

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG
PANCASILA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

DIANA NOOR FADILA

NPM: 2014060282

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

2024

Skripsi oleh :

DIANA NOOR FADILA

NPM : 2014060282

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG
PANCASILA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Erwin Putera Permana, M.Pd
NIDN. 0706128701

Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
NIDN. 0701058701

Skripsi oleh :

DIANA NOOR FADILA

NPM : 2014060282

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAMBANG
PANCASILA BERBASIS *WEBSITE* UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH
DASAR**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd _____

2. Penguji 1 : Dr. Agus Widodo, M.Pd _____

3. Penguji 2 : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Diana Noor Fadila

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 10 Agustus 2001

NPM : 2014060282

Fakultas/Prodi : FKIP/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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, Juli 2024
Yang menyatakan

Diana Noor Fadila
NPM. 2014060282

MOTTO

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.” – Bambang Pamungkas

**KARYA INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK KEDUA
ORANG TUA TERSAYANG**

ABSTRAK

Diana Noor Fadila: Pengembangan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: Multimedia interaktif berbasis *website*, model pengembangan ADDIE, lambang pancasila, hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SD Negeri Jatirejo yaitu Ibu Suciati, S.Pd. menyatakan bahwa 75% siswa yang belum mampu memahami materi lambang Pancasila dengan baik. Hal ini bisa dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Jatirejo menyatakan bahwa siswa kelas II kesulitan dalam memahami materi lambang Pancasila. Hal tersebut dikarenakan pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung guru belum menemukan dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dan menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Guru kelas II juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa siswa lebih asyik bermain dan mengobrol Bersama teman sebangkunya dan membuat siswa yang lain tidak konsentrasi dalam belajar.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis *website* dalam pembelajaran materi lambang Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar; (2) Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis *website* dalam pembelajaran materi lambang Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar; (3) Untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis *website* dalam pembelajaran materi lambang Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data berupa teknik analisis data yaitu wawancara, observasi, angket, *pre test* dan *post test*.

Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis *website* dengan presentase penilaian kevalidan 90% dengan kategori sangat valid, perolehan presentase kepraktisan 92% masuk dalam kategori sangat praktis dan ketuntasan pembelajaran secara klasikal dengan presentase 92,59%. Hal tersebut menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif lambang Pancasila berbasis *website* layak untuk digunakan dan diterapkan di Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusun skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 yang banyak membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu.
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang banyak membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu.
6. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri
7. Kedua Orang tua saya yang sudah memberi support dan menjadi motivasi di dalam hidup saya
8. Teman tersayang saya Mahesa Dwi Andrianti yang sudah memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ucapan banyak-banyak sekali juga disampaikan kepada seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal skripsi ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri,.....

DIANA NOOR FADILA
NPM : 2014060282

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penulisan	7
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Tujuan Media Pembelajaran	11
3. Fungsi Media Pembelajaran	14
B. Multimedia Interaktif	17
1. Pengertian Multimedia Interaktif	17
2. Manfaat Multimedia Interaktif	18
C. Multimedia Interaktif Berbasis <i>Website</i>	19
1. Pengertian Multimedia Interaktif Berbasis <i>Website</i>	19
2. Pengertian <i>Website</i>	21
3. Kelebihan Media Berbasis <i>Website</i>	21
4. Kekurangan Media Berbasis <i>Website</i>	23

