guru diberikan agar dapat berkontribusi memberikan ide dengan tujuan menyempurnakan pembelajarandan membuat perubahan yang lebih spesifik dalam bidang Pendidikan; (5) Pada bagian didaktis, dengan tujuan menjadikan hal interaktif penelitian pengembangan, dengan dilakukannya proses melingkar berupa analisis masalah dan teori, desain, pengembangan dan implementasi.

2.1.5.5 Masalah dalam Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan adanya perbedaan dari masalah yang terjadi dengan yang diharapkan. Pengembangan ini masalah tersebut ialah masalah konkret yang harus diselesaikan dan terdapat media yang harus dikembangkan untuk membantu menyelesaikan masalah dilapangan menurut (Waruwu, 2024) Maka dari itu produk yang akan dikembangkan harus sesuai dengan temuan dilapangan. Sebab, tujuan diadakannya kegiatan pengembangan ialah untuk menyelesaikan masalah yang berada dilapangan sehingga kegiatan belajar tercapai sesuai tujuan pembelajaran.

2.1.5.6 Instrumen dalam Penelitian Pengembangan

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai peneliti untuk memperoleh data dilapangan. Instrumen yang digunakan adalah instrumen observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, instrumen uji coba, validasi produk studi pendahuluan dan pengembangan model Penelitian pengembangan merupakan penelitian *mix method* karena menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif menurut (Waruwu, 2024).

2.1.5.7 Jenis dan Tahapan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan memiliki beberapa model pengembangan diantaranya sebagai berikut:

2.1.5.7.1 Metode Pengembangan Model *Borg and Gall*

Metode Pengembangan Model *Borg and Gall* (Slamet, 2022) terdiri dari 10 langkah pengembangan, yaitu: (1) *Research and Information Collecting* (peneliti mengumpulkan informasi yang terkait dengan data yang dibutuhkan); (2)

Planning (kegiatan merancang baik kegiatan maupun produk yang akan dikembangkan); (3) *Develop Preliminary Form of Product* (pada tahap ini adalah membuat bentuk awal dari produk yang akan dihasilkan); (4) *Preliminary Field Testing* (merupakan uji lapangan awal dengan 6-12 subjek di 1-3 sekolah); (5) *Main Product Revision* (melakukan revisi pada produk pertama yang telah diuji coba); (6) *Main Field Testing* (melakukan uji lapangan kembali untuk produk utama dengan 30-100 subjek di 5-15 sekolah); (7) *Operational Product Revision* (melakukan revisi produk operasional dari hasil dan saran uji lapangan); (8) *Operational Field Testing* (melakukan uji lapangan terhadap produk final dengan 10-30 sekolah 20-400 subjek); (9) *Final product revision* (melakukan revisi pada produk final); (10) *Dissemination and implementation* (implementasi produk yang telah melewati tahapan dan Langkah panjang). Model pengembangan *Borg and Gall* ini merupakan model pengembangan dengan tahapan yang Panjang dan memakan waktu banyak untuk melakukan pengembangan produk.

2.1.5.7.2 Model 4 D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*)

Model pengembangan 4D merupakan model pendek yang terdapat pada pengembangan produk.



Bagan 1 Model 4 D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*)

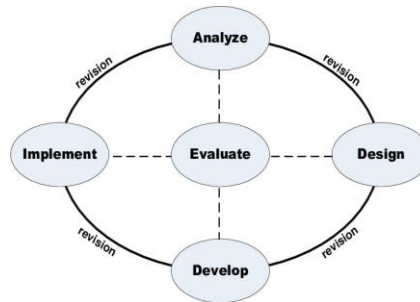
Sumber: <https://lp2m.uma.ac.id/wp-content/uploads/2022/03/4D.png>

Berikut adalah tahapan pengembangan menggunakan model 4D: (1) Tahap *Define* tahap ini adalah kegiatan analisis kebutuhan. Dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Menurut (Waruwu, 2024) menyebutkan ada 5 tahapan yakni pertama, *Front-end Analysis* adalah menentukan dasar masalah kedua *Learner Analysis* analisis karakteristik siswa untuk menjadi target pengembangan ketiga, *Task Analysis* merupakan tahapan menganalisis keterampilan siswa keempat, *Concept Analysis*. Merupakan tahap menganalisis konsep yang digunakan kelima, *Specifying Instructional Objectives* adalah tahapan peneliti merumuskan tujuan pembelajaran; (2) Tahap *design*, pada tahap ini terdapat 4 tahapan yaitu yang pertama, *Constructing Criterion-Referenced Test* yang merupakan tahapan penyusunan stnadar test dan analisis kebutuhan siswa kedua, *Media Selection* menyeleksi media yang sesuai dengan pengembangan ketiga, *Format Selection* memilih format yang tepat keempat, *Initial Design* simulasi materi dengan praktek mengajar atau *microteaching*; (3) Tahap *Development* merupakan tahapan dimana produk akan divalidasi serta dinilai dan sekaligus diuji coba; (4) Tahap *Disseminate* merupakan tahapan penyebarluasan suatu produk yang dikembangkan.

2.1.5.7.3 Model ADDIE

Model pengembangan *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Pada tahun 1970-an model ini dikembangkan. Model ini merupakan model yang sering dipakai peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian pengembangan Menurut (Waruwu,2024).

Gambar tahapan model *ADDIE* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Bagan 2 Model ADDIE

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Model-Pengembangan-ADDIE_fig1_337326454

Dapat dijelaskan bahwa model ini memiliki 5 tahapan yaitu pertama, adalah tahap analisis yang merupakan tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk produk pengembangan. Kedua, desain yang merupakan Langkah yang dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Ketiga, pengembangan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan produk yang telah dirancang sebelumnya, pada tahap ini instrumen disiapkan untuk validasi dan instrumen dan produk siap untuk diuji coba. Keempat, implementasi merupakan tahap dimana produk siap diuji coba dan dilakukan penelitian. Terakhir, merupakan evaluasi terhadap produk yang telah diimplementasikan, dimana hasil dan implementasi tersebut menjadi acuan untuk melakukan perbaikan pada produk. Namun tahapan evaluasi diatas terdapat ditengah, dimana maksud dari gambar diatas adalah proses evaluasi akan selalu dilakukan pada setiap tahapan pengembangan pada model *ADDIE* ini.

2.1.5.8 Pertanyaan dalam Penelitian Pengembangan

Secara umum pertanyaan penelitian pengembangan adalah pertanyaan terkait masalah yang ingin diselesaikan dan apa produk yang ingin dikembangkan. Dengan kata lain adanya masalah dilapangan terkait proses pembelajaran dapat

diselesaikan dengan adanya produk yang akan dikembangkan Menurut (Waruwu, 2024).

2.1.5.9 Teknik Analisa Data dalam Penelitian Pengembangan

Menurut (Setyowati & Utami, 2022) Teknik analisis yang dilakukan ialahh dengan dilakukannya observasi produk atau *prototipe* 1. Pengumpulan data pada tahap selanjutnya ialah wawancara untuk mendapatkan data yang menjadi masalah dan acuan untuk diselesaikan dengan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ialah penelitian yang menggunakan penelitian kualitati dan kuantitatif atau *mix method* yang sering digunakan secara bersamaan.

2.1.5.10 Kelebihan dan kekurangan Penelitian Pengembangan

2.1.5.10.1 Kelebihan Penelitian Pengembangan

Kelebihan penelitian pengembangan ialah suatu penelitian yang memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan dilapangan yang telah diuji secara ilmiah dan teoritis. Pengujian produk yang dikembnagkan untuk menyelesaika masalah tersebut telah diuji berulang kali sehingga kualitas dari produk bernilai tinggi Menurut (Waruwu, 2024)

Penelitian pengembangan memiliki kelemahan yaitu (1) Kegiatan yang dilakukan pada penelitian pengembangan cukup memakan waku yang lama dikarenakan prosedur yang harus dilakukan juga *relative kompleks*; (2) pada penelitian pengembangan digeneralisasi secara keseluruhan karena *R&D* dikembangkan berdasarkan sampel bukan populasi (Okpatrioka, 2023).

2.1.6 Media

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Harsiwi & Arini, 2020) media pembelajaran adalah perantara atau penghubung yang menjembatani penyampaian materi ajar kepada siswa. Banyak dampak positif yang dirasakan pada penggunaan media pembelajaran, anatara lain memudahkan untuk menyampaikan materi yang telah dikemas kepada siswa, selain itu media yang digunakan juga dapat menarik perhatian siswa untuk antusias dan turut aktif dalam kegiatan belajar dikelas.

Berdasarkan paparan diatas dapat dirangkum bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang dipakai pada kegiatan belajar, untuk mendemonstrasikan rangkuman materi yang telah dibuat dengan menarik agar siswa tertarik serta antusias untuk belajar hingga mendapatkan hasil maksimal.

2.1.6.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut (Milawati, 2021) ciri-ciri media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely antara lain: (1) *Fixative Property* merupakan ciri media yang mampu untuk menyimpan dan merekonstruksi peristiwa. rekaman yang disimpan dapat dilestarikan atau objeknya serta dapat di kirim tanpa penghalang waktu; (2) *Manipulative property*, terkait waktu media pembelajaran ciri manipulatif dimana tranformasi kejadian bisa memakan waktu sehari-hari bahkan bulan namun dengan media pembelajaran materi dapat didemonstrasikan dalam waktu 10-15 menit; (3) *Distributive property* ciri media ini yaitu dapat menyajikan suatu kejadian didalam satu ruang yang dapat direkonstruksi seperti kejadian aslinya.

2.1.6.3 Fungsi Media Pembelajaran

Pada saat kegiatan belajar ialah adanya interaksi antara siswa dan guru. Kegiatan interaksi ini dalam pembelajaran tidak bisa selalu tercapai sebab pemahaman siswa berbeda satu sama lain. Masalah ini dapat sewaktu-waktu terjadi sebab adanya beberapa faktor yang dapat menghambat proses komunikasi selama pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan proses penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab, sejatinya media merupakan bagian terpenting pada kegiatan belajar untuk memudahkan mendemonstrasikan materi serta memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

Milawati (2021), mengungkapkan bahwa media pembelajaran jika digunakan oleh satu orang dan kelompok memiliki 3 fungsi utama antara lain: (1) media pembelajaran berfungsi untuk memotivasi rangsang minat yang diinginkan siswa serta dapat mendorong Tindakan yang akan dilakukan siswa; (2) media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada siswa berupa materi yang didemonstrasikan memanfaatkan alat bantu media; (3) media ini berfungsi pada tujuan pembelajaran. yang telah disusun secara sistematis agar tercapainya kompetensi siswa, disiapkannya kegiatan belajar yang efektif dikemas materi yang berisikan informasi yang melibatkan siswa untuk turut aktif.

Rangkuman penjelasan berdasarkan paparan diatas adalah fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana yang menjembatani materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa, memotivasi siswa untuk bertindak serta tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

2.1.6.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dan memiliki manfaat bagi kelangsungan belajar siswa. Dijelaskan oleh (Fadilah dkk, 2023) antara lain: (1) guru dapat mendemonstrasikan secara seragam; (2) adanya beberapa media yang digabungkan seperti media audio, visual, audiovisual serta teks yang disajikan dengan menarik; (3) adanya interaksi antara media, guru dan siswa; (4) siswa tidak mudah bosan sebab materi yang didemonstrasikan dalam waktu yang cukup singkat dan guru dapat lebih efisien untuk mengajar; (5) dapat meningkatkan kualitas belajar siswa; (6) media juga dapat *fleksibel*; (7) seiring dengan berjalannya kegiatan belajar sikap positif siswa juga bisa lebih meningkat; (8) guru akan lebih produktif dan terpenting dapat mengarahkan siswa pada kegiatan belajar.

2.1.6.5 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah system yang menggunakan beberapa unsur media seperti teks, suara, animasi serta video secara bersamaan. selain itu multimedia interaktif mengikutsertakan *audiens* agar memanipulasi, mengendalikan dan menginstruksikan kegiatan. Multimedia interaktif merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan yang berpotensi sangat besar dalam mengubah cara belajar, memperoleh informasi, dan menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan kata lain multimedia pembelajaran merupakan cara terbaru yang populer dari berbagai multimedia pembelajaran Pendidikan masa kini menurut (Ilmiani dkk, 2020).

Menurut (Mulidiyah, 2020) media yang dijalankan oleh pemakainya serta dapat memilah dan memilih apa saja yang dibutuhkan dengan bantuan navigasi

pada media tersebut yang merupakan keutamaan multi edia interaktif. Multimedia interaktif meliputi video, audio, gambar dan juga animasi yang digunakan dalam pembelajaran. Multimedia ini dapat pula meningkatkan kualitas pembelajaran sebab materi yang disajikan sangat menarik untuk mendapatkan perhatian siswa. Tak hanya itu media pembelajaran juga bermanfaat untuk mempersingkat materi serta mudah dimengerti oleh peserta siswa dibandingkan menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan paparan sebelumnya, multimedia interaktif ialah media pada kegiatan belajar dimana sedang populer saat ini yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Media yang menggabungkan beberapa unsur media diantaranya audio, vido, gambar dan teks untuk merangkum kegiatan belajar dan memabntu siswa untuk mengerti apa yang disampaikan sehingga multimedia interaktif dapat dikategorikan sangat tepat dan efektif selam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2.1.6.6 Elemen Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan penggunaan alat elaktronik seperti computer yang didalamnya memuat teks, gambar, audio, video, grafik, animasidan materi lainnya. Melalui tautan dengan alat yang dapat memungkinkan peserta didik dan guru untuk dapat berpartisipasi dan ikut serta, berinteraksi kemudia berkomunikasi dalam proses pembelajaran untuk dapat memperoleh pemahaman pembelajaran melalui pengalaman selama proses belajar mengajar. Pada penggunaan multimedia interaktif ini untuk dapat digunakan agar bisa mendistribusikan pesan dan informasi yang serta dapat memberikan rangsangan, perasaan dan perhatian peserta didik serta keinginan agar proses pembelajaran

yang dilakukan akan berlangsung secara sengaja dan terkendali menurut (Sutomo dan Turmudi, 2024).

Menurut (melianti dkk, 2020) elemen-elemen multimedia interaktif ialah media terpadu yang tergabung dan interaktif seperti teks, gambar, audio, video dan animasi. Penggabungan dari unsur-unsur media tersebut dapat lebih menarik dan menyenangkan untuk dipelajari dan dipahami

Berikut adalah penjelasan unsur-unsur media dalam multimedia interaktif;

- (1). Teks adalah rangkaian kata-kata yang dimuat dalam bentuk kalimat sederhana untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dapat memberikan penjelasan pada gambar dan perintah pada media pembelajaran;
- (2). Grafik merupakan komponen penting dalam penggunaan media interaktif. Dengan menggunakan grafik dapat memudahkan guru menjelaskan suatu data yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Grafik yang dibuat juga dapat berupa grafik garis, batang, histogram dan lain-lain;
- (3). Gambar merupakan representasi visual dari informasi yang didapatkan atau materi yang ingin disampaikan yang disajikan dalam bentuk yang menarik guna menimbulkan reaksi peserta didik untuk memperhatikan media pembelajaran;
- (4). Video merupakan bentuk media yang memperlihatkan seluruh komponen atau unsur media seperti garis, grafik, gambar dan audio yang dibuat semenarik mungkin, dimana didalam video memuat segala hal pada materi yang dapat di representasikan menjadi bentuk yang lebih bagus dan berkesan bagi peserta didik;
- (5). Audio merupakan suara yang digunakan dalam media pembelajaran yang digunakan. Audio dapat berupa efek suara music, lagu nyanyian dimana suara tersebut berfungsi untuk dapat mengeluarkan suara pada media yang digunakan. Pemanfaatan suara ini dapat digunakan secara bersamaan dengan teks, gambar

dan audio itu sendiri. Penggunaan audio juga sangat penting karena jika suatu gambar, video dan teks tidak menggunakan suara atau audio akan terkesan sunyi dan membosankan; (6). Animasi berfungsi untuk memvisualisasikan konsep gambar kegiatan yang akan dilakukan atau materi yang akan dijelaskan selain video. Animasi juga akan melibatkan audio, teks, gambar dan grafik dalam suatu Gerakan suara audio yang digunakan; (7). Interaktivitas merupakan komponen terpenting dalam multimedia interaktif, karena interaktivitas ini bermaksud agar pengguna dapat berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan. Aspek interaktivitas mencakup beberapa poin diantara navigasi, permainan dan Latihan. Apabila pengguna media dapat menjalankan atau mempunyai kemampuan dalam penggunaan media maka media tersebut dikategorikan multimedia interaktif.

Sesuai dengan uraian sebelumnya dapat dirangkum bahwasanya elemen multimedia interaktif dapat berupa teks, grafik, gambar, audio, video, animasi dan interaktivitas ialah multimedia interaktif.

2.1.7 Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar

2.1.7.1 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar

Berdasarkan Pancasila sebagai tujuan Pendidikan nasional, Kunci untuk menumbuhkan rasa cinta bangsa dan tanah air salah satunya dengan Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila ini akan memberikan potensi pengembangan pada peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Kemendikbudristek, 2022).

Kehidupan warga negara dalam konteks berbangsa dan bernegara perlu adanya bimbingan kearah yang lebih *smart* dan bijak dalam menjalani kehidupan di Indonesia. Warga negara berhak menjalankan kehidupannya, mengungkapkan pendapat, menajalnkan kewajiban mematuhi perintah serta turut aktif dalam menjaga kemanan dan keutuhan NKRI.

Peraturan Menteri no 12 tahun 2024 penerapan kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang berlaku untuk jenjang Pendidikan usia dini, Pendidikan dasar, hingga Pendidikan menengah. Pada Kurikulum merdeka Pendidikan kewarganegaraan diganti dengan Pendidikan Pancasila. Menurut (Hapsari dkk., 2022) Pendidikan Pancasila ialah mata pelajaran kurikulum merdeka yang sebelumnya Pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila berasal dari Bahasa latin yaitu *civicux* yang diartikan kedalam Bahasa inggris artinya *civic* yang memiliki arti kewarganegaraan atau warga. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dirancang untuk mempersiapkan generasi muda sebagai warga negara yang setelah dewasa dapat turut berperan aktif dalam kegaitan masyarakat.

Pendidikan Pancasila ini merupakan perantara bagi peserta didik agar pribadinya menjadi pribadi yang nasionalisme atau mengindonesiakan peserta didik secara sadar dan tanggung jawab. Maka dari itu Pendidikan Pancasila memuat konsep-konsep mengenai kenegaraan atau ketatanegaraan, hukum tata negara secara teori umum dan khusus dan tepat dengan target tersebut.

