

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI NILAI-NILAI
PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

SITI RIDA SEPTIANA

NPM: 19.1.01.10.0111

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2023

Skripsi oleh :

SITI RIDA SEPTIANA

NPM: 19.1.01.10.0111

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI NILAI-NILAI
PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**


Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 03 Juli 2023

Pembimbing I,


Sutrisno Sahari, M.Pd.
NIDN.0713037304

Pembimbing II,


Karimatus Saidah, M.Pd.
NIDN.0710039103

Skripsi oleh :

SITI RIDA SEPTIANA

NPM: 19.1.01.10.0111

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI NILAI-NILAI
PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal :

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- 1 Ketua : Sutrisno Sahari, M.Pd. _____
- 2 Penguji I : Wahyudi, M.Sn. _____
- 3 Penguji II : Karimatus Saidah, M.Pd. _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr.Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN.0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Siti Rida Septiana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Nganjuk/ 04 September 2000
NPM : 19.1.01.10.0111
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 03 Juli 2023

Yang Menyatakan,

SITI RIDA SEPTIANA

NPM: 19.1.01.10.0111

Motto :

**Life is a choice, want to go forward or stay
It all depend on “desire and belief”**

~

Adakalanya kita melihat ke atas, ada pula saatnya kita melihat ke bawah
Lihatlah ke atas untuk meraih kesuksesan, dan lihatlah ke bawah untuk tetap
bersyukur

~

~

Hidup tidak selalu beruntung, masa tersulitpun akan kita lewati

But Remember !

“Believe that Allah will not give a test beyond the limits of his servant”

ABSTRAK

Siti Rida Septiana .Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi PGSD, FKIP UNP Kediri, 2023.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia interaktif, Nilai-Nilai Pancasila

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang diketahui bahwa dalam pembelajaran PPKn khususnya materi Nilai-Nilai Pancasila masih sangat minim dalam menggunakan media. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media yang menarik, inovatif dan mampu menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) mendeskripsikan kevalidan pengembangan multimedia interaktif materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar; (2) mendeskripsikan keefektifan pengembangan multimedia interaktif materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar; dan (3) mendeskripsikan Kepraktisan terhadap pengembangan multimedia interaktif materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.

Metode dalam penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation* .Prosedur dalam penelitian ini meliputi (1) melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan, (2) merancang desain media, (3) mengembangkan media, (4) mengimplementasi media, (5) evaluasi akhir media. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert. Sumber data kevalidan diperoleh dari angket ahli media dan ahli materi dalam media. Sumber data keefektifan diperoleh dari hasil evaluasi yang dibandingkan dengan KKM kemudian dicari ketuntasan klasikal, dan respon terhadap media diperoleh dari angket kepraktisan guru.

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut. (1) multimedia interaktif dinyatakan sangat valid dan baik digunakan dengan presentase skor dari validasi konstruksi media sebesar 89% dan validasi materi dalam media memperoleh skor 96%.Hasil kepraktisan terhadap multimedia interaktif sebesar 90%.Hasil keefektifan terhadap multimedia interaktif sebesar 83%.Berdasarkan hasil tersebut multimedia interaktif dapat dikatakan sangat valid, sangat efektif,sangat praktis dan baik digunakan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya atas penyelesaian tugas penyusunan skripsi. Karena atas ridho-Nya penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan terselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar” merupakan salah satu bagian dari rencana penelitian yang digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat beberapa kendala dan hambatan yang dialami, namun berkat bimbingan dan motivasi dari pihak yang terlibat, akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan untuk itu, diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Arifin, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Karimatus Saidah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ahli validator media.
7. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku ahli validator materi .

8. Pardi, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.
9. Agnest Mareta S, S.Pd selaku guru kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang telah membantu proses penelitian.
10. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Disadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, diharapkan masukan baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga karya tulis ini dapat memberi banyak manfaat bagi para pembaca dan umumnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 03 Juli 2023

SITI RIDA SEPTIANA
NPM. 19.1.01.10.0111

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2. Multimedia Interaktif	10
a. Pengertian Multimedia Interaktif.....	10
b. Komponen/Elemen Multimedia Interaktif.....	11
c. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	13
d. Keunggulan & kelemahan Multimedia Interaktif.....	13

3. Hakikat Nilai-Nilai Pancasila.....	15
4. Penelitian yang Relevan	18
5. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	23
2. Desain (<i>Design</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	Error! Bookmark not defined.
4. Implementation (Implementasi)	Error! Bookmark not defined.
5. Evaluation (Evaluasi)	Error! Bookmark not defined.
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Validasi Model / Produk	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
1. Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
2. Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3. Angket.....	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	Error!
Bookmark not defined.	
A. Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	Error! Bookmark not defined.
2. Interpretasi Hasil Analisis Studi Pendahuluan ..	Error! Bookmark not defined.
3. Desain Awal (<i>Draf</i>) Media.....	Error! Bookmark not defined.
4. Tahapan <i>Development</i> (Pengembangan)	Error! Bookmark not defined.
B. Validasi Media	Error! Bookmark not defined.

