

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
"MAKPEN" MATERI SILA PANCASILA KELAS IV
SDN TAROKAN 3 KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

ROSITA EKA SAPUTRI
NPM: 2114060023

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

ROSITA EKA SAPUTRI

NPM: 21.1.40.60.023

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“MAKPEN” MATERI SILA PANCASILA KELAS IV
SDN TAROKAN 3 KABUPATEN KEDIRI**

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

Tanggal: 02 Juli 2025

Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.
NIDN. 0710128902

Pembimbing II



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
NIDN. 0724077901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ROSITA EKA SAPUTRI

NPM: 21.1.40.60.023

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
"MAKPEN" MATERI SILA PANCASILA KELAS IV
SDN TAROKAN 3 KABUPATEN KEDIRI**

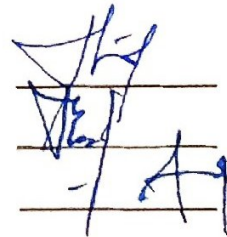
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

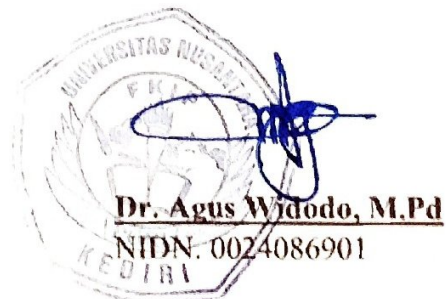
Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|----------------------------------|
| 1. Ketua | : Imawati Fahmi Imron, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya.

Nama : Rosita Eka Saputri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/02 Desember 2002
NPM : 21.1.40.60.023
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/SI 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 tidak sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 11 Juli 2025

Yang Menyatakan



ROSITA EKA SAPUTRI

NPM. 21.1.40.60.023

Motto:

“Hasbunallahu wa ni’mal wakil.”

“Cukuplah Allah sebagai penolongku. Aku tak perlu membuktikan apa pun kepada manusia, cukup usahaku yang menjelaskan segalanya.”

(QS. Al-Imran:173)

"Work hard in silence, let your success be your noise."

"Diam adalah jawaban terbaik bagi mereka yang hanya pandai berbicara, biarkan kesuksesan yang berbicara untuk kita."

(Frank Ocean)

—

—

“Orang lain gak akan bisa faham *struggle* dan masa sulit nya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan, akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap semangat ya!”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- 1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat kepada saya, yang menjadi tempat bercerita dan memohon atas segala permasalahan supaya dipermudahkan.*
- 2. Cinta pertama dan panutanku, Bapakku Mardiono. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, bekerja kerja agar penulis bisa merasakan dibangku perguruan tinggi, doa yang tak pernah putus untuk penulis serta memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.*
- 3. Pintu surgaku, Almarhumah Ibuku Arik Widiawati. Beliau sangat berperan penting dalam hidup saya, yang paling saya rindukan sekali sampai saat ini dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap ini, walaupun ibu sudah tidak berada disisi ku dan telah mendahului untuk pergi ke surga, penulis yakin ibu akan selalu menyayangiku sampai saat ini dan selalu mendoakan ku disana agar penulis bisa melewati semua rintangan yang ada sampai saat ini.*
- 4. Adik kembar saya yang dapat memberikan motivasi untuk penulis agar dapat memberikan contoh yang positif untuk kalian dan penulis juga berusaha menjadi kakak yang baik untuk kalian serta Keluarga, yang ikut mendoakan dan mensupport saya untuk meraih gelar sarjana.*
- 5. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang mulia telah memberikan banyak ilmu, pengalaman berharga dan bimbingannya kepada penulis untuk memperoleh gelas S1.*
- 6. Untuk diri saya Rosita Eka Saputri telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar. Yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan di dunia perkuliahan ataupun dalam proses penyusunan skripsi yang mampu berdiri tegak Ketika dihantam permasalahan yang ada. Terima kasih diriku semoga tetap rendah hati, ini baru awal dari perjalanan hidup tetap semangat kamu pasti bisa.*