(Hapsari dkk, 2022) Mengatakan Pendidikan Pancasila menitikberatkan pada pemebentukan insan yang *religious*, cinta bangsa dan bernegara, termampil, cerdas, demokratis serta mampu menjaga nama baik bangsa dan martabatnya dari

bangsa-bangsa lain. Oleh karena itu Pendidikan Pancasila harus diwujudkan dalam kurikulum dan pembelajaran di semua satuan pendidikan. Untuk mewujudkan fungsi dan peran Pendidikan Pancasila seyogyanya dirancang maka dari itu dirancang untuk merealisasikannya. Dalam konteks perwujudan tujuan dari Pendidikan nasional maka harus diadakannya pengembangan, aksi dan evaluasi. Hal tersebut merupakan landasan dan kerangka berpikir untuk memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian dapat disimpulkan Pendidikan Pancasila adalah Pendidikan hal yang harus ada bahkan wajib di pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Pendidikan Pancasila memiliki tujuan berupa menasionalkan siswa untuk menjadi warga negara dengan rasa kebanggaan bernegara, berbangsa serta cinta tanah air.

2.1.7.2 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Adapun tujuan dari Pendidikan Pancasila menurut (Kemendikbudristek, 2022) yaitu sebagai berikut: (1) Beriman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa; (2) memaknai nilai-nilai Pancasila serta mengetahui proses perumusannya; (3) menyelaraskan antara hak dan kewajiban pada norma-norma yang berlaku di kehidupan masyarakat *global*; (4) mengetahui bahwa dirinya merupakan bagian dari negara Indonesia; (5) untuk dapat menjaga dan mempertahankan NKRI maka harus mampu menganalisis karakteristik budaya lokal ditengah maraknya permasalahan secara *global*

2.1.7.3 Materi Lambang Pancasila

Pada kurikulum merdeka Pendidikan Pancasila terdapat 6 Fase diantaranya Fase A untuk kelas 1 dan kelas 2 jenjang sekolah dasar, Fase B untuk

kelas 3 dan 4 jenjang sekolah dasar, Fase C untuk kelas 5 dan 6 jenjang sekolah dasar, Fase D untuk kelas 7 dan 8 untuk jenjang sekolah menengah pertama, Fase E untuk kelas 9 sekolah menengah pertama dan kelas 10 sekolah menengah atas, terakhir Fase F untuk kelas 11 dan 12 jenjang sekolah menengah atas.

Elemen Pendidikan Pancasila meliputi elemen Pancasila, elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, elemen Bhinneka Tunggal Ika dan elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pada materi lambang Pancasila dengan elemen Pancasila Fase A memiliki capaian pembelajaran yaitu Peserta didik mampu mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga; mengenal para perumus Pancasila.

Materi lambang Pancasila terdapat pada bab 2 dengan judul “Aku berperilaku Pancasila” dengan alokasi waktu yang ditentukan adalah 3 minggu 12 x 35 menit. Materi lambang Pancasila dilaksanakan pada pertemuan ketiga dan keempat dengan materi esensial yang disajikan berupa mengenal arti dan makna lambang Pancasila. Untuk alokasi waktu materi lambang Pancasila ini selama 4 x 35 menit untuk 2 kali pertemuan dalam satu minggu.

2.1.7.4 Arti dan Makna Lambang Pancasila

Pancasila merupakan dasar negara yang dilambangkan dengan burung Garuda seperti gambar dibawah Pancasila memiliki 5 bunyi dan maknanya antara lain:



Bagan 3 burung garuda

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:National emblem of Indonesia Garuda Pancasila.svg#/media/Berkas:National emblem of Indonesia Garuda Pancasila.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:National_emblem_of_Indonesia_Garuda_Pancasila.svg#/media/Berkas:National_emblem_of_Indonesia_Garuda_Pancasila.svg)

Pancasila: (1) Ketuhanan yang maha esa merupakan sila pertama dalam Pancasila memiliki arti masing-masing individu memiliki hak dan kewajiban beragama menurut kepercayaan mereka masing-masing; (2) sila kedua kemanusiaan yang adil dan beradab dimana tingkah laku dan moral; (3) persatuan Indonesia yang artinya kesatuan bangsa,kebersamaan, menghargai perbedaan antar sesama bangsa, rela berkorban dan memiliki rasa tenggang rasa serta dapat dan bersedia mempertahankan kedaulatan; (4) kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan mengandung arti Pancasila musyawarah yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan dan mengashilkan mufakat. Tidak hanya itu makna didalam Pancasila adalah nilai kerakyatan dimana semua warga negara memiliki kedudukan yang sama secara hak dan kewajiban sebagai warga negara dan mempunyai wakil rakyat agar menyalurkan aspirasi masyarakat seperti dewan perwakilan rakyat; (5) keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia pada sila ini terkandung sebuah makna bahwa warga negara memiliki hak dan kewajiban untuk memperoleh keadilan yang sama dimata hukum.

2.1.8 Keaktifan Siswa

2.1.8.1 Pengertian Keaktifan Siswa

Keikutsertaan siswa dalam kegiatan belajar merupakan bukti keaktifan siswa. Menurut (Ambarwati, 2021) keinginan yang besar pada siswa pada saat kegiatan belajar merupakan bentuk keaktifan siswa yang mengkritisi untuk penyelesaian masalah.

Menurut (Janah dkk, 2021) siswa aktif ialah yang ikut serta baik secara fisik, psikis, kecerdasan dan emosional dengan mengkaji objek tujuan yang didapat. Tingkat keaktifan siswa bisa diketahui dengan mempunyai siswa menggunakan perasaan dan pikirannya terhadap suatu masalah yang ingin dicapai. Jika siswa sudah mampu menyelesaikan masalah dalam kegiatan belajarnya maka siswa tersebut dikategorikan aktif dan berhasil mencapai kompetensi belajarnya.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat ditarik rangkuman bahwasanya keaktifan belajar siswa merupakan hal yang dilakukan pada kegiatan belajar di kelas serta siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan belajar dengan menyalurkan aspirasi dan ide ke depan kelas.

2.1.8.2 Indikator Keaktifan Belajar Siswa

keaktifan belajar siswa memiliki indikator terdiri dari beberapa kegiatan menurut (Yustika & Prihatnani., 2019) antara lain: (1) *visual activities* ialah kegiatan mengamati hal yang dilakukan oleh orang lain; (2) *oral activities* ialah kegiatan yang dilakukan secara lisan untuk mengungkapkan opini; (3) *listening activities* ialah kegiatan mendengarkan hal yang disampaikan; (4) *writing*

activities ialah kegiatan menulis baik cerita, buku dan sebagainya; (5) *drawing activities* ialah kegiatan menggambar atau mengimajinasikan suatu hal; (6) *emotional activities* ialah kegiatan yang menimbulkan kemauan dan berani bertindak; (7) *motoric activities* ialah kegiatan melakukan percobaan; (8) *mental activities* ialah kegiatan mental berupa mengingat, memahami, menganalisis dan lain sebagainya.

Menurut (Abrori & Sumadi, 2023) yang termasuk indikator keaktifan belajar siswa ialah sebagai berikut: (1) turut serta dalam kegiatan belajar ikut dan ikut berpartisipasi; (2) siswa harus terlibat dalam pemecahan suatu permasalahan dalam pembelajaran; (3) siswa harus terampil dan mampu bertanya didepan *audiens* jika tidak mengerti apa yang dijelaskan; (4) belajar Bersama teman untuk melakukan diskusi menyelesaikan permasalahan pelajaran; (5) siswa harus mampu menilai diri sendiri, dengan mengerjakan tugas untuk mengetahui kemampuannya dan harus dikembangkan kekurangannya.

2.1.8.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Terdapat banyak hal yang harus diperhatikan Pada kegiatan belajar. Salah satunya Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan keberlangsungan belajar siswa.

Maka dari itu untuk menurut (Ambarwati, 2021) faktor-faktor yang dapat menjadi pendukung berlangsungnya kegiatan belajar ialah: (1) terciptanya pembelajaran yang menarik dan memotivasi; (2) pembelajaran yang terlebih dahulu menyampaikan tujuan dari pelajaran hari tersebut; (3) pembelajaran yang menjelaskan kompetensi yang harus dicapai; (4) menggunakan model pembelajaran asik untuk mendapatkan respon siswa; (5) menjelaskan bagaimana

petunjuk kegiatan belajar hari tersebut; (6) membuat keikutsertaan siswa dalam belajar; (7) memberikan umpan balik; (8) memberikan tugas agar siswa dapat mengulang pelajaran yang diberikan; (9) diakhir membuat kesimpulan

Sedangkan factor-faktor yang menjadi penghambat berlangsungnya kegiatan belajar dikemukakan oleh (Abrori & Sumadi, 2023): (1) faktor internal siswa memiliki *intelengensi* yang berbeda maka dari itu tidak semua siswa dapat mudah menerima materi yang diberikan; (2) faktor eksternal kondisi lingkungan juga dapat mempengaruhi kekatifan siswa; (3) selanjutnya ialah faktor penggunaan media, model, pendekatan dan sebagainya juga dapat memepengaruhi keaktifan belajar siswa.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan kajian penelitian yang dirasa terdapat kemenarikan permasalahan pada topik yang sedang diteliti. Penelitian relevan ini memiliki peran untuk mempermudah atau membantu peneliti untuk menganalisis, memecahkan masalah dari persoalan penelitian melalui pertanyaan yang diajukan. Adapun penelitian yang digunakan sebagai penelitian relevan terkait pengembangan multimedia intraktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila Fase A kelas 2 sekolah dasar yang sedang diteliti saat ini diantaranya:

2.2.1 (Nugraha dkk, 2024)

penelitian ini berjudul pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Pancasila kelas IV sekolah dasar. Latar belakang permasalahan penelitian ini ialah kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran terutama di masa pandemi yang mengharuskan seluruh kegiatan

belajar dan mengajar harus diselesaikan dari jarak jauh atau dari rumah, maka dari itu dengan keterbatasan dan kesulitan yang dihadapi guru dituntut untuk kreatif untuk menginovasikan media pembelajaran menjadi multimedia interaktif guna memancing respon siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan model penelitian *ADDIE (Analysis, design, development, implementation dan evaluation)*. Hasil dari penelitian ini ialah dari pencapaian kualitas data validasi ahli materi mendapatkan persentase 95% dengan kategori sangat layak, hasil dari validasi ahli media mendapatkan 75% dengan kategori layak, dan terakhir hasil dari validasi praktisi mendapatkan persentase 91% dengan kategori sangat layak. Hasil akumulasi dari ketiga kategori validasi ahli ini adalah 87% dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2.2.2 (Firdausa & Wicaksono, 2023)

penelitian ini berjudul pengembangan media interaktif “Gasiba” menggunakan *articulate storyline 3* muatan Pendidikan Pancasila pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia kelas V sekolah dasar. Latar belakang permasalahan penelitian ini ialah guru masih menggunakan buku dan majalah sebagai sumber belajar, dan guru masih membiarkan siswa nya untuk mencari sendiri referensi dan konten-konten materi ajar melalui smartphone mereka, masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda seperti gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Penggunaan alat peraga dan media cetak yang digunakan dengan tidak memperhatikan karakteristik siswa terkait gaya belajar, menjadikan siswa tidak nyaman dengan metode belajar yang diterapkan oleh guru tersebut. Sehingga dibutuhkan media yang dapat dibuat dengan memperhatikan masing-masing

karater siswa yang dibungkus menjadi satu media yaitu multimedia interaktif berupa articulate storyline. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan model *ASSURE* dimana kegiatan assure meliputi (penilaian siswa atau evaluasi pembelajaran, definisi tujuan atau merumuskan tujuan, pemilihan strategi, memanfaatkan fasilitas, membutuhkan partisipasi siswa atau melibatkan peserta didik, dan mengevaluasi serta revisi produk dan diperbarui). Hasil dari penelitian ini menunjukkan pencapaian respon siswa pada media yang dikembangkan ini mendapat persentase 91,04% dan respon guru sebesar 90,60% hasil dari pengembangan ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang terbilang jauh, hasil *pre-test* didapat oleh seluruh siswa dengan rata-rata 46,76% dan hasil *post-test* didapat 89,41% I I menunjukkan bahwa pengembangan media *ariculate storyline* efektif digunakan di sekolah dasar.

2.2.3 (Sari & Sadam, 2023)

Penelitian ini berjudul pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar pada mata pelajaran pkn. Latar belakang permasalahan dalam penelitian ini ialah kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih jarang dipakai karena akses internet. Maka dari itu penelitian ini membuat media *powerpoint* interaktif untuk membangkitkan peran aktif siswa pada proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *D&D* dengan model *PPE* atau *planning, production and evaluation*. Metode ini ialah metode yang digunakan untuk mengembangkan produk dengan cara mendesain produk, menguji produk dan validasi produk. Hasil dari penelitian ini ialah dari pencapaian kualitas data validasi ahli materi mendapatkan persentase

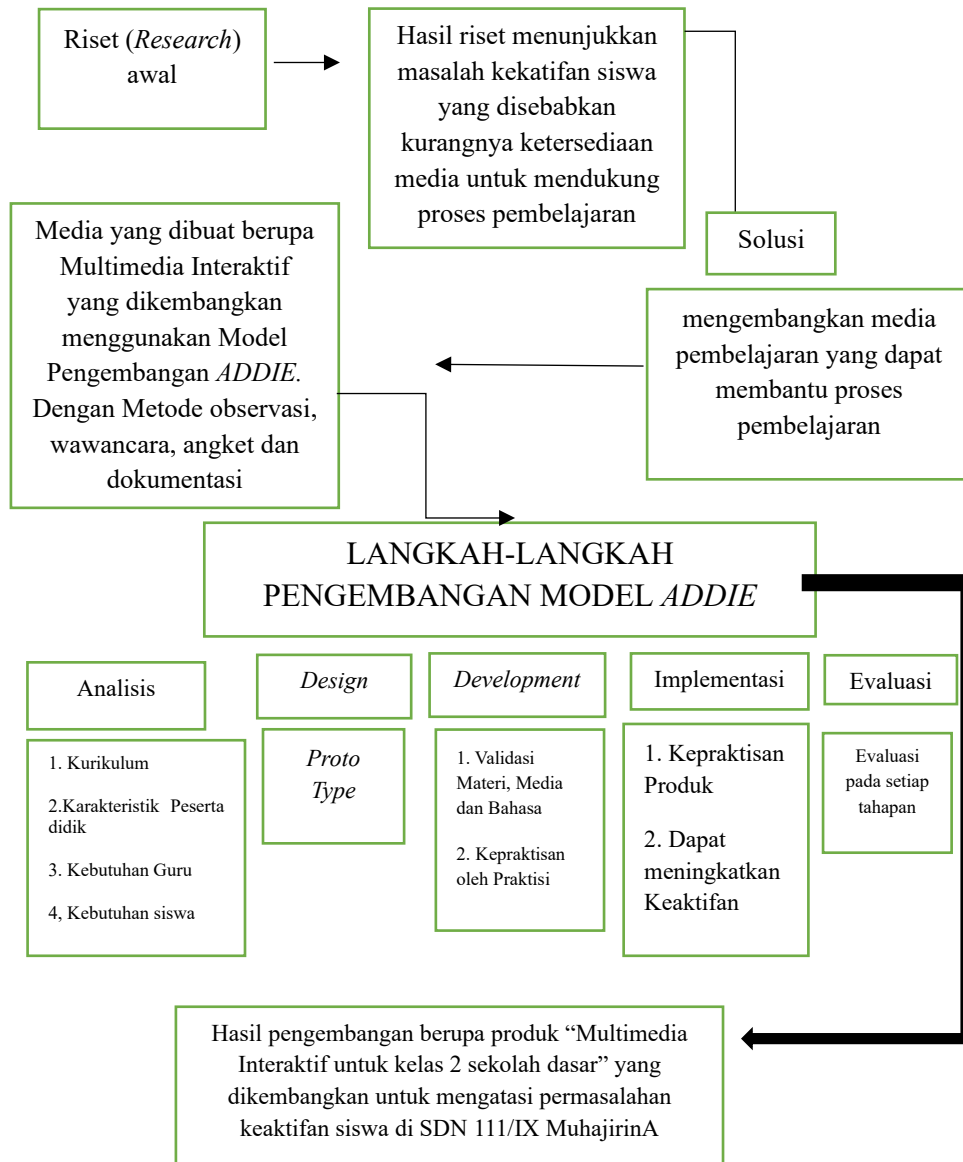
83% dengan kategori layak, hasil dari validasi ahli media mendapatkan 83% dengan kategori layak, maka dari itu media pembelajaran powerpointinteraktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menjalankan proses pembelajaran. Penggunaan media dapat berguna pada saat pembuatan isi dalam media berupa ringkasan materi yang dapat disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran. Dengan media yang digunakan guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran

Melalui pengembangan media ini peneliti berharap dapat membantu proses pembelajaran, membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan membuat siswa memiliki pengalaman yang berkesan setelah mengikuti proses pembelajaran. Struktur berpikir penelitian ini dapat diilustrasikan melalui bagan yang tertera dibawah ini

Kerangka Berpikir



Bagan 4 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

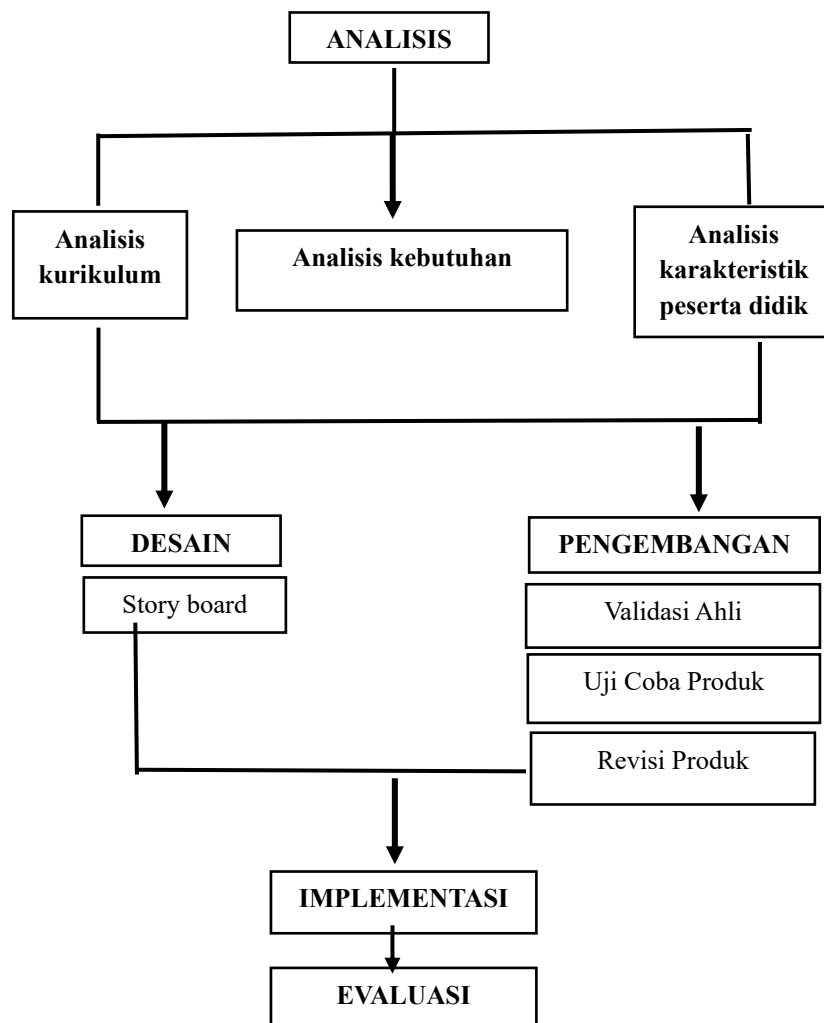
Penelitian yang akan dilakukan saat ini memanfaatkan metode penelitian *R&D* atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ialah sebuah riset dimana tujuannya adalah agar mengembangkan produk sudah tersedia atau menciptakan produk baru agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang sudah dibuat atau dikembangkan akan diuji nilai kegunaanya, penilai yang menguji produk pengembangan tersebut merupakan penilai yang sudah ahli atau pakar melalui proses validasi

Pengembangan ini menerapkan model pengembangan *ADDIE* atau analisis, desain, development atau pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model pengembangan *ADDIE* ini kerap kali digunakan karena model pengembangan ini memiliki karakteristik pengembangan yang mudah untuk diterapkan.

