

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “NILA” UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA
KELAS II SDN JEGREG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH:

BELINDA REVI JUNIAN

NPM. 2114060286

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

BELINDA REVI JUNIAN

NPM: 2114060286

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “NILA” UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA
KELAS II SDN JEGREG**

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

Tanggal: 30 Juni 2025

Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.

NIDN. 0710128902

Pembimbing II



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

NIDN. 0725076201

Skripsi oleh:

BELINDA REVI JUNIAN

NPM: 2114060286

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “NILA” UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA
KELAS II SDN JEGREG**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 17 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

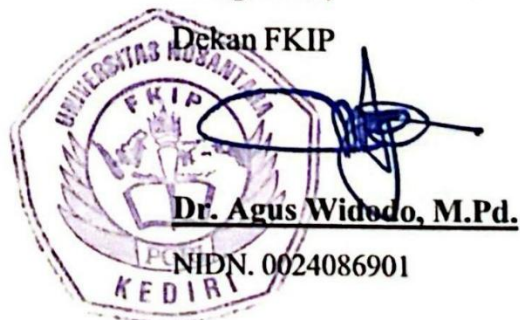
Panitia Penguji:

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
3. Penguji II : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Belinda Revi Junian
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk/ 30 Juni 2002
NPM : 2114060286
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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juni 2025

Yang Menyatakan,



BELINDA REVI JUNIAN

NPM. 2114060286

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya"

(Q.S AI-Baqarah:286)

"god have perfect timing, never early, never late. It takes a little patience and it takes a lot of faith, but it's a worth the wait"

"Orang lain gak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi tetap berjuang ya

PERSEMBAHAN

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

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

1. Untuk Kedua Orang Tua Tercintaku Suparji dan Puji Utama sebagai tanda bakti dan hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan bapak yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang hanya dapat ku balas dengan selembar kertas ini yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia, karna sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk kedua orang tuaku yang paling ku cintai terima kasih banyak selama ini banyak memberikan motivasi, selalu mendoakanku, selalu memberikan kasih sayang dan selalu menasehatiku untuk menjadi yang lebih baik.
2. Kepada kakak saya Denti Apriliasari dan Suaminya Dinar Eka terimakasih telah menjadi panutan penulis yang selalu menjadi kompas dalam menjalani kehidupan atas semangat dan apresiasi disetiap pencapaian penulis, arahan dan motivasi yang selalu penulis dengar untuk berproses dalam kehidupan yang lebih baik kedepannya sehingga dapat membuat penulis bisa bersemangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Kepada kakak saya Dendik Andika Rahma terimakasih banyak atas dukungannya secara moril maupun materil, terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
4. Kepada keponakan-keponakan tercinta Fragil Deshendian, Bulan shaqueena, dan Rimasya chariva terimakasih atas kelucuan-kelucuan kalian yang

membuat penulis semangat dan selalu membuat penulis senang, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

5. Kepada kekasih saya Alfian Taufiqi Ramadhan, seseorang yang selalu ada untuk saya, terimakasih telah sabar menemani setiap proses yang saya lalui selama ini, memberikan dukungan tanpa henti, memberikan semangat, dan selalu meyakinkan saya bahwa saya bisa mencapai impian-impian saya, *you have done too much good for me, thank you for trying for me.*
6. Sahabat dekat penulis, Prisella Ula Asfida Alma yaitu sahabat tersayang. Terimakasih atas setiap waktu yang diluangkan, memberikan dukungan, motivasi, semangat, doa, pendengar yang baik, serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai selesai skripsi. Tiada hentinya memberikan motivasi kepada penulis agar skripsi dapat selesai secara tepat waktu, dan berjuang agar siap menghadapi ujian sidang skripsi bersama.
7. Teruntuk Feby sonya dewi, Refvi hidayah anggraeni, vidya ulfi, Jenny krisdiana dan awal maratus sholihah sahabat penulis yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari penulis hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara. Terimakasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
8. Para rekan seperjuangan di angkatan 2021 FKIP UNP yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sejak semester satu perkuliahan hingga akhirnya bisa lulus bersama-sama. Meskipun setelah ini akan menjalani kehidupan masing-masing yang berbeda, kesibukan yang berbeda, dan mungkin berada di kota atau negara yang berbeda, semoga pertemanan ini selalu terjaga selamanya.
9. Belinda Revi Junian, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan. Terima kasih kepada semua pihak - pihak yang sudah memberi bantuann semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan.