D. Mata Pelajaran PPKn	23
1. Hakikat Mata Pelajaran PPKn	23
2. Tujuan Pendidikan PPKn	25
3. Ruang Lingkup Pendidikan PPKn	27
4. Materi Lambang Pancasila	29
E. Penelitian Terdahulu	30
F. Kerangka Berpikir	33
BAB III : METODE PENELITIAN.....	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	39
1. Identitas Sekolah	39
2. Subjek Penelitian	40
D. Uji Coba Produk	40
1. Design Uji Coba	40
2. Subjek Uji Coba	40
E. Validasi Produk	41
1. Design Validasi	41
2. Validator dan Subjek Uji Coba	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	42
1. Pengembangan Instrumen	42
G. Teknik Analisis Data	49
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	49
2. Norma Pengujian	55
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Studi Pendahuluan	58
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	58
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	59
3. Design Awal Model	60
B. Pengujian Model	62
1. Uji validasi ahli dan praktisi	62
a. Validasi materi pembelajaran	62

b. Validasi media pembelajaran	65
2. Uji Coba Lapangan	67
a. Uji Coba Teerbatas	67
b. Uji Coba Luas	72
C. Uji Coba Perluasan	76
D. Validasi Model.....	78
1. Deskripsi Hasil Uji Validitas	78
2. Interpretasi Hasil Uji Validitas	79
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keevektifan media	80
4. Design Akhir Media	82
E. Pembahasan Hasil Pengembangan	84
1. Spesifikasi Media	84
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan	85
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media	86
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	87
A. Simpulan	87
B. Implikasi	88
C. Saran	88
Daftar Pustaka	90
Lampiran	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir	33
Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE	35
Gambar 4.1 Tahap mencari gambar lambang Pancasila	60
Gambar 4.2 Tampilan awal media	60
Gambar 4.3 Petunjuk tombol media pembelajaran	61
Gambar 4.4 Tampilan menu materi	61
Gambar 4.5 Tampilan materi lambang Pancasila	61
Gambar 4.6 Tampilan kuis yang ada dalam media	62
Gambar 4.7 Komentar ahli materi	64
Gambar 4.8 Komentar ahli media	66
Gambar 4.9 Dengan awal media media pembelajaran	82
Gambar 4.10 Daftar menu media pembelajaran	83
Gambar 4.11 Menu materi	83
Gambar 4.12 Materi lambang Pancasila	83
Gambar 4.13 Video pembelajaran	84
Gambar 4.14 Kuis yang ada dalam media	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket validasi media	43
Tabel 3.2 Angket validasi materi	43
Tabel 3.3 Angket respon guru	44
Tabel 3.4 Angket respon siswa	45
Tabel 3.5 Kisi kisi pre test post test	46
Tabel 3.6 Hasil pre test dan post test	49
Tabel 3.7 Kriteria kevalidan	51
Tabel 3.8 Kriteria kepraktisan	53
Tabel 3.9 Kriteria keefektifan	55
Tabel 4.1 Hasil validasi materi	63
Tabel 4.2 Kriteria kevalidan	64
Tabel 4.3 Hasil validasi media	65
Tabel 4.4 Kriteria kevalidan	66
Tabel 4.5 Anget kepraktisan guru (terbatas)	68
Tabel 4.6 Angket respon siswa (terbatas)	70
Tabel 4.7 Hasil belajar uji terbatas	71
Tabel 4.8 Angket kepraktisan guru (luas)	72
Tabel 4.9 Angket respon siswa (luas)	74
Tabel 4.10 Hasil belajar uji coba luas	76
Tabel 4.11 Rata-rata hasil uji kevalidan.....	80
Tabel 4.12 Rata-rata hasil uji kepraktisan.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk

Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Materi

Lampiran 8 Angket Kepraktisan Guru

Lampiran 9 Angket Kepraktisan Siswa

Lampiran 10 Modul Ajar

Lampiran 11 Hasil Soal Pre-Test dan Post-Test Siswa

Lampiran 12 Dokumentasi

Lampiran 13 Uji Plagiasi

Lampiran 14 Surat Keterangan Bebas Plagiasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah suatu mata pelajaran yang diberikan di sekolah untuk mengajarkan siswa tentang hak, kewajiban, tanggung jawab, dan peran mereka sebagai warga negara. Tujuan utama PPKn adalah membentuk siswa menjadi individu yang aktif, sadar, dan bertanggung jawab terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. PPKn melibatkan pembelajaran tentang sistem pemerintahan, undang-undang, hak asasi manusia, demokrasi, pluralisme, toleransi, perdamaian, serta isu-isu sosial dan politik yang relevan. Selain itu, PPKn juga mengajarkan tentang sejarah, budaya, dan nilai-nilai nasional sebagai bagian penting dari identitas warga negara (Qoiruni and Wicaksono 2022).