Alasan memilih model penelitian ini adalah : (1) model ini memiliki tahapan-tahapan yang deskriptif yang dapat memastikan setiap Langkah pengembangan produk dilakukan secara jelas, hati-hati dan sistematis, (2) kerangka model *ADDIE* di rancang secara khusus untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk, (3) model *ADDIE* terbukti efektif digunakan oleh peneliti terdahulu untuk penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk.

3.2 Prosedur Pengembangan

Peneliti akan memastikan dengan dilakukannya kegiatan penelitian ini maka tahapan proses pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa elemen Pancasila Fase A kelas 2 sekolah dasar akan berjalan dengan baik dengan mengikuti langkah demi langkah pengembangan berdasarkan hasil analisis di lapangan terkait masalah konkret, mendesain sebuah produk yang akan dikembangkan, melewati tahapan uji produk dan melakukan evaluasi pada setiap tahapan pengembangan.



Bagan 5 Prosedur Pengembangan

b3.2.1 Tahap Analisis

Pada tahap analysis ini bertujuan untuk mencari data-data tentang pentingnya multimedia bagi siswa, kriteria media bagaimana yang tepat berdasarkan kriteria siswa guna menunjang lancarnya proses belajar mengajar, dimana siswa dapat turut serta pada kegiatan belajar, siswa bisa berinovasi menyalurkan ide-ide hebatnya dan setelah mengikuti pelajaran peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang menarik, yang berkesan dan tidak membosankan. Berikut yang perlu diperhatikan pada tahap analisis:

3.2.1.1 Analisis Kebutuhan Pendidikan

Dari hasil informasi observasi SDN 111/IX Muhajirin pada kelas 2 diperoleh bahwa kegiatan belajar di sekolah pendidik belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran sebagai sarana mempermudah pendidik ketika mendemonstrasikan materi pelajaran. Pendidik belum sepenuhnya menerapkan media didalam kelasnya, lebih sering ceramah dibandingkan dengan penggunaan media. Maka dari itu siswa kurang antusias mengikuti pelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas terlihat betapa pentingnya pengemabangan multimedia interaktif pada kegiatan belajar dikelas di kelas untuk membangkitkan semangat siswa untuk turut berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Tabel 1 Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Guru

No.	Analisis kebutuhan	hasil
1.	Apakah pendidik difasilitasi atau mempunyai alat sendiri untuk membuat media pembelajaran?	Sudah ada, namun tidak banyak hanya laptop dan proyektor
2.	Apakah pendidik untuk dapat membuat media pembelajaran sudah di fasilitasi untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran	Ya ada, mengikuti webinar dan seminar terkait pendidikan
3.	Apakah pendidik merasa waktu yang dibutuhkan cukup untuk membuat media pembelajaran	Sebenarnya kurang, sebab sudah berkeluarga, dan masih banyak hal yang harus diselesaikan

Tabel 2 Tabel 3.2 Analisis kebutuhan peserta didik

No.	Analisis kebutuhan	Hasil
1.	Apa yang kamu sukai dari pelajaran Pendidikan Pancasila?	Pancasila dan lagu garuda Pancasila
2.	Apa kamu suka bermain gaway?	suka
3.	Jika pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan gaway apakah kamu tertarik?	tertarik

Tabel 3 Table 3.3 Hasil Angket Keaktifan Siswa**Sebelum Menggunakan Media**

No	Nama Siswa	Nomor Item								Jumlah	Presentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AA	3	2	1	2	2	2	2	2	16	67%
2	AB	2	1	1	1	2	1	2	2	12	50%
3	AD	3	3	3	2	3	3	3	3	23	95%
4	AF	2	2	2	2	2	2	2	2	16	67%
5	AL	3	3	2	3	3	2	3	3	22	92%
6	AU	3	1	1	2	2	2	3	3	17	71%

7	AZ	2	1	1	1	2	1	2	2	12	50%
8	DI	2	1	1	1	2	1	2	2	12	50%
9	DZ	3	3	1	1	2	1	2	2	15	63%
10	LU	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75%
11	NA	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
12	NS	2	1	2	1	1	2	2	2	13	54%
13	NI	2	2	1	2	2	2	2	3	16	67%
14	RI	2	1	2	1	2	1	2	2	13	54%
15	SA	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75%
16	SY	3	2	2	3	3	3	3	3	22	92%
17	TR	2	1	1	1	2	1	2	2	12	50%
Jumlah										281	1172
Rata-rata										16,52	68,94%
kategori										Cukup	

(Sumber: Penulis Memodifikasi dari Feddy Prasetyo, 2024)

Dari hasil observasi didapat pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif. Pendidik masih berpedoman pada buku ajar dan menyampaikan materi dengan metode ceramah. Dengan karakteristik peserta didik yang senang bermain metode seperti demikian dirasa kurang cocok untuk peserta didik. Karena akan menimbulkan kebosanan.

Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu kelancaran kegiatan belajar. Media yang akan dibuat ini merupakan multimedia interaktif yang mampu memancing

siswa untuk dapat berkontribusi pada kegiatan belajar. Multimedia interaktif ini pun akan menjadi multimedia yang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2.1.2 Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 111/IX Muhajirin guru mengatakan untuk penggunaan kurikulum di sekolah ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dimana kurikulum ini menuntut kreativitas guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik yang kritis dan hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk akses pengetahuan dan pembelajaran kurikulum merdeka guru mendapatkan dari internet, berpanduan pada buku ajar dan sudah adanya guru yang mengikuti pelatihan guru Tanoto *Foundation*.

3.2.1.3 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik merupakan pola kelakuan, sikap dan keahlian anak secara keseluruhan. Dalam teori yang dikemukakan batasan-batasan usia mengenai kecerdasan, pengetahuan dan relasi dalam ranah lingkungannya. batasan-batasan teori menurut Jean Piaget dijelaskan (Nainggolan & Daeli., 2021:31-32) perkembangan kecerdasan dari masa bayi hingga awal dewasa awal. Cara berfikir dari bayi hingga awal kedewasaan. Masa bayi (0-2 tahun) merupakan masa sensorimotor, dimana masa ini merupakan masa anak mengalami gerakan-gerakan dan mulai merasakan permainan indera dan mempelajari objek yang dilihatnya. Pra-operasi (2-6 tahun), anak mulai terlihat kecakapan motorik, usia (7-12 tahun) merupakan operasi konkrit dimana anak mulai berfikir secara logis, operasi formal (13-17 tahun), adanya penalaran abstrak. Di SDN 111/IX

Muhajirin untuk usia anak masuk dikelas 1 saat ini menerima siswa yang berada usia 6 tahun, 6 tahun lebih, tetapi ada juga yang masuk sd kelas 1 dengan usia yang belum genap 6 tahun.

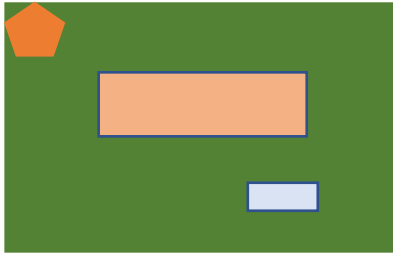
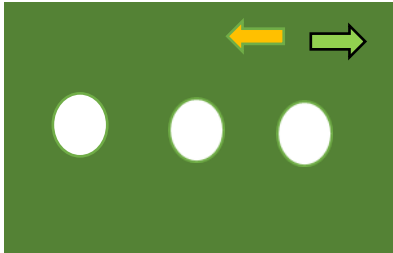
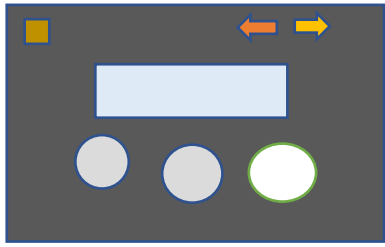
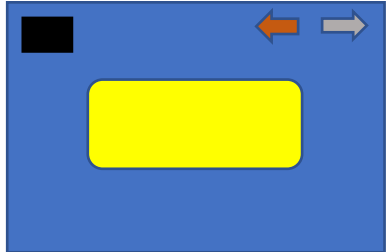
3.2.1.4 Mengidentifikasi Sumber Daya

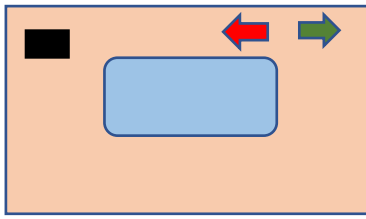
Berdasarkan hasil pengamatan di SDN 111/IX Muhajirin untuk kelas 2 penggunaan gaway seperti handphone peserta didik belum memiliki secara pribadi, melainkan gaway yang dimiliki merupakan kepemilikan dari orang tua atau kakak peserta didik. Maka dari itu untuk memberikan media pembelajaran berbasis teknologi untuk masing-masing peserta didik cukup sulit, sehingga diperlukan media yang dimana sarana yang diperlukan tersedia oleh sekolah.

3.2.1.5 Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, hal yang harus dilakukan selanjutnya ialah merancang atau mendesain produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan akan dibuat *prototype* dengan gambaran hasil rancangan *storyboard*

Tabel 4 Tabel 3.4 *Story Board*

Keterangan	Tampilan
Tampilan Judul dan gambar pendukung Logo Universitas Jambi  Judul materi  menu Start 	
Tampilan daftar isi CP, TP & ATP  Profil Pelajar Pancasila  Materi  Tombol lanjut  Tombol kembali 	
Tampilan (CP, TP & ATP) Menu pilihan  Pilihan Menu  Tombo lanjut  Tombol Kembali 	
Tampilan judul Materi Tombol <i>star</i>  Tombol Kembali  Tombol lanjut  Judul topik 	

Tampilan <i>Quiz</i> Tombol <i>star</i>  <i>quiz</i>  Tombol Kembali  Tombol lanjutkan 	
Tampilan refleksi Tombol <i>star</i>  Refleksi  Tombol kembali 	

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan penelitian produk ini terdapat adanya validasi dari 3 validator ahli, uji coba, dan revisi pada produk:

1. Validasi Ahli

Validasi pada ahli diharapkan mendapat suatu kejelasan dan keakuratan konsep dan materi tentang lambang Pancasila sebelum disampaikan kepada peserta didik. MPedomanultimedia interaktif akan melewati proses validasi sebelum di uji coba kepada peserta didik. Hasil validasi yang akan di uji cobakan pada peserta didik dipastikan sudah valid, bermutu dan efektif untuk digunakan.

2. Uji Coba Produk

Pada tahap ini peneliti akan menguji langsung multimedia pembelajaran yang telah melewati proses validasi. Diakhir proses uji coba ini peneliti akan memberikan soal terkait materi pembelajaran

lambang Pancasila dan angket tingkat kesulitan yang dirasakan peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran ini.

3. Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan tahap akhir produk melewati proses pengembangan. Dimana pada tahap revisi ini produk akan melewati perbaikan yang berkemungkinan muncul kesenjangan pada produk pada saat di uji coba tahap awal. Setelah produk direvisi maka tahap selanjutnya produk pengembangan siap untuk di implementasikan

3.2.4 Tahap implementasi (*implementation*)

Proses uji coba dan implementasi akan dilakukan di SDN 111/IX Muhajirin pada kelas 2 sesuai dengan observasi yang telah dilakukan. Sebelum melakukan tahapan implementasi produk diharuskan divalidasi terlebih dahulu oleh validator. Uji coba produk dilakukan untuk melihat seberapa jauh produk dapat digunakan dan jika adanya kekurangan maka dapat menjadi evaluasi peneliti untuk memperbaiki produknya. Produk yang dikembangkan diharapkan membawa dampak baik bagi kelangsungan kegiatan belajar. Uji coba dilakukan pada 2 kelompok yaitu kecil dan besar. Untuk kelompok kecil diperlukan 2-5 siswa sebagai sampel, untuk kelompok besar diperlukan 10-17 siswa. Tujuannya untuk menguji keterbacaan dan tingkat kepraktisan sebuah produk pengembangan, untuk meningkatkan keaktifan siswa pada kelas 2 melalui produk multimedia interaktif yang dikembangkan.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melakukan implementasi selanjutnya ialah tahapan evaluasi yang berguna agar setelah di uji coba hasilnya akan menjadi bahan untuk memperbaiki

produk yang telah dibuat. Pada proses ini dapat dilihat bagaimana hasil dari pemahaman siswa setelah menggunakan produk pengembangan, dan sejauh mana target ketercapaian produk untuk dikategorikan berhasil pada tujuan pembelajaran.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada pengembangan produk ini adalah peserta didik kelas 2 SDN 111/IX Muhajirin yang terdiri dari 17 peserta didik. Produk tersebut berupa multimedia interaktif berbentuk video pembelajaran yang dirancang dengan berisikan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A kelas 2 sekolah dasar dengan point materi yaitu Lambang Pancasila.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Secara umum data kualitatif merupakan data yang didapat berdasarkan observasi berupa kritik, saran dan masukan dari guru, siswa dan validator, dimana data kualitatif dapat berupa kalimat, grafik, foto dan gambar. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang dihasilkan berupa angka-angka atau representasi dari angka. Data kuantitatif dihasilkan dari angket yang diberikan kepada guru, siswa dan validator

3.4.2 Sumber Data

Pada penelitian pengembangan ini dibutuhkan data dari respon siswa, angket yang diberikan, lembar observasi, validasi oleh tim ahli dan kajian Pustaka. Sumber data yang didapat berasal dari beberapa sumber yaitu (1) ahli materi,

sebelum diujikan kepada siswa, harus dilakukan validasi materi terlebih dahulu oleh tim ahli, materi berupa pelajaran Pendidikan Pancasila, elemen Pancasila kelas 2 sekolah dasar atau Fase A; (2) pada Ahli media divalidasi media yang akan digunakan apakah cocok dan sesuai; (3) Ahli Bahasa merupakan validasi Bahasa yang digunakan pada produk apakah dapat dimengerti dan mudah dipahami oleh siswa; (4) guru dapat menjadi sumber data yang memberikan informasi dan permasalahan lapangan; (5) sama halnya dengan guru siswa juga menjadi sumber informasi lapangan yang juga menjadi objek penelitian.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Alat yang dipakai untuk mengumpulkan data disebut instrumen pengumpulan data menurut (Firiyani, 2020), mengungkapkan bahwa “serangkaian Langkah terstruktur untuk menghimpun informasi data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian dan alat pengumpulan data yang berbentuk kuisioner berisi sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber data atau narasumber merupakan teknik pengumpulan data”.

3.5.1 Observasi

Observasi dilakukan pada penelitian ini untuk mengamati karakteristik peserta didik dan keaktifan peserta didik menggunakan instrumen yang telah disediakan.

Tabel 5 tabel 3.5 karakteristik peserta didik

No.	Indikator Penilaian	Nomor halaman
1.	Pemahaman tentang kebenaran	1.
2.	Kemampuan Konservasi	2.
3.	Pengelompokan dan Penyusunan	3.
4.	Kemampuan untuk memutar pikiran	4.
5.	Pemahaman tentang ruang dan waktu	5.
6.	Kemampuan memecahkan masalah yang lebih rumit	6.
7.	Kemampuan berfikir logis	7.
8.	Pemahaman tentang konsep matematika	8.
9.	Pemahaman tentang konsep moral	9.