RINGKASAN

Rosita Eka Saputri Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Makpen” Materi Sila Pancasila Kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI KEDIRI, 2025.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif “Makpen”, sila Pancasila.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri materi sila Pancasila hasil belajar yang diperoleh masih rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh (1) guru hanya menggunakan buku paket, LKS, dan sumber cetak lainnya; (2) guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran; (3) kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama makna dan contoh penerapan sila Pancasila. Selain itu, hasil kompetensi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi makna dan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dari 41 siswa masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 70%. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dikembangkan media pembelajaran interaktif “Makpen” untuk membantu siswa dalam memahami materi makna dan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri. (2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri. (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri yang terdiri atas 10 siswa sebagai subjek uji coba terbatas dan 31 subjek uji coba luas. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif materi sila Pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri telah memenuhi kriteria dengan Kesimpulan (1) kevalidan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila Pancasila mendapatkan presentase skor 92% dari validasi materi dan media; (2) kepraktisan memperoleh angket respon guru dengan presentase skor 96%. sedangkan hasil angket respon siswa mendapatkan presentase skor 94% pada uji coba terbatas dan 96,4% pada uji coba luas; (3) keefektifan memperoleh presentase skor 100 pada uji coba terbatas dan 87 pada uji coba luas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila Pancasila sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Makpen” Materi Sila Pancasila Kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini;
5. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini;
6. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku validator media yang telah memberikan penilaian terhadap media peneliti agar dapat digunakan di Sekolah Dasar;
7. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku validator materi yang telah memberikan penilaian terhadap materi peneliti agar dapat digunakan di Sekolah Dasar;
8. Wahyudati Isroiliah, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN Tarokan 3 yang telah memberikan izin penelitian di SDN Tarokan 3;
9. Dimas Satrio Wibowo, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Tarokan 3 yang telah membantu proses penelitian; dan
10. semua pihak yang telah membantu proses kelancaran penyusunan skripsi.

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

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, 05 November 2024



ROSITA EKA SAPUTRI
NPM .21.1.40.60.023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	6
B. Landasan Teori	7
1. Pembelajaran	7
2. Media Pembelajaran	9
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
C. Media Pembelajaran Interaktif “Makpen”.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif “Makpen”.....	14
2. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif “Makpen”	15
D. Media Pembelajaran Interaktif “Makpen”Berbantu Aplikasi I-Spring .	16
1. Pengertian Aplikasi I-Spring	16
2. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif “Makpen” pada materi makna dan penerapan sila-sila pancasila	17
E. Materi Sila Pancasila	17
1. Pengertian Sila Pancasila.....	17

2. Makna Sila Pancasila	18
3. Penerapan dari Sila Pancasila	20
F. Kerangka Berfikir	24
BAB III METODE PENGEMBANGAN	25
A. Model/Pendekatan Penelitian	25
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Desain Pengembangan.....	27
D. Tempat dan Waktu Penelitian	31
1. Tempat Pengembangan.....	31
2. Waktu Pengembangan	31
E. Instrumen Penelitian	32
1. Pengembangan Instrumen.....	32
2. Validasi Instrumen.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data	37
1. Tahap – tahapan Analisis Data	37
2. Norma Pengujian	44
H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk.....	45
1. Metode	45
2. Uji Coba	45
a) Uji coba terbatas.....	46
b) Uji coba luas.....	46
3. Validasi Produk	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Data Produk Pengembangan.....	48
B. Hasil Uji Coba	54
1. Uji Coba Terbatas	54
a. Hasil Angket Kepraktisan Guru Uji Coba Terbatas.....	55
b. Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas	56
c. Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas	56
2. Uji Coba Luas	57
a. Hasil Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Luas	57
b. Hasil Keefektifan Uji Coba Luas	58
C. Analisis Data	58