Melalui PPKn, siswa diharapkan dapat memahami pentingnya menghormati perbedaan, bekerja sama dengan orang lain, serta berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan yang berdampak pada masyarakat dan negara. PPKn juga dapat membantu siswa membangun sikap kritis, analitis, dan reflektif terhadap berbagai isu sosial, politik, dan moral yang ada di sekitar mereka. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara yang berpikiran terbuka, memiliki pengetahuan yang baik tentang tatanan sosial dan politik negara mereka, serta siap berkontribusi positif dalam pembangunan dan pemeliharaan kehidupan berdemokrasi (Apriliani et al. 2021).

Menurut (Anita, 2019) berpendapat bahwa proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila, guru dapat mengkondisikan kegiatan belajar secara efektif. Maksud dari penjelasan tersebut ialah kondisi belajar harus dimulai dari tahap pembelajaran. Menurut (Harianto, 2020) berpendapat bahwa proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang harus terjalin interaksi yang saling menunjang hasil belajar siswa dapat tercapai dengan optimal. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan dapat bermanfaat dalam diri siswa, serta diharapkan ada perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

PPKn merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar. Salah satu materi yang terdapat pada pelajaran PPKn adalah materi Lambang Pancasila pada kelas II. Ketercapaian materi Lambang Pancasila yaitu siswa dapat mengetahui dan mengenal simbol dan lambang pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran PPKn yang berlangsung siswa harus bisa memahami materi lambang pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan

dalam pembelajaran PPKn yang berlangsung siswa masih belum bisa memahami materi lambang Pancasila dengan menyeluruh, sehingga hasil belajar siswa juga kurang.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran PPKn masih belum dapat terlaksana secara maksimal. Pada kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga kegiatan lebih terpusat pada guru. Guru juga tidak pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran. Akhirnya siswa akan merasa bosan karena hal tersebut. Siswa juga tidak memperhatikan pembelajaran karena tidak ada yang dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada Rabu, 11 Oktober 2023 dengan guru kelas II SD Negeri Jatirejo yaitu Ibu Suciati, S.Pd. menyatakan bahwa 75% siswa yang belum memahami materi lambang pancasila terutama dalam memahami hubungan antar simbol dan sila pancasila. Hal tersebut juga terlihat ketika peneliti melakukan kegiatan observasi di sekolah. Siswa kelas II Sekolah Dasar Jatirejo berjumlah 27 siswa, sedangkan yang aktif dan sering bertanya sekitaran 25% anak saja. Siswa yang lain asyik bermain, berbincang dengan teman dan main sendiri.

Merujuk pada pemaparan tersebut perlu dikembangkan suatu media yang dapat membantu peserta didik lebih mudah untuk memahami materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata

pelajaran PPKn adalah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* akan membuat siswa dapat tertarik kepada pembelajaran dan perhatian siswa akan tertuju pada multimedia interaktif tersebut, karena dalam multimedia interaktif tersebut terdapat video, gambar, musik, dan animasi. Selain tertarik mengembangkan media berbasis *website*, fasilitas yang ada di sekolah dasar juga sangat mendukung untuk akses internet. *Website* juga mudah digunakan bagi yang sudah pernah menggunakan maupun belum. Karena *website* dapat di akses dimana saja selagi ada internet atau kuota data.