(sumber: Peneliti memodifikasi dari referensi Tiara Oktavia, 2024)

Tabel 6 tabel 3.6 instrument keaktifan peserta didik

Aspek yang dinilai	Skor	Indikator
Memperhatikan penjelasan guru	3	Aktif dalam memperhatikan penjelasan guru tanpa diperintah oleh guru.
	2	Aktif dalam memperhatikan penjelasan guru dengan diperintah oleh guru
	1	Tidak memperhatikan penjelasan guru
Mengajukan pertanyaan	3	Mengajukan pertanyaan dengan jelas dan tepat sesuai dengan permasalahan yang dibahas.
	2	Mengajukan pertanyaan dengan jelas, tetapi tidak tepat sesuai dengan permasalahan yang dibahas.
	1	Mengajukan pertanyaan tidak jelas dan tidak tepat sesuai dengan permasalahan yang dibahas.
	3	Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, antusias dalam kegiatan kelompok

Mengerjakan tugas dalam kelompok	2	Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, namun tidak antusias dalam kegiatan kelompok
	1	Tidak menunjukkan rasa ingin tahu, dan tidak antusias dalam kegiatan kelompok
Memecahkan masalah	3	Mendengarkan ketika teman kelompok sedang berdiskusi tanpa disuruh guru
	2	Mendengarkan ketika teman kelompok sedang berdiskusi dengan disuruh guru
	1	Tidak mendengarkan ketika teman kelompok sedang berdiskusi
Mempresentasikan hasil kerja kelompok	3	Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas kelompok sebelum waktu yang ditentukan
	2	Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas kelompok tepat waktu yang ditentukan
	1	Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas kelompok melebihi waktu yang ditentukan
Menanggapi pertanyaan	3	Menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat tanpa disuruh
	2	Menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat dengan disuruh
	1	Tidak menjawab pertanyaan dan tidak menyampaikan pendapat
Menghargai dan menerima pendapat	3	Menghargai pendapat siswa lain, dengan kalimat atau penyampaian dengan sopan
	2	Menghargai pendapat siswa lain, dengan kalimat atau penyampaian tidak sopan
	1	Tidak menghargai pendapat siswa lain

(Sumber: Peneliti memodifikasi dari Feddy Prasetyo, 2022)

3.5.2 Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara peneliti dan narasumber dimana peneliti akan bertanya kepada narasumber dengan pedoman wawancara yang berisikan pertanyaan terkait masalah yang akan dikaji oleh peneliti. Pada tahap wawancara ini peneliti akan melakukan proses tanya jawab Bersama guru dan siswa untuk mendapatkan informasi terkait masalah yang akan dikaji oleh peneliti

Tabel 7 tabel 3.7 Pedoman Wawancara Guru

No.	Pertanyaan	Nomor soal
1.	Apakah selama menjalani proses pembelajaran ibu menggunakan media sebagai alat dan bantu, dan media seperti apa yang iu gunakan?	1
2.	Apakah selama menjalani proses pembelajaran ibu pernah menggunakan multimedia interaktif?	2
3.	Apa bentuk multimedia interaktif yang ibu gunakan dan apakah ibu membuatnya sendiri?	3
4.	Menurut Ibu, kendala apa yang menyebabkan sulitnya membuat multimedia interaktif sendiri untuk kegiatan belajar ibu?	4
5.	Apa harapan ibu jika dapat membuat multimedia interaktif sendiri dan bagaiman bentuk multimedia yang ibu inginkan?	5

Tabel 8 Tabel 3.8 Pedoman Wawancara Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Nomor soal
1.	Apakah kalian suka belajar Pancasila?	1
2.	Apakah belajar Pancasila menyenangkan?	2
3.	Bentuk pembelajaran seperti apa yang kalian inginkan?	3

3.5.3 Angket

Diperlukan adanya angket validasi untuk tim ahli, angket kepraktisan untuk guru dan angket keaktifan. Angket yang diberikan kepada tim validasi berisikan skor 1-5 yaitu skor (1) Belum Sesuai, (2) Kurang Sesuai, (3) Cukup Sesuai, (4) Sesuai, dan (5) Sangat Sesuai. Selanjutnya untuk angket kepraktisan diberikan kepada guru dan peserta didik dengan keterangan skor 1-5 yaitu (1) Tidak Setuju, (2) Kurang Setuju, (3) Cukup setuju (4) Setuju (5) Sangat Setuju.

3.5.2.1 Angket Validasi

1. Validasi Materi angket validasi materi ini digunakan untuk mengevaluasi kualitas materi yang disajikan pada produk yang dikembangkan guna dapat merevisi hasil dari produk sebelum diimplementasikan pada peserta didik. Berikut angket yang diberikan kepada validator ahli materi.

Tabel 9 Tabel 3.9 Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nomor soal
1.	Pembahasan materi sesuai dengan CP, TP dan ATP	1
2.	Kejelasan materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak penafsiran	2
3.	Kemutakhiran daftar pustaka	3
4.	Penggunaan animasi dan navigasi mudah untuk dipakai	4
5.	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut	5
6.	ketepatan isi untuk mengembangkan pemahaman belajar peserta didik	6

(Sumber: Penulis memodifikasi dari Referensi Hikmah.dkk,2022)

2. Angket pada ahli media digunakan untuk melihat sejauh mana media yang dikembangkan dapat diimplementasikan ke peserta didik. Berikut angket yang diberikan kepada ahli media atau validator media

Tabel 10 Tabel 3.10 Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor soal
Kesederhanaan dan kemudahan	1. Multimedia Interaktif mudah digunakan	1
	2. Multimedia Interaktif tidak menyulitkan peserta didik	2
	3. Aplikasi yang digunakan dalam mendesain multimedia interaktif mudah diakses	3
	4. Aplikasi yang digunakan dalam mendesain multimedia interaktif mudah digunakan	4

Tampilan	5. Animasi yang digunakan sesuai dengan materi	5
	6. Navigasi item pada multimedia interaktif yang digunakan sesuai	6
	7. Elemen yang digunakan pada multimedia interaktif tidak berlebihan	7
	8. Struktur penyajian materi pada multimedia interaktif sesuai dengan CP & TP	8
	9. Gambar yang terdapat pada multimedia interaktif sesuai dengan materi	9
	10. Pewarnaan gambar pada multimedia interaktif menarik	10
	11. Kesesuaian penggunaan warna pada bagian pendahuluan, isi dan penutup	11
	12. Jenis huruf yang digunakan pada multimedia interaktif sesuai	12
	13. Ukuran huruf yang digunakan pada multimedia interaktif sesuai	13
	14. Tata letak gambar dan animasi pada multimedia interaktif seimbang	14
	15. Tata letak gambar dan teks pada multimedia interaktif seimbang	15
	16. Tata letak animasi dan teks pada multimedia interaktif seimbang	16

(Sumber: Penulis memodifikasi dari Referensi Hikmah.dkk,2022)

3. Ahli Bahasa bahasa yang digunakan pada produk pengembangan ini harus sesuai agar siswa dapat memahami dan mengerti apa yang disampaikan tidak bertele-tele, logis dan singkat.

Tabel 11 Tabel 3.11 Angket Penilaian Oleh Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor soal
Ketepatan saat pemakaian bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai	1
	2. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	2
	3. ketepatan pemakain tanda baca	3
	4.kesesuaian Bahasa dengan materi	4
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas II SD	5
	6. Bahasa sesuai minat siswa	6
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7. kesesuaian pemilihan kata/istilah	7
	8. Bahasa yang digunakan memakai struktur yang tepat dan sesuai	8
	9. warna yang digunakan sesuai	9
	10. Bahasa yang digunakan terpadu dan urut	10

(Sumber: Penulis memodifikasi dari Referensi Hikmah.dkk,2022)

3.5.2.2 Instrumen Kepraktisan

Dari hasil wawancara dan angket yag diberikan pada implementasi di SDN 111/IX Muhajirin kelas 2, akan diberikan angket yang diisi oleh guru atau praktisi tentang bagaimana penggunaan teknologi berupa produk yang dikembangkan. Maka hasilnya akan diketahui apakah produk yang dikembangkan praktis dan layak dikembangkan lebih lanjut.

Tabel 12 Tabel 3.12 Penilaian Kepraktisan Oleh Ahli Praktisi (Guru)

No	Aspek Penilaian	Nomor soal
1.	Kepraktisan memakai multimedia interaktif dalam proses pembelajaran	1.
2.	Cakupan materi yang disajikan pada multimedia interaktif jelas	2.
3.	Cakupan materi yang disajikan pada multimedia interaktif jelas dan mudah dipahami	3.
4.	Kesesuaian terhadap indikator dan tujuan pembelajaran	4.

5.	Gambar, Animasi dan video pembelajaran yang disajikan sesuai dengan materi	5.
6.	Penampilan gambar dapat mendorong minat belajar siswa	6.
7.	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi	7.
8.	Multimedia Interaktif dapat digunakan peserta didik secara mandiri	8.
9.	Penggunaan kalimat dan tata bahasa pada multimedia interaktif mudah dipahami	9.
10.	Gambar-gambar yang disajikan menarik perhatian peserta didik	10.
11.	Kuis yang disajikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	11.
12.	Warna dan tulisan menarik	12.

(sumber: Peneliti memodifikasi dari referensi Tiara Oktavia, 2024)

3.5.2.3 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Angket respon siswa terhadap media pembelajaran diberikan kepada siswa pada saat setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan besar. Angket ini berguna untuk mendapatkan hasil implementasi produk melalui angket yang respon siswa.

Tabel 13 Tabel 3.13 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran (Pada Kelompok Besar)

No	Pertanyaan	Nomor soal
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik	1
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih bersemangat	2
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran	3
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar	4
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif	5

Tabel 14 Tabel 3.14 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran (Pada Kelompok Kecil)

No.	Pertanyaan	Nomor soal
1.	Bagaimana perasaan Ananda saat belajar menggunakan media?	1
2.	Apakah dengan media pembelajaran ini Ananda lebih mengerti materi pembelajaran?	2
3.	Apakah Ananda bersemangat mengikuti pelajaran menggunakan multimedia interaktif?	3

3.5.4 Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi berupa foto angket yang berisi masukan-masukan dari validator dan foto-foto kegiatan uji coba selama proses pembelajaran berlangsung

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif data ini digunakan untuk mengetahui bagaimana kegiatan multimedia pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2 berlangsung. Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif mengevaluasi hasil validasi yang dilakukan oleh validator, guru dan siswa.

3.6.1 Analisis Data Kualitatif

Hasil wawancara guru dan siswa menggunakan instrument wawancara yang telah dibuat sehingga mendapatkan informasi data terkait bagaimana kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Apakah produk layak untuk dilanjutkan pengembangannya atau tidak. Setelah itu hasil dari wawancara akan direduksi dan disimpulkan dengan mendeskripsikan hasil wawancara dari narasumber serta disimpulkan.

3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Tahapan analisis data kuantitatif ialah berupa validasi oleh tim validator. Hasil yang diperoleh berupa data dari angket yang diberikan kepada validator yang berisikan apakah produk yang dibuat sudah memenuhi seluruh indikator multimedia interaktif.

Setelah data didapatkan tahap selanjutnya ialah melakukan analisis terhadap informasi yang diperoleh yang akan merujuk pada jawaban atas pertanyaan penelitian. Cara yang digunakan juga menjadi rujukan untuk menghasilkan informasi yang dapat memberikan jawaban pertanyaan penelitian.

Data yang diolah oleh pendekatan kualitatif ialah saran dan masukan yang didapatkan. Sedangkan angket validasi ahli dan data evaluasi akan dianalisis menggunakan skala likert secara analisis data kuantitatif untuk mengevaluasi penilaian dari tim ahli atau validator, guru serta siswa

Tabel 15 Tabel 3.15 Nilai Skala Likert

Interval	Skor rata-rata	Klasifikasi
$x > x_i + 1,80 S_{bi}$	$> 4,2$	Sangat Baik
$x_i + 0,60 S_{bi} < x_i + 1,80 S_{bi}$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
$x_i + 1,80 S_{bi} \leq x_i + 60 S_{bi}$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$x_i + 1,80 S_{bi} > x_i + 0,60 S_{bi}$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq x_i - 1,80 S_{bi}$	$> 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan :

$\bar{x}_i$ (rerata skor ideal) $= \frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) $= \frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

x = skor empiris

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala :

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

$\bar{x}_i = \frac{1}{2} (5+1)$

$$\begin{aligned}
 &= 3 \\
 \text{Sbi} &= \frac{1}{6} (5-1) \\
 &= 0,67
 \end{aligned}$$

Perhitungan untuk mendapatkan rentang skor yang mencakup sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan sangat kurang valid dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

Sangat Valid	$ \begin{aligned} &= x > 3 + (1,80 \times 0,67) \\ &= x > 3 + (1,21) \\ &= x > 4,21 \\ &= 4,21 - 5,00 \end{aligned} $
Valid	$ \begin{aligned} &= 3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67) \\ &= 3 + (0,40) < X \leq (4,21) \\ &= 3,40 < X \leq 4,21 \\ &= 3,41 < X \leq 4,21 \end{aligned} $
Cukup Valid	$ \begin{aligned} &= 3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67) \\ &= 3 - (0,40) > X \leq 3 + (0,40) \\ &= 2,61 > X \leq 3,40 \end{aligned} $
Kurang Valid	$ \begin{aligned} &= 3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3(0,60 \times 0,67) \\ &= 3 - (1,21) < X \leq (0,40) \\ &= 1,80 < X \leq (0,40) \\ &= 1,79 < X \leq 2,60 \end{aligned} $
Sangat Kurang Valid	$ \begin{aligned} &= X \leq 3 - (1,80 \times 0,67) \\ &= X \leq 3 - (1,21) \\ &= X \leq 1,79 \end{aligned} $

3.6.2.1 Tingkat Validitas

Validitas diolah diolahdari data yang didapat dari validator berdasarkan angket yang digunakan pada saat proses validasi dengan rumus:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validitas Ahli

Tse = Total skor yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan kriteria pada tabel dibawah ini.

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat valid
80-89	Valid
65-79	Cukup valid
55-64	Kurang valid
0-54	Tidak valid

(Syaifulloh, 2020)

3.6.2.1 Tingkat kepraktisan

Data yang digunakan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif mesis madu diperoleh melalui pernyataan guru dan siswa dari lembar angket yang dikumpulkan peneliti. Pengujian dianalisis menggunakan skala likert dengan perhitungan sebagai berikut: pemberian skor 5 penilaiannya, “sangat praktis”, skor 4 penilaiannya “praktis, skor 3 penilaiannya “cukup praktis”, skor 2 penilaiannya “kurang praktis”, dan skor 1 penilaiannya “tidak praktis”,

menjumlahkan skor seluruh indikator, skor maksimum pada tiap item praktikalitas dengan skor 5 dan pemberian nilai presentase kepraktisan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat diukur melalui kriteria pencapaian pada tabel dibawah ini.

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat praktis
80-89	praktis
65-79	Cukup praktis
55-64	Kurang praktis
0-54	Tidak praktis

(Julsyam Fitra & Hasan Maksum 2021)

3.6.2.1 Tingkat Keaktifan Peserta Didik

Kriteria keberhasilan proses peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran ditentukan dengan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh pengamat (observer). Analisis data hasil observasi menggunakan analisis persentase. Skor yang diperoleh masing-masing indikator dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Selanjutnya dihitung persentase nilai rata-rata dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal yang dikalikan 100%, yaitu:

$$P = \frac{\text{jumlah}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada pembelajaran ini terdapat 4 kriteria aktivitas belajar siswa, yaitu: amat baik, baik, cukup, dan kurang.

Sehingga kriteria aktivitas belajar siswa ditentukan sebagai berikut:

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
91-100	Sangat baik
71-90	baik
61-70	Cukup baik
<61	Kurang baik

(Kunandar 2013)

Berdasarkan hasil olahan lembar observasi, aktivitas belajar siswa dinyatakan meningkat dengan baik jika mendapatkan skor dari pengamat minimal berkriteria baik.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk multimedia interaktif berbentuk *website canva* dapat diakses dengan menggunakan laptop, komputer, dan ponsel. Multimedia interaktif yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran menyajikan materi pembelajaran yang telah diadaptasi dari buku guru dan siswa yang merujuk pada capaian pembelajaran (cp), tujuan pembelajaran (tp), dan alur tujuan pembelajaran (atp). Proses pengembangan produk berupa multimedia interaktif ini dibuat dengan menerapkan model pengembangan *ADDIE* meliputi beberapa tahapan: analisi, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Produk multimedia interaktif ini dapat menjadikan berbagai macam bentuk gaya belajar yang sesuai, seperti membaca, mendengar, menonton dan mempraktikkan serta berinteraksi langsung menggunakan multimedia interaktif.

4.1.1 Analisis Pengembangan Multimedia Interaktif

4.1.1.1 Tahapan Analisis

Tahap analisis pada pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* merupakan tahap awal yang dilakukan. Tahap analisis ini berguna untuk mendapatkan informasi tentang kompetensi yang diharapkan sesuai kurikulum, analisis yang dibutuhkan peserta didik dan guru serta karakteristik peserta didik.

4.1.1.1.1 Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 2 SDN 111/IX Muhajirin adalah kurikulum Merdeka yang digunakan sebagai acuan kompetensi pada kegiatan pembelajaran. Kompetensi yang diharapkan dapat mencapai tujuan dan alur tujuan pembelajaran pada capaian pembelajaran elemen Pancasila fase A kelas 2 di SDN 111/IX Muhajirin ini seluruh kelas sudah menerapkan kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil wawancara wali kelas 2 Ibu Dhea Ufitri, S.Pd menyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan kurikulum merdeka di kelas 2 ini masih berpaku pada buku pegangan guru dan buku siswa.