Semoga Skripsi saya ini dapat menambahkan wawasan dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

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

Abstrak

BELINDA REVI JUNIAN, 2114060286 PGSD : Pengembangan Multimedia Interaktif “NILA” Untuk Meningkatkan Penguasaan Nilai-nilai Pancasila. Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Canva*, *Powtoon*, *webeducaplay*, Nilai-nilai Pancasila

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN Jegreg yang menunjukkan bahwa Pertama, Guru belum menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi. Kedua, guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai pegangan dalam mengajar. Permasalahan yang dialami yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai Nilai-nilai Pancasila. Dari 25 peserta didik, hanya 8 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 17 lainnya belum mencapai nilai tersebut. Penyebab dari permasalahan tersebut ialah minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik

Rumusan masalah pada penelitian ini mencangkup bagaimana kevalidan, kepraktisan, keefektifan multimedia interaktif “NILA” pada materi Nilai-nilai Pancasila kelas II SDN Jegreg. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif “NILA” pada materi Nilai-nilai Pancasila kelas II SDN Jegreg.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (Research and Development) 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 pembelajaran, (3) mengembangkan media, (4) mengimplementasi media, dan (5) evaluasi akhir media. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert. Kevalidan diperoleh dari angket ahli konstruksi media dan ahli materi dalam media. Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Keefektifan diperoleh dari hasil post test yang dibandingkan dengan KKTP kemudian dicari ketuntasan klasikal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Kevalidan diperoleh dari hasil penilaian validator materi sebesar 87,5 dan validator media sebesar 94%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid; (2) Kepraktisan berdasarkan angket respon guru sebesar 92,5%, respon peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 97,5%, dan pada uji coba luas sebesar 98%, semuanya masuk dalam kategori sangat praktis; (3) Keefektifan diperoleh dari hasil uji coba terbatas sebesar 100% dengan kategori efektif, dan uji coba luas sebesar 100% dengan kategori sangat efektif

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 Multimedia Interaktif “NILA” Untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg” 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 proposal ini dapat terselesaikan untuk itu, Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa;
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 terselesaikanya penyusunan skripsi ini;
5. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikanya penyusunan skripsi ini;
6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku validator ahli media
7. Kukuh Andria Aka, M.Pd. selaku validator ahli materi

8. Amelya Windhi H,S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN Jegreg yang telah memberikan izin untuk pelaksanaann penelitian; dan
9. Arif Syaifudin, S.Pd selaku guru kelas II SDN Jegreg yang telah membantu proses penelitian.

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

Kediri, 30 Juni 2025

Penulis



Belinda Revi Junian.

NPM. 2114060286

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	7
B. Landasan Teori	8
1. Hakikat Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Manfaat Media Pembelajaran	9
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2. Hakikat Multimedia Interaktif	11
a. Pengertian Multimedia Interaktif.....	11

b. Komponen Multimedia Interaktif	11
c. Karakteristik Multimedia Interaktif	12
d. Kelebihan dan kekurangan Multimedia Interaktif	14
3. Capaian Pembelajaran Pendidikan pancasila Kelas II SD	15
4. Hakikat Nilai-nilai Pancasila.....	16
a. Pengertian Pancasila.....	16
b. Nilai-nilai Pancasila	17
5. Penerapan Multimedia interaktif ‘NILA’ pada Materi nilai-nilai Pancasila Kelas II SD.....	19
C. Kerangka berfikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Tempat dan Waktu Pengembangan	33
D. Instrumen Penelitian.....	33
1. Pengembangan Instrumen	33
2. Validasi Instrumen.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data	38
G. Metode, Uji Coba, dan Validasi produk	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	45
B. Data Uji Coba	54
1. Uji Coba Terbatas.....	54
2. Uji Coba Luas	58
C. Analisis Data	60
1. Analisis Kevalidan	60
2. Analisis Kepraktisan.....	60
3. Analisis Keefektifan	60
D. Revisi Produk.....	61
E. Kajian Produk Akhir	61