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Akhir Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
D. Pengujian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
E. Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Spesifikasi Media	Error! Bookmark not defined.
2. Kevalidan Multimedia Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
3. Kepraktisan Multimedia Interaktif	Error! Bookmark not defined.
4. Keefektifan Multimedia Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
5. Keunggulan, dan Kelemahan Media ...	Error! Bookmark not defined.
6. Faktor penghambat & pendukung Implementasi Media.....	55
BAB V SIMPULAN,IMPLIKASI DAN SARAN..	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
C. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Kriteria Validator Pengembangan Multimedia Interaktif	29
3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi	32
3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara	32
3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	33
3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	34
3.6 Instrumen Angket Kepraktisan Guru	35
3.7 Skala Likert	35
3.8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	37
3.9 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa (Keefektifan)	39
3.10 Kriteria Kepraktisan produk.....	40
4.1 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	43
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	45
4.3 Hasil Penilaian Guru Kelas	46
4.4 Desain Akhir Media	48
4.5 Data Hasil Evaluasi Siswa.....	50

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir	20
3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	22
3.2 Halaman Sampul	24
3.3 Menu Utama	25
3.4 Menu Petunjuk	26
3.5 Menu Materi	27
3.6 Menu Soal	42
4.1 Cover	42
4.2 Menu Utama	42
4.3 Menu Materi	42
4.4 Desain Akhir Media	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. Surat Izin Penelitian
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
5. Perangkat Pembelajaran
6. Angket Validasi Perangkat.....
7. Hasil Penilaian Guru Kelas
8. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat. Menurut Mulyani dan Haliza (2021: 1), “Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin canggih serta menunjang terciptanya teknologi - teknologi baru”. Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah kehidupan masyarakat yang tidak dapat dihindari, dan sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang pendidikan.

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

Pendidikan dapat dikatakan sebagai salah satu cara atau usaha yang dapat dilakukan untuk mengubah diri menjadi lebih baik melalui proses pengajaran yang dilakukan oleh orang dewasa baik itu orang tua, guru, atau tetangga yang sifatnya positif.

Pembelajaran sebagai suatu proses diberikannya sebuah ilmu dari seseorang yang memiliki pengetahuan kepada peserta didik agar belajar atau mencari tahu apa yang belum diketahui. Pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan belajar, belajar dapat membuat peserta didik memiliki

pengetahuan yang luas. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan.

Widiatmaka (2016:196-197) menjelaskan tentang pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan ujung tombak untuk menumbuhkan karakter bangsa pada peserta didik, karena pendidikan kewarganegaraan adalah sebuah pendidikan moral yang didalamnya mengajarkan nilai-nilai kepribadian dan kemandirian bangsa Indonesia yang terkandung dalam dasar negara Pancasila.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan utama yaitu untuk membekali peserta didik agar memiliki moral dan karakter yang baik sehingga perilaku, moral, dan karakter tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah ilmu yang dapat digunakan sebagai bekal siswa agar memiliki perilaku dan nilai moral yang baik sesuai dengan Pancasila dan undang-undang dasar 1945. Lubis (2020:25) Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar (SD) dapat dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Menurut Lubis (2020: 25) tujuan pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar adalah.

Agar siswa mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa pancasialis, memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air, memiliki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik, memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara, memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat didepan negara-negara lain, dan menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Secara garis besar materi PPKn kelas V SD meliputi, 1) Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, 2) Peraturan Perundang-Undangan, 3) kebebasan berorganisasi, dan 4) Keputusan bersama. Pada materi pertama yaitu menjaga keutuhan NKRI dapat diajarkan melalui nilai-nilai Pancasila.

Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri guru menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dan buku guru, sumber belajar tersebut kurang efektif untuk materi ini bila tidak disertai media pembelajaran. Akhirnya pemahaman siswa kurang maksimal. Dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN Mojoroto 4, diperoleh data hasil diskusi dari guru kelas yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih ada yang mengalami kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa belum bisa memahami secara maksimal, masih banyak siswa yang melakukan penyimpangan nilai-nilai Pancasila seperti berperilaku kurang sopan terhadap guru, berbicara kotor, dan mengejek teman. Hal tersebut merupakan degradasi atau penurunan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi masalah pada perilaku siswa dimasyarakat. Hal tersebut juga mempengaruhi hasil ulangan siswa, siswa yang belum memahami nilai-nilai Pancasila ketika mengikuti ulangan harian masih ada yang nilainya dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Dari 24 siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, ada 12 siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Permasalahan tersebut disebabkan oleh sarana media di SDN Mojoroto 4 masih sangat terbatas. Proses pembelajaran yang dilakukan

hanya menggunakan buku siswa dan buku guru, sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman dan sikap peserta didik yaitu pembelajaran dilaksanakan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini dikatakan efektif dalam pembelajaran karena memiliki kelebihan tersendiri. Menurut Surjono (2017:2), “Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lainlain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu”.

Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran. Kata interaktif dalam hal ini memiliki arti yaitu terjadinya interaktif antara siswa atau manusia dengan komputer. Siswa akan memberi perlakuan terhadap komputer, misalnya seperti menekan tombol dan menulis menggunakan *keyboard* yang ada dikomputer. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Surjono (2017: 42), “Dalam hal interaktif, multimedia pembelajaran interaktif harus mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna dapat terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan program”. Keterlibatan siswa dengan program multimedia tersebut dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dipilihlah judul penelitian ”Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilakukan di SDN Mojojoto 4 Kota Kediri kelas V, dalam penelitian ini ditemukan beberapa masalah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui ketika melakukan pengamatan kegiatan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolah).

Masalah pertama yaitu terbatasnya sarana dan prasarana. Salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran di SDN Mojojoto 4 Kota Kediri masih sangat terbatas. tidak semua mata pelajaran memiliki media pembelajaran. Media-media yang ada masih bersifat umum, seperti globe, peta, dan gambar-gambar. Dengan demikian, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.

Masalah kedua adalah siswa kurang percaya diri untuk bertanya dan menjelaskan pemahaman tentang materi yang telah diajarkan di depan kelas. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang mampu berpikir kritis. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Kepraktisan multimedia interaktif kelas V Sekolah Dasar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. mendeskripsikan kevalidan pengembangan multimedia interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. mendeskripsikan keefektifan pengembangan multimedia interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. mendeskripsikan kepraktisan pengembangan multimedia interaktif pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi guru, sekolah dan perpustakaan.

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai wawasan dan keterampilan baru untuk mengembangkan multimedia interaktif lainnya.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas sarana dan prasarana pendidikan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- c. Bagi Perpustakaan UN PGRI Kediri, hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan kepada mahasiswa sebagai sumber referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aminullah. 2016. *Implementasi Nila-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat*. Mataram: Jurnal Ilmiah IKIP Mataram
- Anggarini, Devi dkk. 2020. *Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Milenial*. Malang: JISoP
- Asmaroini, Ambiro Puji. 2016. *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi siswa Di Era Globalisasi*. Ponorogo: CITIZENSHIP
- Hamid, Mustofa Abi. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Hidayat, Rahmat & Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, teori, dan Aplikasinya"*. Medan: LPPPI.
- Iskandar, Harris. 2017. *Garuda di Dadaku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Lubis, Maulana Arafat. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*. Jakarta: KENCANA.
- Mais, Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyani, Fitri & Nur Haliza. 2021. *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*. Tersedia: (<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/1432>) diakses pada 31 mei 2021.
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pribadi, Benny. A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Subakti, Hani dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangannya*. Yogyakarta: UNY Press
- Tegeh dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wahab, Abdul dkk. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhamad Zaini.

- Widiatmaka, Pipit. 2016. *Kendala Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Didalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Civics.
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Ragam Media Pembelajaran*. Pare-Pare : PPs STAIN.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Zunaidah, Farida Nurlaila, dan Mohamad Amin. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2 (1)*. (Online), tersedia: <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368>, diunduh 20 Juni 2022
- Semiawan, Conny. (2012). *Kreativitas Keberbakatan*. Bandung : Rosdakarya. *Google Scholar*
- Siti Nurmala, dkk. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI. JURNALBASICEDU Volume 5 Nomor 6. Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia. *Google Scholar*
- Sri wahyuni (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Cs6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Depok. Universitas Negeri Yogyakarta. *Google Scholar*
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Rnd*. Penerbit Alfabeta. Bandung. *Google Scholar*
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd)*, Bandung: Alfabeta. *Google Scholar*
- Supriana, I. W., & Sukmana, I. W. K. T. (2018). Peningkatan dan Pengembangan Pengajaran Berbasis Teknologi bagi Guru-Guru di SMK Pariwisata Margarana. *JurnalWidyaLaksana*, 7(1), 47–54. <https://doi.org/10.23887/jwl.v7i1.12564>. *Google Scholar*
- Susanto, A. (2013a). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar (1st ed.)*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP. *Google Scholar*
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU. *Google Scholar*
- Tesa Sri. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kelas IV SD. Universitas Negeri Yogyakarta. *Google Scholar*.