4.1.1.1.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan hasil penelitian menggunakan instrumen wawancara guru, siswa dan angket keaktifan siswa dalam proses belajar sebelum menggunakan multimedia interaktif di kelas 2 SDN 111/IX Muhajirin. Temuan selama penelitian tersebut disajikan pada hasil wawancara dan angket sebagai berikut:

Tabel 16 Tabel 4.1 Wawancara Guru Kelas II

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah selama menjalani proses pembelajaran ibu menggunakan media sebagai alat dan bantu, dan media seperti apa yang iu gunakan?	Selama proses pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran seperi menggunakan media video pembelajaran yang ditampilkan dengan infocus. Itu tidak selalu dilakukan dikarenakan kendala waktu yang digunaka habis untuk menyiapkan infocus
2.	Apakah selama menjalani proses pembelajaran ibu pernah menggunakan multimedia interaktif?	Untuk media interaktif pernah digunakan

3.	Apa bentuk multimedia interaktif yang ibu gunakan dan apakah ibu membuatnya sendiri?	Multimedia yang digunakan berupa video <i>youtube</i> dan untuk apakah pernah membuat itu belum pernah dilakukan karena belum ada waktu sempat untuk membuatnya
4.	Menurut Ibu, kendala apa yang menyebabkan sulitnya membuat multimedia interaktif sendiri untuk kegiatan belajar ibu?	Untuk saya pribadi kendala bukan karena tidak bisa menoperasikan teknologi namun hanya saja waktu yang kurang banyak yang dapat saya gunakan untuk membuat berbagai macam media. Apalagi untuk saya yang memiliki suami dan anak kecil saya merasakan waktu yang saya gunakan memang harus lebih fokus kepada anak, suami dan rumah terlebih dahulu
5.	Apa harapan ibu jika dapat membuat multimedia interaktif sendiri dan bagaimana bentuk multimedia yang ibu inginkan?	Tentu multimedia yang mendapatkan partisipasi siswa. Dikarenakan Ketika menggunakan <i>youtube</i> yang didapat hanya penapilan materi dan lagu-lagu tentang materi seta <i>ice breaking</i> , diharapkan multimedia yang akan dibuat adalah multimedia yang didalamnya memuat <i>games</i> atau <i>quiz</i> , itu saya rasa akan memancing respon siswa yang lebih besar

Tabel 17 Tabel 4.2 Wawancara Peserta Didik Kelas II

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah anda suka belajar Pancasila?	Ya suka
2.	Mengapa Anda suka belajar Pancasila?	Karena sudah sering membaca Pancasila dari kelas satau bu
3.	Bagaimana pembelajaran Pancasila yang diinginkan anda semua?	Pelajaran banyak game

Tabel 18 Tabel 4.3 Angket Keaktifan Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif

No	Nama Siswa	Nomor ItemLATAR								Jumlah	Presentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AA	3	2	1	2	2	2	2	2	16	67%
2	AB	2	1	1	1	2	1	2	2	12	50%
3	AD	3	3	3	2	3	3	3	3	23	95%
4	AF	2	2	2	2	2	2	2	2	16	67%
5	AL	3	3	2	3	3	2	3	3	22	92%
6	AU	3	1	1	2	2	2	3	3	17	71%
7	AZ	2	1	1	1	2	1	2	2	12	50%
8	DI	2	1	1	1	2	1	2	2	12	50%
9	DZ	3	3	1	1	2	1	2	2	15	63%
10	LU	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75%
11	NA	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
12	NS	2	1	2	1	1	2	2	2	13	54%
13	NI	2	2	1	2	2	2	2	3	16	67%
14	RI	2	1	2	1	2	1	2	2	13	54%
15	SA	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75%
16	SY	3	2	2	3	3	3	3	3	22	92%
17	TR	2	1	1	1	2	1	2	2	12	50%
Jumlah										281	1172
Rata-rata										16,52	68,94%
kategori										Cukup	

Kesimpulan dari hasil analisis diatas menunjukkan bahwa keaktifan siswa sebelum menggunakan media sudah cukup baik, namun masih perlu ditingkatkan

lagi, selain itu guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media, namun tidak selalu dipakai karena terkendala waktu yang dihabiskan untuk menyiapkan perlengkapan, media yang dipakai pada saat proses pembelajaran adalah video dari *youtube*, yang berisikan materi dan latihan soal saja, dan guru mengharapkan adanya kebaruan dari media yang akan dipakai terfokus pada *game* yang dapat memancing siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

4.1.1.1.3 Analisis karakteristik Peserta Didik

Hasil pengamatan peserta didik di kelas 2 SDN 111/IX Muhajirin terkait karakteristik peserta didik yang merujuk pada pendapat dari Jean Piaget. Proses pembelajaran rentang usia 7-11 tahun peserta didik termasuk kedalam tahap operasional konkrit yang memiliki karakter sebagai berikut:

Tabel 19 Tabel 4.4 Analisis Karakteristik Peserta Didik

No.	Indikator Penilaian	Hasil
1.	Pemahaman tentang kebenaran	Dari pada konsep yang abstrak anak-anak cenderung lebih memahami konsep konkrit atau nyata
2.	Kemampuan Konservasi	Anak-anak mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
3.	Pengelompokan dan Penyusunan	Anak-anak dapat mengelompokkan objek, seperti sudah dapat menentukan sila pertama dan lambangnya apa
4.	Kemampuan untuk memutar pikiran	Anak-anak sudah mampu menyusun gambar yang diacak dan menyusunnya kembali ketika diacak kembali
5.	Pemahaman tentang ruang dan waktu	Anak-anak sudah dapat menata ruang ketika diinstruksikan untuk membuat

		kelompokkan seperti mengatur dan menyusun meja
6.	Kemampuan memecahkan masalah yang lebih rumit	Anak-anak cukup mampu menyelesaikan tugas lebih sulit yang diberikan, seperti pada permainan secara berkelompok kemudian masing-masing ada yang bertugas mencari jawaban di meja kelompok dan perwakilan maju untuk menyelesaikan soal yang diberikan
7.	Kemampuan berfikir logis	Cukup mampu menyelesaikan soal dengan teliti dan tepat
8.	Pemahaman tentang konsep matematika	Sudah cukup mampu untuk mengatur waktu mengerjakan tugas tepat waktu
9.	Pemahaman tentang konsep moral	Sudah cukup mampu menghargai teman ketika sedang menunggu giliran maju kedepan

Dari hasil analisis karakteristik diatas menunjukkan bahwa siswa sudah cukup mampu untuk mengikuti pelajaran dengan sistem pembelajaran saat ini, namun mereka masih membutuhkan pembaruan yang lebih baik untuk memaksimalkan proses pembelajaran terutama pada aspek keaktifan. Maka dari itu akan didesain sebuah produk pengembangan multimedia interaktif yang akan memasukan konten yang menarik untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. seperti memasukkan *game* interaktif yang dapat memancing antusias siswa.

4.1.2 *Design (Rancangan) Multimedia Interaktif*

Tahapan pengembangan *design* dilakukan setelah tahapan analisis dilakukan. Berikut langkah-langkah dalam mendesain produk pengembangan multimedia interaktif:

4.1.2.1 Alat dan Bahan

4.1.2.1.1 Laptop

Laptop digunakan oleh peneliti sebagai perangkat utama untuk mendesain multimedia interaktif. Berikut spesifikasi laptop yang digunakan:

Merk atau Type	Lenovo
Processor	Intel®Celeron®N4020Processor1.1GHz(4MCache,upto2.8GHz)
RAM	4,00 GB
System Type	Windows 10

4.1.2.1.2 Situs *web*

4.1.2.1.2.1 Aplikasi atau *Web Canva*

Situs *web canva* merupakan situs utama yang digunakan peneliti dalam membuat produk multimedia interaktif yang didalamnya terdapat banyak animasi dan navigasi yang dapat digunakan untuk memudahkan peneliti menciptakan suatu produk yang menarik. Didalam aplikasi atau *web canva* bisa digunakan untuk mendesain grafis seperti poster, presentasi, selebaran dan lain-lain.

4.1.2.1.2.2 *Web Wordwall*

Web wordall dalam penelitian ini digunakan untuk membuat *game dan quizz* yang dapat memancing interaksi siswa.

4.1.2.1.2.3 Aplikasi atau *Web youtube*

Web youtube digunakan untuk menampilkan video lagu “Garuda Pancasila” pada saat *ice breaking*

4.1.2.1.2.4 Modul Ajar

Hal utama yang perlu dipersiapkan dalam mendesain produk multimedia interaktif ini adalah modul ajar elemen Pancasila materi “Aku Berprilaku Pancasila” yang terdapat Capaian pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP).

Dan 2 Alur Tujuan pembelajaran (ATP) untuk 2 kali pertemuan. Modul ajar juga berguna untuk panduan kegiatan pembelajaran pada saat implementasi produk multimedia interaktif.

4.1.2.1.2.5 Buku Guru

Buku guru yang digunakan peneliti sebagai pedoman pembuatan materi hingga batasan materi adalah buku pegangan guru Pendidikan Pancasila kelas 2 Kurikulum merdeka. Materi yang digunakan adalah materi Bab 1 “Aku Berprilaku Pancasila” Elemen Pancasila untuk Fase A.

4.1.2.1.3 Proses Awal Pembuatan Produk Multimedia Interaktif

Pada tahap awal pembuatan produk multimedia interaktif ini ialah menyiapkan alat, bahan dan referensi gambar, video, animasi, *game*, *background*, *icon* dan navigasi yang dibutuhkan pada proses pengembangan. Selain menyiapkan referensi gambar dan sebagainya, perlu juga mempersiapkan materi-materi dari sumber yang lengkap.

Setelah mempersiapkan alat, bahan dan materi yang dibutuhkan, berdasarkan dengan *story board* yang telah dirancang peneliti langsung memasukkan satu demi satu *ico*, *background*, materi dan lainnya agar dapat diedit dan dijadikan sebuah tampilan menarik yang dibuat di aplikasi atau situs *web canva*. Tampilan yang dibuat ini diharapkan dapat menjadikan produk yang baik bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran agar mendapatkan respon yang baik dari siswa untuk menciptakan suasana kelas dengan siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembuatan desain multimedia interaktif diantaranya:

4.1.2.1.3.1 Pembuatan desain multimedia interaktif

Pada tahap ini peneliti menggunakan situs *canva* sebagai *web* atau aplikasi utama yang digunakan untuk pembuatan produk multimedia interaktif. Pada situs *canva* ini peneliti menggabungkan gambar, *background*, *icon*, navigasi yang tepat per *slide* nya sesuai dengan materi dan kebutuhan multimedia. Pada tahapan pembuatan multimedia ini juga dibutuhkan *web wordwall* yang digunakan untuk membuat *game* interaktif dengan cara memasukkan link *wordwall* dan dapat diakses langsung menggunakan *canva* tanpa harus keluar dari multimedia pada situs *canva*. Selanjutnya dibutuhkan link *web youtube* untuk memasukkan video lagu “Garuda Pancasila” pada multimedia interaktif, link ini juga dapat diakses tanpa harus keluar dari situs *web canva*.

4.1.2.1.3.2 Publikasi multimedia interaktif

Pada tahap ini multimedia interaktif dipublikasikan agar guru ataupun siswa dapat mengakses situs *web canva* multimedia interaktif yang telah dirancang, agar dapat digunakan kembali oleh guru dan siswa untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya bahkan bisa menjadi referensi guru untuk pembuatan media. Link ini dapat diakses menggunakan komputer, laptop dan *handphone*.

4.1.2.1.3.3 Membuat *Prototype*

Langkah-langkah dalam membuat *prototype* diantaranya menggabungkan konten gambar, *icon*, *background*, *quizz* dan video yang sudah disiapkan dan akan diedit pada tahap desain. Setelah selesai melakukan penyusunan animasi dan *cropping*, setiap halamannya akan diberikan tombol navigasi yang berfungsi untuk menagktifkan perintah menampilkan data, halaman selanjutnya, halaman sebelumnya dan lain-lain.

Selain tombol navigasi yang aktif, multimedia juga menyediakan tombol informasi yang aktif untuk membuka informasi terkait profil pelajar pancasila, capaian pembelajaran, informasi guru dan mahasiswa. Pada multimedia interaktif ini juga disediakan *Quizz* materi pembelajaran yang dapat diakses melalui *canva* tanpa harus keluar atau *log out*. *Quizz* tersebut akan dapat diisi oleh siswa langsung dan akan dinilai oleh situs *web worwall* secara langsung.

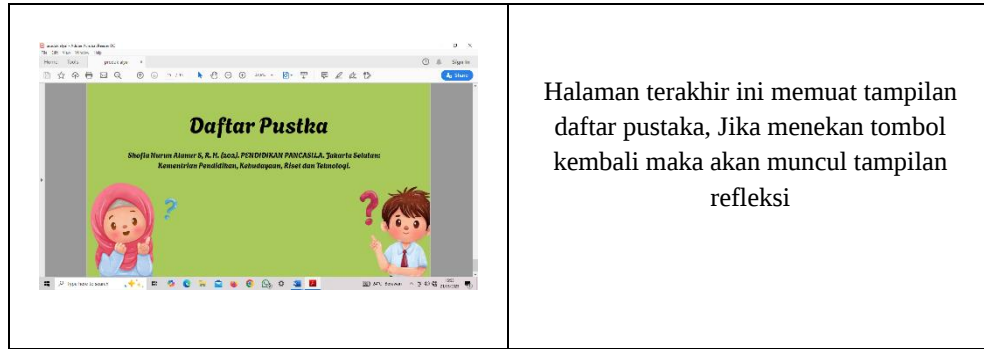
Setelah semua dimasukkan baik gambar, *icon*, *background*, dan navigasi sudah difungsikan maka selanjutnya adalah memberikan animasi. Animasi pada *canva* pergerakan elemen agar multimedia interaktif menarik. Lalu setelah seluruh editan materi, animasi, gambar dan sebagainya selesai selanjutnya dipublikasikan menggunakan link publik yang dapat diakses dengan menggunakan laptop atau *smartphone*. Berikut adalah hasil pengembangan produk tersebut

Tabel 20 Tabel 4.5 *Prototype Multimedia Interaktif*

Tampilan	Deskripsi
	Pada tampilan awal muncul judul “Aku Berprilaku Pancasila”, Nama Mahasiswa dan Sekolah Penelitian. Lalu terdapat tombol navigasi <i>play</i> yang akan mengarahkan ke halaman selanjutnya
	Halaman ini memuat daftar menu CP, TP dan ATP, profil pelajar Pancasila dan materi. Jika satupun menu tidak dipilih maka tampilan selanjutnya adalah tampilan CP, TP dan ATP

	Tampilan halaman ini terdapat tampilan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan profil pelajar Pancasila, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu
	Tampilan Profil Pelajar Pancasila, Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan materi lamban pancasila, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu
	Halaman ini memuat materi lambang Pancasila Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan lambang dan bunyi Pancasila, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu
	Halaman ini memuat materi lambang dan bunyi Pancasila Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan <i>ice breaking</i> “ lagu Garuda Pancasila”, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu
	Halaman ini memuat video youtube tanpa harus keluar dari web canva Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan Quizz ayo bermain, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu

	Halaman ini memuat permainan dengan menggunakan <i>web wordwall</i> tanpa harus keluar dari <i>web canva</i>. Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan cerita pendek “Arti dan Makna Lambang Pancasila”, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu
	Halaman ini memuat cerita pendek “Arti dan Makna Lambang Pancasila”. Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan contoh sikap Pancasila, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu
	Halaman ini memuat tampilan contoh sikap Pancasila. Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan <i>game wordwall</i> ayo bermain lagi, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu
	Halaman ini memuat permainan dengan menggunakan <i>web wordwall</i> tanpa harus keluar dari <i>web canva</i>. Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan refleksi, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu
	Halaman ini memuat tampilan refleksi, Jika menekan tombol selanjutnya maka akan muncul tampilan daftar pustaka, jika ingin Kembali ke menu silahkan klik tombol navigasi menu



Halaman terakhir ini memuat tampilan daftar pustaka, Jika menekan tombol kembali maka akan muncul tampilan refleksi

4.1.3 Tingkat Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif

4.1.3.1 Validasi Media

Validasi media pembelajaran dilakukan bersama bapak Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd.,M.Pd melalui dua tahap. Tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 7 mei 2025, untuk memperbaiki angket sementara validasi kedua dilaksanakan pada tanggal 28 mei 2025 untuk tahap validasi media. Pada proses validasi pertama mendapatkan revisi untuk memperbaiki angket yang akan digunakan untuk mendapatkan revisi dan perbaikan dari validator media. Setelah merevisi angket, selanjutnya tahapan validasi yaitu merevisi halaman judul, agar tulisan tidak menutupi garis pada *template* media dan merevisi gambar yang tidak ada hubungannya dengan materi.

Tabel 21 Tabel 4.6 Angket Validasi Media

Aspek	Indikator	Tingkat Persetujuan
Kesederhanaan dan kemudahan	Multimedia Interaktif mudah digunakan	5
	Multimedia Interaktif tidak menyulitkan peserta didik	5
	Aplikasi yang digunakan dalam mendesain multimedia interaktif mudah diakses	5
	Aplikasi yang digunakan dalam mendesain multimedia interaktif mudah digunakan	4
	Animasi yang digunakan sesuai dengan materi	4

Tampilan	Navigasi item pada multimedia interaktif yang digunakan sesuai	4
	Elemen yang digunakan pada multimedia interaktif tidak berlebihan	5
	Struktur penyajian materi pada multimedia interaktif sesuai dengan CP & TP	5
	Gambar yang terdapat pada multimedia interaktif sesuai dengan materi	4
	Pewarnaan gambar pada multimedia interaktif menarik	4
	Kesesuaian penggunaan warna pada bagian pendahuluan, isi dan penutup	4
	Jenis huruf yang digunakan pada multimedia interaktif sesuai	5
	Ukuran huruf yang digunakan pada multimedia interaktif sesuai	5
	Tata letak gambar dan animasi pada multimedia interaktif seimbang	4
	Tata letak gambar dan teks pada multimedia interaktif seimbang	4
	Tata letak animasi dan teks pada multimedia interaktif seimbang	5
Jumlah		72
Rata-rata		4,5

Dari hasil skor pada tahapan validasi diperoleh, rata-rata 4,5 dikategorikan “sangat valid”. validator dapat menyimpulkan multimedia interaktif yang dikembangkan sudah sesuai dan siap untuk di uji cobakan.

$$Vah = \frac{70}{80} \times 100\%$$

$$Vah = 90\%$$

Tabel 22 Tabel 4.7 Tabel Revisi Validasi Media

Sebelum revisi	Setelah revisi	Keterangan
		• Sebelum revisi terdapat gambar yang tidak ada hubungannya dengan materi • Setelah revisi gambar yang terdapat pada media diganti dengan animasi lain

4.1.3.2 Validasi Materi

Validasi materi pembelajaran dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 28 April 2025, sementara validasi kedua dilakukan pada tanggal 29 April 2025. Validasi ini dilakukan bersama validator ahli materi yaitu bapak Heri Usanto, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi Pendidikan kewarganegaraan.

Tabel 23 Tabel 4.8 Angket Validasi Materi

No	Indikator	Tingkat persetujuan	
		Tahap I	Tahap II
1.	Pembahasan materi sesuai dengan CP, TP dan ATP	4	5
2.	Kejelasan materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak penafsiran	3	5
3.	Kemutakhiran daftar pustaka	5	5
4.	Penggunaan animasi dan navigasi mudah untuk dipakai	3	5
5.	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut	4	4
6.	ketepatan isi untuk mengembangkan pemahaman belajar peserta didik	4	5
Jumlah		24	29
Rata-rata		4,0	4,8

Validasi Pertama

$$V_{ah} = \frac{24}{30} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 80\%$$

Validasi Kedua

$$V_{ah} = \frac{29}{30} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 96\%$$

Pada proses validasi tahap pertama perbaikan yang dilakukan untuk memeriksa kembali pada buku guru apakah judul materi pada bagian-bagian pada burung Garuda adalah “Lima simbol Pancasila atau bagian-bagian dari Burung Garuda” validasi pertama dengan hasil skor 4,0 yang menunjukkan materi dari multimedia yang dikembangkan sudah dikategorikan “valid” pada validasi tahap kedua setelah merevisi saran dan masukan pada validasi pertama yang menunjukkan judul dari bagian-bagian pada burung Garuda benar “Lima symbol Pncasila” dan menjelaskan tentang bagian-bagian dari burung Garuda, dengan demikian dari hasil yang didapatkan dengan skor 4,8 yang dikategorikan “sangat valid”. Dari hasil skor pada tahap kedua yang tela diperoleh, validator dapat menyimpulkan materi pada multimedia interaktif yang dikembangkan sudah sesuai dan siap untuk di uji cobakan.