D. Revisi Produk	60
E. Kajian Produk Akhir.....	62
1. Pembahasan Kevalidan.....	62
2. Pembahasan Kepraktisan.....	63
3. Pembahasan Keefektifan	64
4. Keunggulan Media	65
5. Kelemahan Media.....	65
6. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat.....	66
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	67
A. Simpulan.....	67
B. Implikasi	68
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	33
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Guru (Kepraktisan)	34
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa (Kepraktisan).....	35
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Post-Test (Keefektifan).....	36
Tabel 3. 6 Kategori Skor penilaian	37
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif “Makpen”	38
Tabel 3. 8 Kategori Skor penilaian	39
Tabel 3. 9 Kriteria Kevalidan Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif “Makpen”	40
Tabel 3. 10 Kriteria Skor penilaian	41
Tabel 3. 11 Kriteria Skor penilaian	41
Tabel 3. 12 Kriteria Pencapaian Keefektifan	44
Tabel 3. 1 Kriteria Skor penilaian Angket Respon Siswa dalam Skala Likert	44
Tabel 3. 2 Kriteria Pencapaian Keefektifan	45
Tabel 4. 1 Desain Akhir Media Pembelajaran Interaktif “Makpen”	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bintang Emas	18
Gambar 2. 2 Rantai Emas.....	18
Gambar 2. 3 Pohon Beringin.....	19
Gambar 2. 4 Kepala Banteng	19
Gambar 2. 5 Padi dan Kapas	20
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model ADDIE	25
Gambar 3. 2 Halaman Sampul Media Pembelajaran Interaktif “Makpen”	28
Gambar 3. 3 Menu Utama.....	28
Gambar 3. 4 Menu Petunjuk	28
Gambar 3. 5 Menu Materi 1	29
Gambar 3. 6 Menu Materi 2	29
Gambar 3. 7 Soal Quiziz	30
Gambar 3. 8 Menu <i>Game</i>	30
Gambar 3. 9 <i>Game</i> Menjodohkan	31
Gambar 3. 10 <i>Game</i> Puzzle.....	31
Gambar 4. 1 Halaman Sampul	49
Gambar 4. 2 Menu Utama	50
Gambar 4. 3 Menu Petunjuk.....	50
Gambar 4. 4 Menu Materi 1	50
Gambar 4. 5 Menu Materi 2	51
Gambar 4. 6 Menu Quiziz	51
Gambar 4. 7 Menu <i>Game</i>	52
Gambar 4. 8 <i>Game</i> 1	52
Gambar 4. 9 <i>Game</i> 2	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	74
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	76
Lampiran 3 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	78
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	79
Lampiran 5 Surat Permanfaatan Produk	80
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi	82
Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Materi Pertama.....	84
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Materi Kedua.....	84
Lampiran 9 Angket Validasi Materi	90
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Media	91
Lampiran 11 Angket Validasi Media	94
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Guru.....	95
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas	98
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	99
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	103
Lampiran 16 Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	104
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	108
Lampiran 18 Hasil Post-Test Siswa Uji Coba Terbatas.....	110
Lampiran 19 Hasil Post-Test Siswa Uji Coba Luas.....	116
Lampiran 20 Hasil Post Test Siswa Uji Terbatas.....	122
Lampiran 21 Hasil Post Test Siswa Uji Luas.....	122
Lampiran 22 Perangkat Pembelajaran	124
Lampiran 23 Surat Bebas Plagiasi	160
Lampiran 24 Hasil Cek Plagiasi.....	161
Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian.....	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin pesat telah membawa berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Menurut Mulyani & Haliza (2021), kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara cepat dan canggih, sehingga memengaruhi cara manusia belajar, bekerja, dan berinteraksi. Perubahan ini menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi, baik dalam metode, strategi, maupun media pembelajaran yang digunakan.

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk membantu individu yang belum dewasa mencapai kedewasaan secara intelektual, emosional, dan sosial. Menurut Hamengkubuwono (2016), pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai aktivitas yang terjadi di dalam sekolah, tetapi juga sebagai proses sosial yang melibatkan interaksi dan pengalaman yang luas. Pendidikan menjadi sarana untuk mengembangkan karakter, kecakapan, serta etika individu agar berguna bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat luas.

Salah satu kegiatan penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Menurut Wahab & Rosnawati (2021), pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mengaktifkan proses internal dalam diri siswa melalui penyusunan situasi eksternal yang efektif. Dengan kata lain, pembelajaran bukan sekadar penyampaian informasi, tetapi merupakan proses aktif yang mendorong siswa untuk mencari tahu dan membangun pemahaman sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta dukungan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan membekali peserta didik dengan nilai-nilai moral dan karakter agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Imron, 2020). Selain itu, Pendidikan Pancasila menjadi tempat untuk menanamkan semangat nasionalisme, cinta tanah air, serta pemahaman terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara (Lubis & Priharto, 2021). Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat bergantung pada sejauh mana peserta didik dapat memahami dan menerapkan makna dari setiap sila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi makna dan penerapan sila Pancasila guru hanya menggunakan sumber belajar seperti buku paket, LKS, dan bahan cetak lainnya, tanpa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang terkandung dalam materi tersebut. Hal ini berdampak pada rendahnya penghayatan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, yang tercermin dari perilaku kurang sopan terhadap guru, penggunaan bahasa yang tidak pantas, serta perilaku perundungan terhadap teman sebaya. Fenomena ini menunjukkan adanya penurunan pemahaman siswa terhadap esensi sila-sila Pancasila yang seharusnya membentuk karakter positif.

Selain itu, mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal pada proses pembelajaran. Dari 41 siswa, masih terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70%. Salah satu faktor utama yang diduga menjadi penyebabnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang relevan. Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditorial, dan kinestetik. Salah satu media yang potensial untuk dikembangkan adalah media berbasis aplikasi *I-Spring*, yang dapat diintegrasikan dengan PowerPoint sehingga memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Menurut Hafiedz & Nurhamidah (2023), media pembelajaran interaktif dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran karena penggunaannya yang fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah, serta dapat diakses melalui perangkat seperti laptop, proyektor, maupun ponsel. Primasatya & Mukmin, (2023) menambahkan bahwa, *I-Spring* merupakan perangkat lunak yang efektif dalam membuat media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan PowerPoint, sehingga mendukung dalam menjelaskan materi secara maksimal.

Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *I-Spring* berdampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Saragih et al. (2024) menyatakan bahwa, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil evaluasi menunjukkan nilai siswa berada di atas KKTP. Penelitian oleh Simanjuntak & Sitohang (2023) menunjukkan bahwa, pengembangan media pembelajaran interaktif dinilai sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui media audiovisual. Angelia et al. (2024) juga menyimpulkan bahwa, media pembelajaran interaktif berbasis *I-Spring* sangat valid dan praktis digunakan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dipilihlah judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Makpen” Materi Sila Pancasila Kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri.”**

B. Batasan Masalah

Supaya pembahasan tidak terlalu luas sehingga keluar dari permasalahan, pembatasan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Kevalidan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila Pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri.
2. Kepraktisan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila Pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila Pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Interaktif “Makpen” materi Sila Pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif “Makpen” materi Sila Pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Interaktif “Makpen” materi Sila Pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditentukan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri;
2. untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila pancasila kelas IV SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri; dan
3. untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif “Makpen” materi sila pancasila kelas IV SDN Tarokan Kabupaten Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil temuan ini dimaksud untuk mengembangkan lebih lanjut perihal ilmu pengetahuan dan wawasan kepada pihak-pihak yang berkepentingan di bidang pendidikan sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil temuan peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya.

a. Bagi Peneliti

Dapat membantu agar memotivasi dalam mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif “Makpen” pancasila pada materi sila pancasila kelas IV SDN Tarokan 3.

b. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dengan mudah memahami materi makna dan penerapan sila pancasila.

c. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan dengan mudah serta dapat membantu membuat suasana proses pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Angelia, R. A., Vivayosa, N., Anatasia, D., & Hutapea, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 224-233.
- Ariani., (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina
- Anwar F & Pajariato, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. In *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Azhari, A. (2015). Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 43-60.
- Alti, R.M. (2022) *Media Pembelajaran Tri Pari* , Ed) Sumatera Barat PT. Global Eksekutif.
- Bangun, A. F., Siregar, A., Karo-Karo, D., Tamba, R., & Faisal. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite 10 pada Tema 1 Subtema 1 di Kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan TA 2023/2024. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 29203–29209. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/11676%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/11676/9015>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. CV Kaaffah Learning Center.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Gumay, M. R., Halimi, M., & Susanti, N. (2022). Pendidikan dan pembinaan ideologi Pancasila: untuk siswa SD/MI kelas IV. Jakarta: Badan Pembinaan Ideologi Pancasila & Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media pembelajaran interaktif Articulate

- Storyline terhadap motivasi belajar pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54–64. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Hamengkubuwono. (2016). *Ilmu pendidikan dan teori pendidikan* (p. 162). [PDF]. <https://example.com/Ilmu-Pendidikan-dan-Teori-Pendidikan.pdf>
- Imron, I. F. (2020). *Perspektif sosial kemasyarakatan pendidikan kewarganegaraan*. Nganjuk, Jawa Timur: Adjie Media Nusantara.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusuma, N. R., Mustami, M. K., & Jumadi, O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas.
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Lubis, Y., & Priharto, D. N. (2021). *Buku panduan guru pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan untuk SD kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pmnendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lumintang, G. S., Nuraini, R. P., & Ana, S. M. (2023). Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Bangsa Indonesia. *Indigenous Knowledge*, 2(3), 239–246.
- Mulyadi, Febry Fahreza dan Rendi Julianda. 2018. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena*. Volume 9 No 1.
- Mulyani Fitri, & Haliza Nur. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Nafisa, N., & Shafira, S. (2023). Pancasila sebagai sistem filsafat. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1145010073), 23–48.
- Pradana, D. H., & Madiun, U. P. (2024). *Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Pada Materi Pecahan Kelas IV SD*. 5.
- Primasatya, N., & Mukmin, B. A. (2023). *Multimedia bagi calon pendidik*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung : Alfabeta,2022.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung : Alfabeta,2016.
- Sutiah, D. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. NLC.
- Saragih, K. S., Lubis, W., Unita, I. F., Silalahi, N., & Saragih, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Ispring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 101884 Limau Manis*. 8, 44720–44731.
- Simanjuntak, N. J. B., & Sitohang, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif (iSpring Suite) berbasis Android pada tema 7 di SD Negeri 020267 Binjai Kota. *Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11576–11584. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Akademik*, 2(11).
- Syafi'I, Ahmad Fajar (2022). Pengembangan E-Learning Berbantu Linktree Materi Hubungan Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas VI Mi Sabilillah Tanjung Kabupaten Nganjuk.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. [E-book]. <http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf>
- Winaryati, E. (2021). Cercular Model of RD & D. In *Kbm Indonesia*. www.penerbitbukumurah.com
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>