Web adalah “suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet” (Sibero, 2013). *Website* ialah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara dan atau gambar gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan lainnya (Bekti, 2015).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *website* adalah suatu halaman pada sebuah internet yang digunakan untuk menampilkan sebuah informasi, gambar diam atau bergerak, teks, dan lain sebagainya. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis *website* ini, siswa diharapkan mampu memahami materi pembelajaran dengan mudah membangun semangat dalam belajar dikarenakan untuk mengakses materi

pembelajaran menggunakan *website* untuk mempermudah menyampaikan materi.

Solusi pemilihan multimedia interaktif sebagai alternatif penyelesaian permasalahan yang ada didasarkan pada penelitian yang dibuat sebelumnya. Sebagai acuan peneliti membuat penelitian ini (Lestari et al., 2022) hasil penelitian yang dilakukan mendapat hasil bahwa hasil rata-rata efektifitas yang diperoleh melebihi batas minimal dari kategori efektif. Hal ini bermakna bahwa media pembelajaran terpenuhi dalam kualitas yang baik dan kriteria media pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fatimah Azzahra, 2021), multimedia interaktif memiliki tingkat kepraktisan dan efektivitas yang tinggi jika digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti mngembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn Lambang Pancasila yang dapat digunakan di laptop maupun *handphone* dan dapat diputar ulang serta dapat ditayangkan di proyektor dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Multimedia interaktif dirancang untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu lebih realistis dan dapat dikontrol atau dikendalikan sesuai dengan kebutuhan penggunaa (Wisada et al., 2019).

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia

Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian ini perlu dilakukan karena guru dituntut untuk bisa lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran di era modern. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan Media Pembelajaran konvensional.
2. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran.
4. Siswa di SDN Jatirejo belum memahami materi Lambang Pancasila

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah maka:

1. Subjek Penelitian : Siswa kelas II
2. Objek Penelitian : Sekolah Dasar Negeri Jatirejo
3. Materi Penelitian : Lambang/Symbol Pancasila
4. Aspek yang diteliti : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
5. Masa Penelitian : 11 Oktober 2023

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah:

1. Bagaimana kevalidan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk siswa Kelas II sekolah dasar?

2. Bagaimana kepraktisan siswa dan guru terhadap Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Kelas II sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini yaitu adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media interaktif untuk menunjang pembelajaran pada materi lambang/symbol Pancasila siswa kelas II tingkat Sekolah Dasar. Tujuan ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II SD.
2. Untuk mengetahui kepraktisan siswa dan guru terhadap Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II SD.
3. Untuk mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif Lambang Pancasila Berbasis *Website* Untuk Siswa Kelas II SD.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan ide pemikiran bagi sekolah dasar agar terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.
- b. Memberikan ide pemikiran ilmiah dalam ilmu pendidikan sekolah dasar, yaitu membuat inovasi penggunaan media interaktif berbasis *website* dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan belajar pada siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengembangan bahan ajar melalui multimedia interaktif berbasis *website*.
- b. Bagi guru
Dapat menambah pengetahuan dan pemikian tentang pengembangan bahan ajar melalui multimedia interaktif berbasis *website*.
- c. Bagi siswa
Siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan mampu memperoleh pengalaman langsung mengenai media pembelajaran secara aktif,

kreatif, dan menyenangkan melalui multimedia interaktif berbasis *website* dan siswa dapat tertarik mempelajari materi lambang/symbol pancasila.