4.1.3.3 Validasi Bahasa

Validasi bahasa multimedia interaktif dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 25 vApril 2025, sementara validasi kedua dilakukan pada tanggal 30 April 2025. Validasi ini dilakukan bersama validator ahli

bahasa yaitu bapak Ahmad Syarif, M.Pd yang merupakan dosen proram studi Pendidikan guru sekolah dasar

Tabel 24 Tabel 4.9 Angket Validasi Bahasa

Aspek	Indikator	Tingkat persetujuan	
		Tahap I	Tahap II
Ketepatan saat pemakaian bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai	4	4
	2. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	4
	3. ketepatan pemakain tanda baca	3	4
	4.kesesuaian Bahasa dengan materi	4	4
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas II SD	4	4
	6. Bahasa sesuai minat siswa	3	4
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	7. kesesuaian pemilihan kata/istilah	3	4
	8. Bahasa yang digunakan memakai struktur yang tepat dan sesuai	3	3
	9. warna yang digunakan sesuai	3	4
	10. Bahasa yang digunakan terpadu dan urut	4	5
Jumlah		35	40
Rata-rata		3,5	4,0

Validasi Pertama

$$Vah = \frac{35}{50} \times 100\%$$

$$Vah = 70\%$$

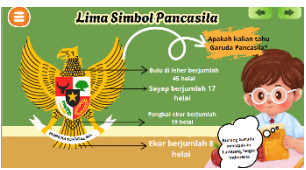
Validasi Kedua

$$Vah = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$Vah = 80\%$$

Pada proses validasi tahap pertama perbaikan yang dilakukan untuk 1). Konsistensi dalam penggunaan EYD dan penulisan Bahasa asing dengan ditulis miring, 2). Peletakkan elemen jangan menyentuh elemen lain. validasi pertama dengan hasil skor 3,5 yang menunjukkan bahasa dari multimedia yang dikembangkan sudah dikategorikan “valid” pada validasi tahap kedua setelah merevisi saran dan masukan pada validasi pertama didapatkan skor 4,0 yang dikategorikan “valid”. Dari hasil skor pada tahap kedua yang telah diperoleh, validator dapat menyimpulkan materi pada Bahasa multimedia interaktif yang dikembangkan sudah sesuai dan siap untuk di uji cobaka

Tabel 25 Tabel 4.10 Tabel Revisi Validasi Bahasa

Sebelum revisi	Setelah revisi	Keterangan
		- Sebelum revisi judul media kata “Berprilaku” harusnya menggunakan huruf besar untuk setiap katanya. - Setelah revisi judul sudah menggunakan huruf besar di setiap kata
		- Sebelum revisi elemen yang bertuliskan pertanyaan pemantik menyentuh elemen lain mengakibatkan ketidakteraturan posisi setiap elemen - Setelah direvisi elemen yang bertuliskan pertanyaan pemantik tidak lagi menyentuh elemen lain
		Sebelum revisi terdapat elemen yang menyentuh elemen lain mengakibatkan ketidakteraturan posisi setiap elemen, selain itu penggunaan warna pada

		tulisan bunyi Pancasila disamakan dengan warna tulisan sila pada bagian atas. • Setelah direvisi elemen tidak lagi menyentuh elemen lain dan tulisan bunyi Pancasila sudah dirubah dan berbeda dari tulisan lambang Pancasila
--	--	--

4.1.4 Hasil Implementasi Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Model *ADDIE*

Implementasi pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model *ADDIE* menghasilkan sebuah kepraktisan multimedia yang digunakan dan keaktifan siswa dari penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan. Hasil dari implementasi tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara praktisi dan angket berikut:

4.1.4.1 Hasil Angket Respon Praktisi

Pengisian angket kepraktisan dilakukan oleh guru wali kelas 2 SDN 111/IX Muhajirin yaitu ibu Dhea Ufitri, S.Pd. Wali kelas atau guru merupakan ahli praktisi **pada proses pengembangan multimedia interaktif ini. Skor dari pengisian angket** praktisi oleh guru diperoleh dengan jumlah 52 dengan rata-rata 4,3 dimana skor dengan rata-rata tersebut dikategorikan sebagai produk “sangat praktis” untuk digunakan. Dibawah ini hasil angket kepraktisan yang diisi oleh ahli praktisi atau guru.

Tabel 26 Tabel 4.11 Angket Respon Praktisi

No	Aspek Penilaian	Tingkat Persetujuan
1.	Kepraktisan memakai multimedia interaktif dalam proses pembelajaran	4
2.	Cakupan materi yang disajikan pada multimedia interaktif jelas	4
3.	Cakupan materi yang disajikan pada multimedia interaktif jelas dan mudah dipahami	4
4.	Kesesuaian terhadap indikator dan tujuan pembelajaran	5
5.	Gambar, Animasi dan video pembelajaran yang disajikan sesuai dengan materi	5
6.	Penampilan gambar dapat mendorong minat belajar siswa	5
7.	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi	4
8.	Multimedia Interaktif dapat digunakan peserta didik secara mandiri	3
9.	Penggunaan kalimat dan tata bahasa pada multimedia interaktif mudah dipahami	4
10.	Gambar-gambar yang disajikan menarik perhatian peserta didik	5
11.	Kuis yang disajikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	5
12.	Warna dan tulisan menarik	4
Jumlah		52
Rata-rata		4,3

$$P = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A kelas 2 Sekolah Dasar ialah produk multimedia “sangat praktis” dan layak untuk digunakan. Kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan bukan hanya menjadi media pembelajaran sekali pakai tetapi dapat digunakan secara berkelanjutan.

4.1.4.2 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Untuk mengetahui hasil implementasi produk pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model *ADDIE* selain melalui angket dan wawancara peserta didik, peneliti juga melakukan wawancara dan penyebaran angket kepada peserta didik untuk mendapatkan tanggapan terhadap multimedia interaktif yang digunakan. Proses penilaian dilakukan setelah uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan dengan cara memberikan angket dan wawancara peserta didik.

Tabel 27 Tabel 4.12 Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Siswa	Nomor Item					Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5		
1	AA	5	5	5	5	5	25	5
2	AB	5	5	5	5	5	25	5
3	AD	5	5	5	5	5	25	5
4	AF	4	5	5	5	5	24	4,8
5	AL	5	5	5	5	5	25	5
6	AU	5	5	5	5	5	25	5
7	AZ	5	5	5	5	5	25	5
8	DI	5	5	5	5	4	24	4,8
9	DZ	5	5	5	5	5	25	5
10	LU	5	5	5	5	5	25	5
11	NA	5	5	5	5	5	25	5
12	NS	5	5	5	5	5	25	5
13	NI	5	5	5	5	5	25	5
14	RI	5	5	5	5	5	25	5
15	SA	5	5	5	5	5	25	5

16	SY	5	5	5	5	4	24	4,8
17	TR	4	5	5	5	5	24	4,8
Jumlah rata-rata								84,2
Rata-rata								4,95
kategori								Sangat praktis

Hasil tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif melalui angket memperoleh skor 84.2 dengan rata-rata 4.95 untuk 17 siswa kelas 2 SDN 111/IX Muhajirin. Dengan demikian produk multimedia interaktif dari hasil angket dikategorikan sebagai produk yang “sangat praktis” untuk digunakan.

Tabel 28 Tabel 4.13 Angket Wawancara Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana perasaan Anda saat belajar menggunakan media?	1. Senang 2. Senang 3. Senang 4. Iya 5. Senang
2.	Apakah dengan media pembelajaran ini Anda lebih mengerti materi pembelajaran?	1. Iya 2. Iya 3. Iya 4. Iya 5. Iya
3.	Apakah Anda bersemangat mengikuti pelajaran menggunakan multimedia interaktif?	1. Semangat 2. Semangat 3. Semangat 4. Semangat 5. Semangat

Melalui hasil Angket Respon siswa dan wawancara dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa produk multimedia interaktif yang digunakan sangat bermanfaat bagi keberlangsungan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, untuk menarik respon siswa dan dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Implementasi produk pengembangan ini dengan tingkat kepraktisan yang dikategorikan praktis dapat sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa yang diterapkan dengan menggunakan prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimuat secara berulang dan berorientasi secara proses. Proses ini dilakukan secara siklus, dimana siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan secara berulang dan memperbaiki serta terus-menerus meningkatkan kualitas pembelajaran. dengan demikian produk pengembangan multimedia interaktif yang telah dikategorikan valid dan praktis dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil ini diperoleh melalui pengamatan pada setiap tahapan uji coba yang dilakukan. Berikut hasil pengamatan keaktifan siswa pada proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif,

Tabel 29 Tabel 4.14 Angket Keaktifan Siswa

No	Nama Siswa	Nomor Item								Jumlah	Presentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AA	3	2	2	2	3	2	3	3	20	83%
2	AB	2	2	2	2	3	2	2	2	17	71%
3	AD	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
4	AF	3	2	2	2	3	3	3	3	21	86%
5	AL	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
6	AU	3	2	2	2	3	3	3	3	21	86%
7	AZ	3	2	2	2	3	3	3	3	21	86%
8	DI	3	2	2	2	2	3	3	3	20	83%
9	DZ	3	3	2	2	2	3	3	3	21	86%

10	LU	3	2	2	2	3	3	3	3	20	83%
11	NA	3	3	3	3	3	3	3	3	24	100%
12	NS	2	2	2	2	2	3	3	3	16	66%
13	NI	3	2	2	2	3	3	3	3	21	86%
14	RI	2	2	2	2	2	2	3	3	18	75%
15	SA	3	2	2	3	3	3	3	3	22	92%
16	SY	3	2	3	3	3	3	3	3	23	96%
17	TR	3	3	3	2	2	3	3	3	22	92%
Jumlah										355	1471
Rata-rata										20,88	86,52%
Kategori										Baik	

Dari hasil data pengamatan keaktifan siswa menggunakan multimedia interaktif diperoleh peningkatan rata-rata yang sangat signifikan dari sebelum menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Rata-rata yang didapat dengan menggunakan multimedia interaktif diperoleh rata-rata 86,52% dengan kategori “baik”

Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran bukan hanya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar tetapi juga dapat membantu siswa untuk mampu memahami dan menerapkan materi yang disajikan menggunakan multimedia interaktif. Dengan demikian menunjukkan multimedia yang dikembangkan sangat layak, valid dan praktis untuk digunakan.

Multimedia interaktif dikategorikan “baik” yang menunjukkan produk multimedia yang digunakan berhasil menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, kreatif dan siswa dapat

memanfaatkan fitur-fitur multimedia yang disediakan yang ditunjukkan dengan interaksi antara siswa dan multimedia yang digunakan.

Dengan demikian hasil pengamatan penggunaan multimedia interaktif menunjukkan bahwa penggunaan produk multimedia telah berhasil meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan yang menciptakan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang digunakan merupakan alat yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Analisis Pengembangan Multimedia Interaktif

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* merupakan model pengembangan dengan 5 tahapan, yaitu tahapan Analisis, Desain atau rancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pemilihan model *ADDIE* sebagai model pengembangan multimedia interaktif ini karena model *ADDIE* dirasa sesuai dan sistematis dengan langkah-langkahnya untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan.

Tahapan awal penelitian menggunakan model pengembangan *ADDIE* adalah tahap analisis. Analisis pertama yang dilakukan yaitu mengetahui kurikulum yang digunakan pada sekolah dan kelas yang akan dijadikan objek penelitian. Kurikulum yang digunakan dikelas 2 di SDN 111/IX Muhajirin menggunakan kurikulum merdeka. Capaian pembelajaran yang dipakai sebagai acuan dalam pengemasan materi pada multimedia interaktif ini berdasarkan Capaian

pembelajaran Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan Nomor 32 tahun 2024. Elemen yang digunakan peneliti untuk membuat produk pengembangan multimedia interaktif adalah elemen Pancasila materi “Aku Berprilaku Pancasila”.

Analisis kebutuhan guru berdasarkan hasil wawancara, guru pernah menggunakan media berupa video *youtube*. Jika tidak menggunakan video dari *youtube* guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Kendala yang dihadapi guru dalam pembuatan multimedia interaktif adalah kurangnya waktu yang dibutuhkan sebab guru memiliki kesibukan untuk mengurus rumah dan memiliki anak kecil. Harapan guru untuk media yang dipakai pada proses pembelajaran ialah media yang dapat memancing respon siswa untuk menghasilkan keaktifan dan hasil yang maksimal. Analisis kebutuhan dari peserta didik ialah peserta didik menginginkan media yang banyak permainan dalam proses pembelajarannya.

Sesuai dengan analisis multimedia interaktif yang dibutuhkan guru dan siswa, multimedia interaktif yang akan didesain pada tahapan selanjutnya merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar menarik perhatian siswa dan meningkatkan keaktifan siswa. Sehingga peneliti membuat produk pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa yang bermanfaat untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis dan revisi berulang kali untuk mendapatkan produk layak, valid, praktis dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

4.2.2 Design pengembangan multimedia interaktif

Multimedia interaktif dirancang berdasarkan *story board* yang telah dibuat sebelumnya. Pada bab ini ide rancangan akan diwujudkan dengan pembuatan desain multimedia interaktif yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Tahapan awal perancangan produk pengembangan ialah mempersiapkan kebutuhan yang nantinya akan digunakan pada proses desain pengembangan berlangsung.

Tahap desain pengembangan multimedia interaktif membutuhkan perangkat keras berupa laptop sebagai alat utama yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif pada proses pengembangan ini dan buku guru digunakan untuk mencari referensi materi yang akan disajikan didalam media pembelajaran. Sedangkan perangkat lunak yang diperlukan berupa situs *web* diantaranya *web Canva* diperlukan sebagai situs utama untuk mengedit konten-konten didalam produk media yang akan dikembangkan, *Youtube* pada proses pengembangan produk ini digunakan sebagai situs untuk menampilkan video *ice breaking* pada media yang akan dikembangkan dan *Wordwall* digunakan pada proses pengembangan media ini sebagai situs untuk membuat *games* interaktif guna untuk memancing respon siswa.

Tahap pembuatan multimedia interaktif menggunakan situs *Canva* membutuhkan elemen, navigasi, *icon*, dan lain-lain kedalam satu demi satu *template* media yang sudah dipilih. Setelah navigasi, *icon*, elemen dan lain-lain telah disiapkan, tahap selanjutnya adalah memasukkan seluruh komponen yang telah disiapkan seperti, materi, link *youtube*, *games* dan *icon*, serta elemen pendukung untuk disusun kedalam templat kanvas. Seluruh komponen disusun

secara seimbang, dari mulai memasukkan judul dengan *icon* dan elemen seimbang, materi yang telah dikemas dimasukkan kedalam templat kanvas dan dihiasi *icon* serta elemen dan gambar pendukung. Penambahan link *youtube* dan *wordwall games* kedalam media yang dikembangkan ini berguna agar lebih menarik dan dapat memancing reapon siswa. Setelah seluruh konten materi, yang dikemas dengan bahasa sesuai KBBI, dengan ditambahkan elemen, *icon* dan gambar yang sesuai maka tahapan selanjutnya adalah publikasi link *canva* yang sudah berisi konten desain materi yang telah dibuat. Publikasi ini dilakukan agar link ini dapat diakses oleh guru dan siswa dilain hari untuk pengulangan pembelajaran dan acuan guru dalam pembuatan media pembelajaran selanjutnya. Tahap terakhir *design* pengembangan multimedia interaktif ini adalah membuat *proto type*. Langkah-langkah pembuatan *proto type* menggabungkan seluruh konten editan materi, elemen, *icon* dan navigasi yang aktif dan dianimasikan. Proses penggabungan dan dimasukkan kedalam tabel serta diberikan penjelasan penggunaan produk pengembangan.

4.2.3 Validitas Produk Pengembangan Multimedia Interaktif

Proses validasi bersama tim validator mendapatkan hasil yang menunjukkan produk pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase A kelas 2 sekolah dasar dinyatakan “valid” dan dapat diujicobakan pada tahap implementasi.

4.2.3.1 Validasi Media

Validasi media pembelajaran dilakukan Pada proses validasi pertama mendapatkan revisi untuk memperbaiki angket yang akan digunakan untuk mendapatkan revisi dan perbaikan dari validator media. Setelah merevisi angket,

selanjutnya tahapan validasi yaitu merevisi halaman judul, agar tulisan tidak menutupi garis pada template media dan merevisi gambar yang tidak ada hubungannya dengan materi. Skor yang didapat pada tahapan validasi diperoleh, rata-rata 4,5 dikategorikan “sangat valid”. validator dapat menyimpulkan multimedia interaktif yang dikembangkan sudah sesuai dan siap untuk di uji cobakan

4.2.3.2 Validasi Materi

Pada tahap akhir proses validasi bersama ahli materi menunjukkan konten materi yang dimasukkan kedalam media pembelajaran dikategorikan “sangat valid” mendapatkan skor rata-rata 4,8 dengan persentase 96%. Skor awal Pada proses validasi dikategorikan “valid” dengan persentase 80% memiliki skor rata-rata 4,0. Pada tahap pertama proses validasi materi revisi yang dilakukan ialah memperbaiki judul pada konten materi bagian-bagian burung garuda untuk diperiksa kembali pada buku guru atau buku siswa. Proses revisi dengan memasukkan saran dari validator berguna agar konten materi yang dimasukkan sesuai dengan kurikulum dan dikemas dengan sebaiknya agar siswa dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan.

4.2.3.3 Validasi Bahasa

Skor akhir dari proses validasi bersama validator Bahasa mendapatkan rata-rata 4,0 yang dikategorikan “valid” dengan persentase 80%. Sebelumnya pada tahap awal validasi Bahasa bersama tim validator, Bahasa yang digunakan pada materi media ini sudah dikategorikan “valid” dengan skor rata-rata 3,5 dipersentase 70%. Revisi yang dilakukan pada tahap proses validasi Bahasa ini mendapatkan saran dari validator untuk memperbaiki penulisan Bahasa asing menjadi tulisan

miring dan penulisan lainnya yang sesuai dengan PUEBI (Panduan umum ejaan Bahasa Indonesia).

4.2.4 Hasil Implementasi Pengembangan Multimedia Interaktif menggunakan Model ADDIE

Implementasi pengembangan menggunakan model *ADDIE* menghasilkan sebuah produk yang dapat dikategorikan praktis hingga menjadikan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Implementasi produk pengembangan ini menggunakan prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimuat secara berulang dan berorientasi secara proses. Proses ini dilakukan secara siklus, dimana siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan secara berulang dan memperbaiki serta terus-menerus meningkatkan kualitas pembelajaran. dengan demikian produk pengembangan multimedia interaktif yang telah dikategorikan valid dan praktis dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

4.2.4.1 Hasil Kepraktisan penggunaan Multimedia Interaktif

Hasil kepraktisan terhadap penggunaan multimedia interaktif diperoleh dari proses wawancara dan pemberian angket kepada guru dan siswa memperoleh kategori "Praktis". Deskripsi penggunaan multimedia interaktif bagi siswa dan guru dapat dikategorikan praktis, karena penggunaan multimedia interaktif pada saat proses pembelajaran, media mudah diakses dan fleksibel.