1. Kevalidan Media	61
2. Kepraktisan Media	62
3. Keefektifan Media	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Capaian Pembelajaran	15
Tabel 3.1 : Angket Validasi Media Multimedia Interaktif.....	34
Tabel 3.2 : Angket Validasi Materi Pembelajaran	35
Tabel 3.3 : Angket Validasi Soal Evaluasi	35
Tabel 3.4 : Angket Validasi Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	36
Tabel 3.5 : Angket Respon Guru	36
Tabel 3.6 : Angket Respon siswa	37
Tabel 3.7 : Skor Penilaian	38
Tabel 3.8 : Kriteria Kevalidan	39
Tabel 3.9 : Skor Penilaian	40
Tabel 3.10 : Kriteria Kepraktisan	40
Tabel 3.11 : Kriteria Keefektifan.....	41
Tabel 4.12 : Hasil Validasi Media Multimedia Interaktif.....	50
Tabel 4.13 : Hasil Validasi Materi Nilai-nilai Pancasila	52
Tabel 4.14 : Hasil Validasi Soal Evaluasi.....	53
Tabel 4.15 : Hasil Kepraktisan Respon Guru	54
Tabel 4.16 : Hasil Respon siswa Uji Coba Terbatas	56
Tabel 4.17 : Hasil Uji Coba Terbatas	57
Tabel 4.18 : Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	58
Tabel 4.19 : Hasil Uji Coba Luas	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Pendekatan Addie	22
Gambar 3.2 : Halaman Desain Cover	24
Gambar 3.3 : Halaman Desain Menu	24
Gambar 3.4 : Halaman Desain Petunjuk	25
Gambar 3.5 : Halaman Desain Materi.....	25
Gambar 3.6 : Halaman Desain CP dan TP	25
Gambar 3.7 : Halaman Desain Materi Sila Pertama	26
Gambar 3.8 : Halaman Desain Materi Sila Kedua	26
Gambar 3.9 : Halaman Desain Materi Sila Ketiga	26
Gambar 3.10 : Halaman Desain Materi Sila Keempat	27
Gambar 3.11 : Halaman Desain Materi Sila Kelima.....	27
Gambar 3.12 : Halaman Desain Video Nilai-nilai Pancasila	27
Gambar 3.13 : Halaman Desain Quiz	28
Gambar 3.14 : Halaman Cover.....	28
Gambar 3.15 : Halaman Menu	29
Gambar 3.16 : Halaman Petunjuk	29
Gambar 3.17 : Halaman CP dan TP	29
Gambar 3.18 : Halaman Materi.....	30
Gambar 3.19: Halaman Materi Sila Pertama	30
Gambar 3.20 : Halaman Materi Sila Kedua	30
Gambar 3.21 : Halaman Materi Sila Ketiga.....	31
Gambar 3.22 : Halaman Materi Sila Keempat	31
Gambar 3.23 : Halaman Materi Sila Kelima.....	31
Gambar 3.24 : Halaman Video Nilai-nilai Pancasila	32
Gambar 3.25 : Halaman Quiz.....	32
Gambar 4.1 : Halaman Cover	46
Gambar 4.2 : Halaman Menu	46
Gambar 4.3 : Halaman Petunjuk	47
Gambar 4.4 : Halaman CP dan TP	47
Gambar 4.5 : Halaman Materi.....	47
Gambar 4.6 : Halaman Materi Sila Pertama	48
Gambar 4.7 : Halaman Materi Sila Kedua	48
Gambar 4.8 : Halaman Materi Sila Ketiga.....	48
Gambar 4.9 : Halaman Materi Sila Keempat	49
Gambar 4.10 : Halaman Materi Sila Kelima.....	49
Gambar 4.11 : Halaman Video Nilai-nilai Pancasila	49
Gambar 4.12 : Halaman Quiz	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Pengajuan Judul	71
Lampiran 2 : Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	72
Lampiran 3 : Surat Pengantar / Izin Penelitian	76
Lampiran 4 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian	77
Lampiran 5 : Lembar Pemanfaatan Produk	78
Lampiran 6 : Hasil Wawancara	79
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media.....	80
Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 9 : Perangkat Pembelajaran	93
Lampiran 10 : Angket Respon Guru	106
Lampiran 11 : Angket Respon siswa.....	109
Lampiran 12 : Lembar Post-Test Uji Terbatas	112
Lampiran 13 : Lembar Post-Test Uji Luas	118
Lampiran 14 :Dokumentasi Hasil Kegiatan	124
Lampiran 15 : Hasil Plagiasi	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pembelajaran kurikulum merdeka Pendidikan Pancasila merupakan mata Pelajaran yang wajib diajarkan di seluruh jenjang pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar, yang menjadi gerbang utama pendidikan. Salah satu pendidikan yang berperan penting dalam penanaman moral dan karakteristik bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Hakikat dari Pendidikan Pancasila untuk jenjang sekolah dasar yakni proses untuk membentuk peserta didik sebagai warga negara yang memiliki peran, tanggungjawab sebagai warga negara dan secara khusus peran Pendidikan Pancasila adalah proses penyiapan warga negara tersebut (Mulyoto et al., 2020). Sedangkan menurut Winarno, (2019) secara terminologis Pendidikan pancasila merupakan Bidang studi yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam Kehidupan bernegara yang sesuai dengan dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Tujuan pembelajaran pendidikan pancasila adalah membantu peserta didik untuk mengenal dan memahami nilai-nilai Pancasila yang ada di indonesia.