d. Bagi pembaca

Diharapkan dapat menjadi sumber informasi tambahan bagi pembaca tentang perkembangan bahan ajar terbaru, dan nantinya dapat dijadikan sebagai referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, Medhitya Alda et al. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2).
- Apriyani, Dwi Dani, Erlando Doni Sirait, and Vickry Ramdhan. 2023. "PENGEMBANGAN E-BOOK DENGAN APLIKASI FLIPBOOK BERBASIS MOBILE LEARNING." *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* 7(1).
- Arafat Lubis, Maulana, Nisha Marina, Nashran Azizan, and Marhamah. 2021. "GAMIFIKASI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN KAHOOT PADA MATA KULIAH PPKn MISD." *Dirasatul Ibtidaiyah* 1(2).
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran." : 23–35.
- Buku, Risa Nur Sa'adah & Wahyu - Google. 2018. Literasi Nusantara *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif*.
- Eka Febriani, Nur, and Irena Yolanita Maureen. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Geografis Indonesia Tema Ekosistem Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Datinawong." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Unesa* 12(5): 1–9.
- Fazain, Febri Riza, and Yeni Anistyasari. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK Negeri 1 Jatirejo." *It-Edu* 2(02): 1–8.
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. 2020. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,." 6(2): 3(2), 524–32. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Hasan, Muhammad et al. 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.
- Ikhwani, Rosyada, and Nuriadi Nuriadi. 2021. "Pemahaman Serta Penerapan Hak

Dan Kewajiban Pada Anak Usia Dini (TK Dan SD) Melalui Pembelajaran PPKn Di Taman Belajar Santai Dusun Bunsalak Desa Jago Kecamatan Praya Lombok Tengah.” *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4(1).

Julianto, Indra Rasyid, and Annisa Sauvika Umami. 2023. “PERANAN GURU DALAM PENGIMPLEMENTASIAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN IMPLIKASINYA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA.” *Prosiding Samasta*.

Kusuma, Yoga Ageng, Muhroji Muhroji, and Wahyu Ratnawati. 2022. “Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Kelas V.” *Educatif Journal of Education Research* 4(3).

Mahardika, Andi Ichsan, Naruddin Wiranda, and Mitra Pramita. 2021. “Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring.” *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 4(3).

Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, N. N. S. (2017). Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan. ANDI.

Nababan, Netty. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan.” *Jurnal Inspiratif* 6(1).

Nasution, Abdulgani Jamora, Adelia Priscila Ritonga, Devi Intan Sari Sagala, and Sa'idatul Hasanah. 2023. “Metode Pembelajaran PKN SD Al-Wasliyah 11 Amplas.” *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 3(1).

Novitasari, Dewi, and Rikke Kurniawati. 2023. “Nusantara Educational Review Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web.” 1(1): 43–55.

Parawangsa, Endah, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. 2021. “Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar (SD).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(3).

Qoiruni, Salsabila, and Vicky Dwi Wicaksono. 2022. “Pengembangan Komik

Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(4).

Rahmatia, M., M. Monawati, and S. Darnius. 2017. “PENGARUH MEDIA E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 20 BANDA ACEH Maya Rahmatia, Monawati, Said Darnius.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* 2(1): 212–27.

Rahmawati, Nur, and Yusman Wiyatmo. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Ispring Suite 9 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Bemandirian Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Fisika.” *jurnal pendidikan fisika* 8(2).

Safira, Arum Donna, Iva Sarifah, and Tunjungsari Sekaringtyas. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2(2): 237–53.

Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, and Abu Yazid Raisal. 2021. “PENGEMBANGAN MEDIA AJAR LUBANG HITAM MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE.” *Jurnal Kumparan Fisika* 4(2).

Sugiyono. 2016. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.” *Bandung: Alfabeta*.

———. 2019. 3 Alfabeta *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua)*.

———. 2021a. *Metode Penelitian Pendidikan Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Tindakan)*.

———. 2021b. “Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Dan Penelitian Pendidikan).” *Alfabeta*.

- Sulistiwati, Anjar et al. 2023. "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Melalui Proyek Bermuatan Kearifan Lokal Di SD Negeri Trayu." *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 5(3).
- Susilawati, Wiwik Okta et al. 2022. "Pengembangan Buku Ajar Digital PPKn SD Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Mendukung Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama* 8(1).
- Tafonao, Talizaro. 2018. "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2).
- Wahyuni, Indah. 2018. "Pemilihan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan* 1(1).
- Yani, Neneng Kurnia Apri. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung." *Skripsi*: 193.