Berdasarkan yang telah dijelaskan di atas, Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen pancasila fase A kelas

2 sekolah dasar dinyatakan memenuhi kriteria valid dan praktis serta layak digunakan, sehingga multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, seperti yang dipaparkan dibawah ini

Hasil pengamatan keaktifan belajar siswa menunjukkan sebelum penggunaan multimedia interaktif menunjukkan siswa yang cukup baik pada saat proses belajar lebih memilih untuk melakukan hal diluar konteks pembelajaran dan tidak memperhatikan penjelasan guru didepan kelas. Siswa dengan kemampuan lebih dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan dapat bekerjasama dengan teman dan kelompok.

Tabel 30 Tabel 4.15 Persentase Keaktifan Siswa

No	Indikator Keaktifan siswa	Rat-rata
1.	Memperhatikan penjelasan guru	94,11%
2.	Mengajukan pertanyaan	76,47%
3.	Mengerjakan tugas dalam kelompok	76,47%
4.	Mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok	76,47%
5.	Memecahkan masalah	90,19%
6.	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	94,11%
7.	Menanggapi pertanyaan	98,03%
8.	Mengahragi dan menerima pendapat	98,03%
Jumlah		87%
Kategori		Baik

Hasil pengamatan uji coba menggunakan multimedia interaktif memperoleh skor persentase sebesar 87%, keaktifan siswa dengan menggunakan multimedia interaktif diaktegorikan “baik”.Berdasarkan uji coba dan pengamatan diperoleh menggunakan produk multimedia interaktif yang dikembangkan pada elemen Pancasila fase a kelas 2 sekolah dasar”menghasilkan kepraktisan produk dengan kategori “praktis” dan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada kategori “baik”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1). Tahapan Analisis Pengembangan pada penelitian ini menggunakan Analisis pada Model Pengembangan *ADDIE*, Analisis pada tahap dengan Model *ADDIE* berupa Analisis Kurikulum, Analisis Kebutuhan guru dan peserta didik serta Analisis Karakteristik peserta didik.
- 2). Desain pengembangan produk multimedia interaktif ini guna untuk meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila fase a kelas 2 sekolah dasar diawali dengan pembuatan *story board* sebagai acuan pembuatan media, mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk proses pembuatan produk pengembangan seperti laptop, aplikasi yang digunakan, situs web, mempersiapkan berbagai animasi, gambar dan materi Pendidikan Pancasila fase a kelas 2 yang akan dimasukkan kedalam media sebagai konten media yang dikembangkan. Setelah seluruh kebutuhan sudah dipersiapkan tahapan selanjutnya ialah membuat media atau produk pada aplikasi atau situs *canva*, kemudian proses publikasi web *canva*, tujuannya agar media yang dikembangkan dapat diakses Kembali oleh guru dan siswa. Kemudian membuat *prototype* yang berisikan media yang sudah selesai dibuat atau diedit untuk menjelaskan cara kerja dari media tersebut.

3). Validasi Ahli. Tahapan validasi dilakukan Bersama tiga validator ahli, diantaranya validator media, validator materi dan validator Bahasa. Pada proses “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar” diperoleh hasil validasi produk untuk media dengan skor rata-rata 4,5 yang dikategorikan “sangat valid”, untuk validasi media produk multimedia interaktif ini diperoleh skor rata-rata akhir 4,8 “yang dikategorikan s”sangat valid” terakhir validasi Bahasa yang dilakukan Bersama validator Bahasa diperoleh skor aratrata akhir sebesar 4,0 yang dikategorikan “valid”.

4). Hasil pengembangan menggunakan model *ADDIE* untuk mengukur tingkat kepraktisan dan kekatifan siswa pada proses pembelajaran. tingkat kperaktisan dari produk pengembangan ini memperoleh skor rata-rata 4.3 dengan kategori “praktis” yang dinilai oleh ahli praktisi dan kategori “sangat praktis” dengan skor rata-rata 4,8 yang diperoleh dari angket respon siswa. Proses pembelajaran menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif ini terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa mengikuti tahapan pembelajaran dikelas, dapat dilihat dari ketercapaian indikator antara lain. Indikator Memperhatiakn penjelasan guru mencapai persentase 94,11%, Mengajukan pertanyaan mencapai persentase 76,47%, mengerjakan tugas kelompok mencapai persentase 76,47%, mendengarkan percakapan kelompok mencapai persentase 76,47%, memecahkan masalah mencapai persentase 90,19%, mempersentasikan hasil kerja kelompok mencapai skor 94,11%, menanggapi pertanyaan mencapai persentase skor 98,03%, dan terakhir mengahrgai dan menerima pendapat mencapai skor sebesar 98,03%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar” peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1). Peneliti menyarankan agar pendidik proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas 2 sekolah dasar menggunakan produk “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar”
- 2). Diharapkan menjadi perhatian pihak sekolah untuk membantu guru membuat media pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Noval Abrori, C. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*.
- Aisyah Fadilah, K. R. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Mnafaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*.
- Alon Mandimpu Nainggolan, A. D. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal Of Psychology: Humanlight*.
- Andriani Safitri, M. N. (2022). Pentingnya Memahami Krakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Aulia Mustika Ilmiani, A. N. (2020). MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGATASI PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*.
- Ayu Ratna Sari, T. S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN PKN. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*.
- Dewi Ambarwati, U. B. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Esty Styowati, F. U. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 Issue 4 (2022) Pages 2472-2482*.
- F N Miftahul Janah, H. N. (n.d.). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang*.
- Firdausa, S. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF "GASIBA" MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR. *JPGSD*.

- Gebi Yustika, E. P. (2019). PENINGKATAN HASIL DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI NHT. *Journal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Hamzah Pagarra, A. S. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Ignasius Bayu Setya Nugraha, A. S. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Journal Education and Government Wiyata*.
- Indah Meilita, L. S. (2023). Pendidikan Melalui Permainan: Membangun Kreativitas Dan Inovasi pada Generasi Digital. *JISMA (JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT)*.
- Kemendikbudristek. (2022). *STANDAR PROSES PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH*. Jakarta: jdih.kemendikbud.go.id.
- Khofifah Infra Sukma, T. H. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Kumala Vadilatu Laela, M. F. (2024). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PERMAINAN SUDOKU KATA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS III UPT SD NEGERI SAWENTAR 04. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 8, No. 4, 2024 DOI 10.35931/am.v8i4.4098*.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita ringan. *JURNAL PENDIDIKAN, p-ISSN 2715-095X, e-ISSN 2686-5041*.
- Milawati. (2021). Pengertian, Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran. *Sukoharjo: Grup Media Tahta*.
- Mimi Jelita, L. R. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Mita Handayani, Y. A. (2023). Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasi*.
- Muhammad Syaikhul Basyir, A. D. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*.

- Nabila Hapsari, F. Z. (2022). Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)* e-ISSN: 2963-3176 Vol. 01 No. 02 (2022): November 2022.
- Nafiah Nur Shofia Rohmah, M. D. (2022). Teori Perkembangan Jean Piaget dan Implikasinya dalam Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Ndaru Kukuh Masgumelar, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*.
- Rahmatullah, I. A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha Vol. 12 No. 2 (2020)*.
- Rudi Prasetyo, O. A. (2022). PENERAPAN TEORI BELAJAR HUMANISTIK PADA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION*.
- Siti Fatimah, S. A. (2023). MENGINTEGRASIKAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI MI/SD PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 5.0. *SIGNIFICANT: Journal Of Research and Multidisciplinary*.
- Slamet, F. (2022). MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R & D). *Malang: Institut Agama islam Sunan Kalijogo Malang*.
- Udi Budi Harsiwi, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education*.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitiandan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Woro Anglia Banda Sutomo, T. (2024). Systematic literature review: Overview of the implementation of interactive multimedia on learning outcomes in mathematics learning. *Focus ACTION Of Research Mathematic Volume 7, No. 1, 2024* <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/factorm/> http://doi.org/10.30762/f_m.v7i1.2139.
- Yanti, N. K. (2021). Pendidikan Era-Kekinian Dan Teknologi Informasi Sebagai Dulisme Dalam Inovasi Pendidikan. *Sei Publikasi Pembelajaran*.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Figure 1 Lampiran Surat Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 1415/UN21.3/PT.01.04/2025 21 April 2025
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth : **Kepala SD Negeri 111/IX Muhajirin**

Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Bapak/Ibu/Saudara bahwa untuk keperluan prapenelitian dalam rangka penulisan tugas akhir/Skripsi mahasiswa. Kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk dapat memberikan izin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi atas nama:

Nama	: Alya Rahma Dhani
NIM	: AID121123
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan	: Pendidikan Anak Usia Dini Dan Dasar
Dosen Pembimbing Skripsi	: 1. Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd 2. Suci Hayati, S.Pd., M.Pd

Penelitian akan dilaksanakan pada:

Waktu	: 21 April 2025 s/d 21 Mei 2025
Judul Skripsi	: <i>"Pengembangan Multimedia Interaktif · Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Dase Kelas 2 Sekolah Dasar."</i>

Demikian surat permohonan izin penelitian ini dibuat atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAK,



Dekana Satrika, S.S., M.I.TS., Ph.D
NIP 198110232005012002




Figure 2 Lampiran Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MUARO JAMBI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 SEKOLAH DASAR NEGERI 111/IX DESA MUHAJIRIN
 KECAMATAN JAMBI LUAR KOTA
 NSS:101100701111/NPSN:10502752
Jln Noss II Km. 32 Muhajirin Akreditasi B Email: sdnegeri111muhajirin@gmail.com Kode Pos. 36363



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 800/118/SDN-111/VI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SD Negeri 111/IX Muhajirin Kec. Jambi Luar Kota Kab. Muaro Jambi, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Alya Rahma Dhani
 Nim : A1D121123
 Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakutas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas : Jambi

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEARIFAN SISWA PADA ELEMEN PANCASILA FASE A KELAS 2”** di SD Negeri 111/IX Muhajirin

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada siswa yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muhajirin, 14 Juni 2025
 Kepala, SD Negeri 111/IX Muhajirin



SRI MARTINI, S.Pd
 NIP. 197403081996032002

Figure 3 Surat Izin Observasi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS JAMBI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Kampus Pinang UNJA Teratai, Jln. Gajah Mada, Muara Bulian, Batanghari, Jambi, Kode Pos 36612. Telp (0743)21396;0741-583453
---	---

Nomor : 922/UN21.3.3.2/KM.05.01/2024
Hal : **Permohonan Izin Observasi Awal**

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri 111/IX Muhajirin

Sehubungan dengan Observasi Awal, maka mahasiswa Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi melakukan Observasi Awal.

Berkenaan Dengan Perihal Surat Diatas, Bersama Ini Kami Sampaikan Kepada Bapak/Ibu Nama Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi Dimaksud:

Nama	: Alya Rahma Dhani
Nim	: A1D121123
Dosen Pembimbing	: Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd Suci Hayati, M.Pd
Judul	: Pengembangan Media Video Pembelajaran Interkatif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase a Kelas 2 Sekolah Dasar

Untuk itu, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan observasi di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Muara Bulian, 18 Desember 2024
Ketua Prodi PGSD



Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd
NIP.196509011997022001

Figure 4 Lampiran Permohonan Ahli Media

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS JAMBI PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Alamat: Kampus UNJA Teratai, Jl. Gajah Mada, Muara Bulian, Batanghari, Jambi, 36612 Phone/Fax: 0743-21396, 0741-883453
---	--

Nomor : 370/UN21.3.3.2/KM.05.01/2025
Hal : Validator

Kepada Yth,
Bapak Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd

Dengan Hormat,
Bersama surat ini kami sampaikan permohonan untuk validasi (Validator Media) bagian dari pemenuhan tugas akhir Skripsi, bersama ini kami sampaikan nama mahasiswa PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dimaksud:

Nama : Alya Rahma Dhani
Nim : A1D121123
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Dase a Kelas 2 Sekolah Dasar

Untuk itu dimohon kepada saudara untuk bersedia menjadi validator. Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Prodi PGSD



Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd
NIP.196509011997022001

Figure 5 Lampiran Validasi Media Tahap Pertama

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk
Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A
Kelas 2 Sekolah Dasar

Nama Validator : Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd

Validasi : Media

A. Petunjuk Pengisian
Dimohon isi dengan memberi tanda cantang (√) pada nomor jawaban yang sesuai dengan tingkat persetujuan
Keterangan:
5 = Sangat sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang sesuai
1 = Belum sesuai

Aspek	Indikator	Tingkat persetujuan				
Kesederhanaan dan kemudahan	1. Pemakaian multimedia interaktif mudah serta tidak menyulitkan					
	2. Kepraktisan memakai multimedia interaktif pada saat proses belajar					
	3. Penggunaan aplikasi pembuatan media mudah untuk dipakai					
Tampilan	4. Penggunaan animasi dan navigasi mudah untuk dipakai					
	5. Elemen yang digunakan tidak berlebihan					
	6. Urutan penyajian sesuai					

	7. Gambar dan penjelasan saling mendukung						
	8. warna yang digunakan sesuai						
	9. Animasi menarik						
	10. Gambar menarik						
	11. Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca						
	12. Tata letak gambar, animasi dan teks seimbang						
Kemenarikan	13. Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik						

Kesimpulan dan saran perbaikan

Pengisi dari dan 47

Media sangat sesuai	
Media sesuai	
Media sesuai dengan sedikit revisi	
Media tidak sesuai	

Jambi, 7 April 2025
Validator Media

Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd
NIP:198007112008120001

Figure 6 Lampiran Validasi Media Tahap Kedua

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk
Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A
Kelas 2 Sekolah Dasar

Nama Validator : Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd

Validasi : Media

A. Petunjuk Pengisian

Dimohon isi dengan memberi tanda cantang (✓) pada nomor jawaban yang sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

5 = Sangat sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Belum sesuai

Aspek	Indikator	Tingkat persetujuan				
		1	2	3	4	5
Kesederhanaan dan kemudahan	1. Multimedia Interaktif mudah digunakan					✓
	2. Multimedia Interaktif tidak menyulitkan peserta didik					✓
	3. Aplikasi yang digunakan dalam mendesain multimedia interaktif mudah diakses					✓
	4. Aplikasi yang digunakan dalam mendesain multimedia interaktif mudah digunakan				✓	
	5. Animasi yang digunakan sesuai dengan materi				✓	

Tampilan	6. Navigasi item pada multimedia interaktif yang digunakan sesuai				✓	
	7. Elemen yang digunakan pada multimedia interaktif tidak berlebihan					✓
	8. Struktur penyajian materi pada multimedia interaktif sesuai dengan CP & TP					✓
	9. Gambar yang terdapat pada multimedia interaktif sesuai dengan materi				✓	
	10. Pewarnaan gambar pada multimedia interaktif menarik				✓	
	11. Kesesuaian penggunaan warna pada bagian pendahuluan, isi dan penutup				✓	
	12. Jenis huruf yang digunakan pada multimedia interaktif sesuai					✓
	13. Ukuran huruf yang digunakan pada multimedia interaktif sesuai					✓
	14. Tata letak gambar dan animasi pada multimedia interaktif seimbang				✓	
	15. Tata letak gambar dan teks pada multimedia interaktif seimbang				✓	
	16. Tata letak animasi dan teks pada multimedia interaktif seimbang					✓

Kesimpulan dan saran perbaikan

Mohon di rubah gambar yg tidak ada
muhayy, dan rub. paraf

Media sangat sesuai	☒
Media sesuai	☐
Media sesuai dengan sedikit revisi	☐
Media tidak sesuai	☐

Jambi, Mei 2025

Validator Media

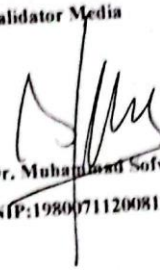

Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd
NIP:198007112008120001

Figure 7 Figure 4 Lampiran Permohonan Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Alamat : Kampus UNJA Teratai, Jl. Gajah Mada, Muara Bulian, Batanghari, Jambi, 36612
 Phone/Fax : 0743-21396/0741-583453

Nomor : 372/UN21.3.3.2/KM.05.01/2025
Hal : Validator

Kepada Yth,
Bapak Heri Usmanto, S.Pd., M.Pd

Dengan Hormat,
 Bersama surat ini kami sampaikan permohonan untuk validasi (Validator Materi) bagian dari pemenuhan tugas akhir Skripsi, bersama ini kami sampaikan nama mahasiswa PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dimaksud:

Nama	: Alya Rahma Dhani
Nim	: A1D121123
Judul	: Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Dase a Kelas 2 Sekolah Dasar

Untuk itu dimohon kepada saudara untuk bersedia menjadi validator. Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Mengetahui
 Ketua Prodi PGSD


Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd
 NIP.196509011997022001

Figure 8 Lampiran Validasi Materi Tahap Pertama

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk
Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A
Kelas 2 Sekolah Dasar

Nama Validator : Heri Usanto, S.Pd., M.Pd

Validasi : Materi

A. Petunjuk Pengisian

Dimohon isi dengan memberi tanda centang (✓) pada nomor jawaban yang sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

5 = Sangat sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang sesuai
1 = Belum sesuai

No	Indikator	Tingkat persetujuan				
		1	2	3	4	5
1.	Pembahasan materi sesuai dengan CP, TP dan ATP				✓	
2.	Kejelasan materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak penafsiran			✓		
3.	Kemutakhiran daftar pustaka					✓
4.	Penggunaan animasi dan navigasi mudah untuk dipakai			✓		
5.	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut				✓	
6.	ketepatan isi untuk mengembangkan pemahaman belajar peserta didik				✓	

Kesimpulan dan saran perbaikan

Perbaiki seni Catur

Materi sangat sesuai	
Materi sesuai	
Materi sesuai dengan sedikit revisi	✓
Materi tidak sesuai	

Jambi, 28 April 2025

Validator Materi



Heri Usanto, S.Pd., M.Pd

NUPTK:6644765666137152

Figure 9 Lampiran Validasi Materi Tahap Kedua

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk
Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A
Kelas 2 Sekolah Dasar

Nama Validator : Heri Usmento, S.Pd.,M.Pd

Validasi : Materi

A. Petunjuk Pengisian
Dimohon isi dengan memberi tanda cantang (✓) pada nomor jawaban yang sesuai dengan tingkat persetujuan
Keterangan:
5 = Sangat sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang sesuai
1 = Belum sesuai

No	Indikator	Tingkat persetujuan				
		1	2	3	4	5
1.	Pembahasan materi sesuai dengan CP, TP dan ATP					✓
2.	Kejelasan materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak penafsiran					✓
3.	Kemutakhiran daftar pustaka					✓
4.	Penggunaan animasi dan navigasi mudah untuk dipakai					✓
5.	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut				✓	
6.	ketepatan isi untuk mengembangkan pemahaman belajar peserta didik					✓

Kesimpulan dan saran perbaikan

--

Materi sangat sesuai	☒
Materi sesuai	☐
Materi sesuai dengan sedikit revisi	☐
Materi tidak sesuai	☐

Jambi, 7 April 2025

Validator Materi



Heri Usanto, S.Pd., M.Pd

NUPTK:6644765666137152

Figure 10 Lampiran Permohonan Ahli Bahasa

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Alamat: Kampus UNJA Teratai, Jl. Garah Mada, Muara Bulian, Batanghari Jambi, 36812
Phone: Fax: 0743-211396, 0741-583453

Nomor : 371/UN21.3.3.2/KM.05.01/2025
Hal : Validator

Kepada Yth,
Bapak Dr. Ahmad Syrif, M.Pd

Dengan Hormat,
Bersama surat ini kami sampaikan permohonan untuk validasi (Validator Bahasa) bagian dari pemenuhan tugas akhir Skripsi, bersama ini kami sampaikan nama mahasiswa PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dimaksud:

Nama : Alya Rahma Dhani
Nim : A1D121123
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Dase a Kelas 2 Sekolah Dasar

Untuk itu dimohon kepada saudara untuk bersedia menjadi validator. Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Prodi PGSD



Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd
NIP.196509011997022001

Figure 11 Lampiran Validasi Bahasa Tahap Pertama

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk
Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A
Kelas 2 Sekolah Dasar

Nama Validator : Dr. Ahmad Syarif, M.Pd

Validasi : Bahasa

A. Petunjuk Pengisian

Dimohon isi dengan memberi tanda cantang (√) pada nomor jawaban yang sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

5 = Sangat sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Belum sesuai

Aspek	Indikator	Tingkat persetujuan				
		1	2	3	4	5
Ketepatan saat pemakaian bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai				√	
	2. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				√	
	3. ketepatan pemakaian tanda baca			√		
	4. kesesuaian Bahasa dengan materi				√	
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas II SD				√	
	10. Bahasa sesuai minat siswa			√		
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6. kesesuaian pemilihan kata/istilah			√		
	7. Bahasa yang digunakan memakai struktur yang tepat dan sesuai			√		
	8. warna yang digunakan sesuai			√		
	9. Bahasa yang digunakan terpadu dan urut				√	

Kesimpulan dan saran perbaikan

--

Bahasa sangat sesuai	☐
Bahasa sesuai	☐
Bahasa sesuai dengan sedikit revisi	☒
Bahasa tidak sesuai	☐

Jambi, April 2025

Validator Bahasa



Dr. Ahmad Syarif, M.Pd

NIP:198706162024061001

Figure 12 Lampiran Validasi Bahasa Tahap Kedua

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk
Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A
Kelas 2 Sekolah Dasar

Nama Validator : Dr. Ahmad Syarif, M.Pd

Validasi : Bahasa

A. Petunjuk Pengisian

Dimohon isi dengan memberi tanda cantang (✓) pada nomor jawaban yang sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

5 = Sangat sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Belum sesuai

Aspek	Indikator	Tingkat persetujuan				
		1	2	3	4	5
Ketepatan saat pemakaian bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai				✓	
	2. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓	
	3. ketepatan pemakain tanda baca				✓	
	4. kesesuaian Bahasa dengan materi				✓	
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas II SD				✓	
	10. bahasa sesuai minat siswa				✓	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6. kesesuaian pemilihan kata/istilah				✓	
	7. Bahasa yang digunakan memakai struktur yang tepat dan sesuai			✓		
	8. warna yang digunakan sesuai				✓	
	9. Bahasa yang digunakan terpadu dan urut					✓

Kesimpulan dan saran perbaikan

--

Bahasa sangat sesuai	☒
Bahasa sesuai	☐
Bahasa sesuai dengan sedikit revisi	☐
Bahasa tidak sesuai	☐

Jambi, April 2025

Validator Bahasa



Dr. Ahmad Syarif, M.Pd

NIP:198706162024061001

Figure 13 Lampiran

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN OLEH PRAKTIISI
(OLEH GURU)

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Petunjuk pengisian:

1. Angket ini diisi oleh guru sebagai ahli praktisi
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
 - 1= belum sesuai
 - 2= kurang sesuai
 - 3= cukup sesuai
 - 4= sesuai
 - 5= sangat sesuai

No	Aspek Penilaian	Tingkat persetujuan				
		1	2	3	4	5
1.	Kepraktisan memakai multimedia interaktif dalam proses belajar				✓	
2.	Cakupan materi yang disajikan pada multimedia interaktif jelas				✓	
3.	Cakupan materi yang disajikan pada multimedia interaktif mudah dipahami				✓	
4.	Kesesuaian terhadap indikator dan tujuan pembelajaran					✓
5.	Gambar, Animasi dan video pembelajaran yang disajikan sesuai dengan materi					✓
6.	Penampilan gambar dapat mendorong minat belajar siswa					✓
7.	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
8.	Multimedia Interaktif dapat digunakan peserta didik secara mandiri			✓		
9.	Penggunaan kalimat dan tata bahasa pada multimedia interaktif mudah dipahami				✓	
10.	Gambar-gambar yang disajikan menarik perhatian peserta didik					✓
11.	Kuis yang disajikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik			✓		✓
12.	Warna dan tulisan menarik peserta didik				✓	

Jambi, 10 Mei 2025

Wali kelas/praktisi

Dhea Ufitri, S.Pd

Figure 14 Lampiran Angket Respon Siswa (Kelompok Kecil)

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK KECIL)**

Identitas siswa

Nama : nanda
Kelas : 2
Sekolah : Sd III
Hari/tanggal : 10-5-2025

No.	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana perasaan Ananda saat belajar menggunakan media?	senang
2.	Apakah dengan media pembelajaran ini Ananda lebih mengerti materi pembelajaran?	Iya
3.	Apakah Ananda bersemangat mengikuti pelajaran menggunakan multimedia interaktif?	Semangat

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK KECIL)**

Identitas siswa

Nama : Syaqila
Kelas : Iva
Sekolah : Sd III
Hari/tanggal : 10-5-2025

No.	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana perasaan Ananda saat belajar menggunakan media?	Senang
2.	Apakah dengan media pembelajaran ini Ananda lebih mengerti materi pembelajaran?	Iya
3.	Apakah Ananda bersemangat mengikuti pelajaran menggunakan multimedia interaktif?	Semangat

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK KECIL)**

Identitas siswa

Nama : *Eriston*
 Kelas : *3*
 Sekolah : *Sd III*
 Hari/tanggal : *10*

No.	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana perasaan Anda saat belajar menggunakan media?	<i>Senang</i>
2.	Apakah dengan media pembelajaran ini Anda lebih mengerti materi pembelajaran?	<i>Iya</i>
3.	Apakah Anda bersemangat mengikuti pelajaran menggunakan multimedia interaktif?	<i>Bersemangat</i>

Nama : *Samir*
 Kelas : *2*
 Sekolah : *Sd III*
 Hari/tanggal : *10*

No.	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana perasaan Anda saat belajar menggunakan media?	<i>Iya</i>
2.	Apakah dengan media pembelajaran ini Anda lebih mengerti materi pembelajaran?	<i>Iya</i>
3.	Apakah Anda bersemangat mengikuti pelajaran menggunakan multimedia interaktif?	<i>Bersemangat</i>

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK KECIL)**

Identitas siswa

Nama : *dimas*

Kelas : *2*

Sekolah : *SD Dharma*

Hari/tanggal : *...*

No.	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana perasaan Anda saat belajar menggunakan media?	<i>Sangat</i>
2.	Apakah dengan media pembelajaran ini Anda lebih mengerti materi pembelajaran?	<i>Iya</i>
3.	Apakah Anda bersemangat mengikuti pelajaran menggunakan multimedia interaktif?	<i>Sangat</i>

Figure 15 Lampiran Angket Respon Siswa (Kelompok Besar)

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa
 Nama : Shafiq
 Kelas : 2
 Sekolah : SDN
 Hari/tanggal : 16-5-2025

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Penjajak pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut

1= belum sesuai
 2= kurang sesuai
 3= cukup sesuai
 4= sesuai
 5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa
 Nama : Shafiq
 Kelas : 2
 Sekolah : SDN
 Hari/tanggal : 16-5-2025

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Penjajak pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut

1= belum sesuai
 2= kurang sesuai
 3= cukup sesuai
 4= sesuai
 5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa
 Nama : Shafiq
 Kelas : 2
 Sekolah : SDN
 Hari/tanggal : 16-5-2025

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Penjajak pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut

1= belum sesuai
 2= kurang sesuai
 3= cukup sesuai
 4= sesuai
 5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa
 Nama : Shafiq
 Kelas : 2
 Sekolah : SDN
 Hari/tanggal : 16-5-2025

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Penjajak pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut

1= belum sesuai
 2= kurang sesuai
 3= cukup sesuai
 4= sesuai
 5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa
 Nama : Adid
 Kelas : 2
 Sekolah : Setia
 Hari/tanggal : 16-5-2015
 Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Petunjuk pengisian:
 1. Angket ini diisi oleh peserta didik
 2. Isi dengan tanda centang
 3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
 1= belum sesuai
 2= kurang sesuai
 3= cukup sesuai
 4= sesuai
 5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa
 Nama : Ridho
 Kelas : 2
 Sekolah : Setia
 Hari/tanggal : 16-5-2015
 Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Petunjuk pengisian:
 1. Angket ini diisi oleh peserta didik
 2. Isi dengan tanda centang
 3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
 1= belum sesuai
 2= kurang sesuai
 3= cukup sesuai
 4= sesuai
 5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa
 Nama : Fery B
 Kelas : 2
 Sekolah : Setia
 Hari/tanggal : 16-5-2015
 Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Petunjuk pengisian:
 1. Angket ini diisi oleh peserta didik
 2. Isi dengan tanda centang
 3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
 1= belum sesuai
 2= kurang sesuai
 3= cukup sesuai
 4= sesuai
 5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa
 Nama : W N D
 Kelas : 2
 Sekolah : Setia
 Hari/tanggal : 16-5-2015
 Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Petunjuk pengisian:
 1. Angket ini diisi oleh peserta didik
 2. Isi dengan tanda centang
 3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
 1= belum sesuai
 2= kurang sesuai
 3= cukup sesuai
 4= sesuai
 5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)**

Identitas siswa

Nama : Adi

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Penjuluk pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
1= belum sesuai
2= kurang sesuai
3= cukup sesuai
4= sesuai
5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih bersemangat				✓	✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran				✓	✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar				✓	✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif				✓	✓

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)**

Identitas siswa

Nama : Adi

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Penjuluk pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
1= belum sesuai
2= kurang sesuai
3= cukup sesuai
4= sesuai
5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih bersemangat				✓	✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran				✓	✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar				✓	✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif				✓	✓

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)**

Identitas siswa

Nama : Adi

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Penjuluk pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
1= belum sesuai
2= kurang sesuai
3= cukup sesuai
4= sesuai
5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih bersemangat				✓	✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran				✓	✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar				✓	✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif				✓	✓

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)**

Identitas siswa

Nama : Adi

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Penjuluk pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
1= belum sesuai
2= kurang sesuai
3= cukup sesuai
4= sesuai
5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih bersemangat				✓	✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran				✓	✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar				✓	✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif				✓	✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa

Nama : FAFARUL
Kelas : 2
Sekolah :

Hari/tanggal :

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Petunjuk pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
1= belum sesuai
2= kurang sesuai
3= cukup sesuai
4= sesuai
5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih bersemangat					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa

Nama : ALISA
Kelas : 2
Sekolah :

Hari/tanggal :

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Petunjuk pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
1= belum sesuai
2= kurang sesuai
3= cukup sesuai
4= sesuai
5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih bersemangat					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
(PADA KELOMPOK BESAR)

Identitas siswa

Nama :
Kelas :
Sekolah :

Hari/tanggal :

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Siswa Pada Elemen Pancasila Fase A Kelas 2 Sekolah Dasar

Petunjuk pengisian:

1. Angket ini diisi oleh peserta didik
2. Isi dengan tanda centang
3. Isi kolom dengan tanda centang dengan tingkat persetujuan sebagai berikut
1= belum sesuai
2= kurang sesuai
3= cukup sesuai
4= sesuai
5= sangat sesuai

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik					✓
2.	Multimedia Interaktif membuat belajar menjadi lebih bersemangat					✓
3.	Multimedia Interaktif membantu saya mengingat pembelajaran					✓
4.	Multimedia Interaktif lebih memotivasi saya dalam belajar					✓
5.	Multimedia Interaktif membantu saya untuk berfikir kreatif					✓

Figure 16 Lampiran Dokumentasi Kegiatan Implementasi





Figure 17 Lembar Observasi Guru dan Peserta Didik

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Guru

No.	Analisis kebutuhan	hasil
1.	Apakah pendidik difasilitasi atau mempunyai alat sendiri untuk membuat media pembelajaran?	Ya difasilitasi berupa proyektor dan laptop guru
2.	Apakah pendidik untuk dapat membuat media pembelajaran sudah di fasilitasi untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran	Ya mengikuti webinar dan Seminar pendidikan
3.	Apakah pendidik merasa waktu yang dibutuhkan cukup untuk membuat media pembelajaran	Selengkapnya kurang cukup, sudah berkeluarga dan banyak hal yang menjadi kendala

Tabel 1 Tabel 3.2 Analisis kebutuhan peserta didik

No.	Analisis kebutuhan	Hasil
1.	Apa yang kamu sukai dari pelajaran Pendidikan Pancasila?	Suka karena sering bergaya seperti guru Pancasila.
2.	Apa kamu suka bermain gaway?	Suka.
3.	Jika pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan gaway apakah kamu tertarik?	Sangat tertarik

Figure 18 Hasil cek plagiasi

t Reader DC

/ 110 | 49,7%

Student UNJA 001

Alya Rahma Dhani_pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Pancasila f...

Alya Rahma Dhani
Skripsi Mahasiswa PGSD
Universitas Jember (LPTIK)

Document Details

Submission ID
13285639303

Submission Date
Jun 27, 2025, 5:28 AM GMT+7

Download Date
Jun 27, 2025, 5:37 AM GMT+7

File Name
ALYA_RAHMA_DHANI_A10121123_TURNITIN_SKRIPSI.docx

File Size
4.6 MB

103 Pages
16,376 Words
116,889 Characters

turnitin Page 1 of 110 - Cover Page Submission ID 13285639303

turnitin Page 2 of 110 - Integrity Overview Submission ID 13285639303

21% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

20% Internet sources
7% Publications
7% Submitted works (Student Papers)

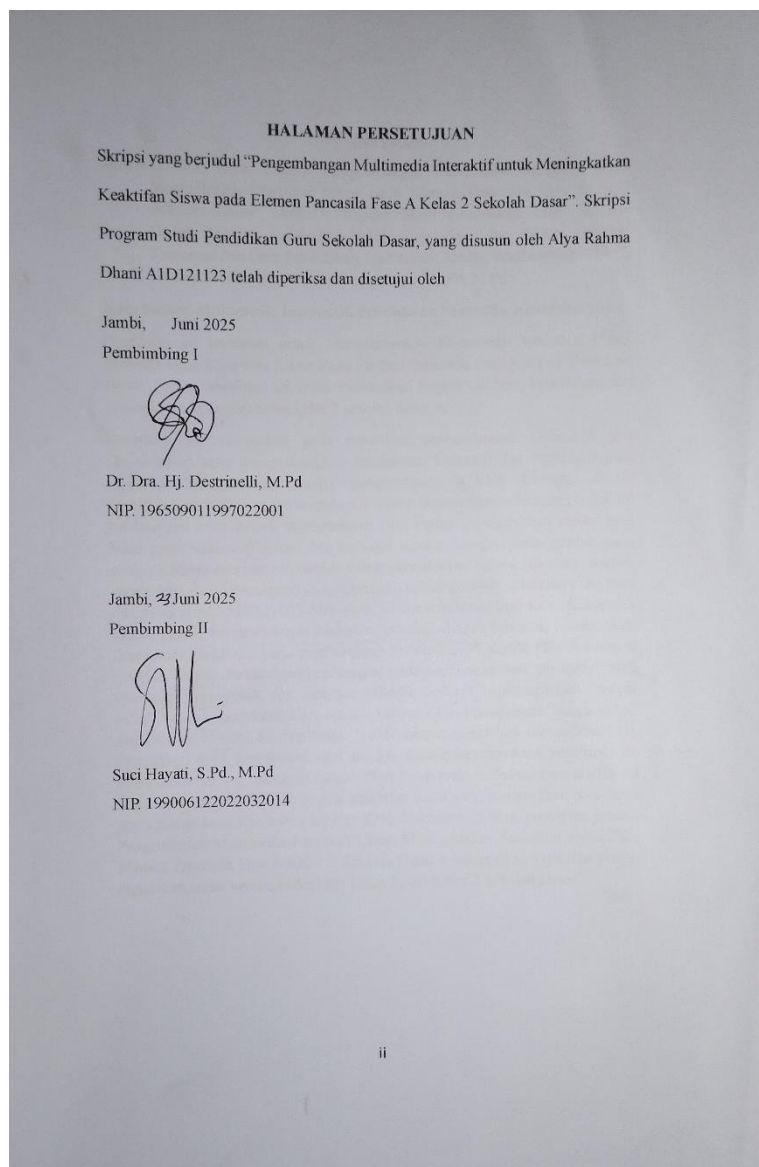
Figure 19 lembar persetujuan

Figure 20 Lampiran Riwayat Hidup**RIWAYAT HIDUP**

Alya Rahma Dhani, Lahir pada tanggal 22 November 2002 di Muhajirin, Muaro Jambi. Penulis merupakan Putri Tunggal atau anak pertama dari 2 bersaudara. Penulis merupakan buah hati dari pasangan Bapak Ali Usman dan Ibu Rahmi Yati dan adik Bernama Muhammad Alfarisi Koswara. Penulis berkewarganegaraan Indonesia yang bertempat tinggal di Desa Muhajirin, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Penulis menempuh Pendidikan Formal di SDN 111/IX Muhajirin dari 2009-2015, melanjutkan Pendidikan di SMPN 17 Muaro Jambi dari 2015-2018, selanjutnya penulis melanjutkan sekolah di SMN 1 Muaro Jambi dari 2018-2021. Pada tahun 2021 penulis mendaftarkan diri melalui jalu SBMPTN tahun 2021 dan lulus di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk melanjutkan Pendidikan tinggi.