Menurut Keputusan KBSKAP Kemendikbud No. 033/ H/ KR/ 2022 dalam Afifah, dkk.(2023:63) menerangkan tujuan dari mata pelajaran Pendidikan pancasila sesuai dengan profil Pelajar Pancasila sebagai berikut:

1. berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai negara dan lingkungannya untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial;
2. memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta

- mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari;
3. menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyelaraskan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di tengah-tengah masyarakat global;
 4. memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membedakan jenis kelamin, SARA (Suku Agama, Ras, Antargolongan), status sosial-ekonomi, dan penyandang disabilitas; dan
 5. menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di jenjang sekolah dasar, menurut BSKAP No.032/H/KR/2024 terdapat capaian pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila pada fase A sebagai berikut.

Peserta didik 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.

Salah satu Capaian pembelajaran pada fase A mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II adalah peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila. Untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut, diperlukan indikator pencapaian tujuan pembelajaran sebagai berikut: (1) peserta didik menyebutkan nilai-nilai pancasila, 2) peserta didik mampu memberi contoh nilai-nilai pancasila sila ke-1 di lingkungan keluarga, 3) peserta didik mampu memberi contoh nilai-nilai pancasila sila ke-2 di lingkungan keluarga, 4) peserta didik mampu memberi contoh nilai-nilai pancasila sila ke-3 di lingkungan keluarga, 5) peserta didik mampu memberi contoh nilai-nilai pancasila sila ke-4 di lingkungan keluarga, dan 6) peserta didik mampu memberi contoh nilai-nilai pancasila sila ke-5 di lingkungan keluarga. Dengan adanya indikator pencapaian tujuan pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik dapat mengetahui nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN Jegreg kecamatan Lengkon, ditemukan bahwa berbagai permasalahan yang memengaruhi ketercapaian harapan tersebut. Pertama, Guru belum menggunakan media

pembelajaran saat menjelaskan materi. Kedua, guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai pegangan dalam mengajar. Hal tersebut berdampak pada siswa yang menjadi tidak aktif dalam pembelajaran materi nilai-nilai pancasila karena proses pembelajaran membosankan dan tidak menarik sehingga minat belajar siswa menjadi rendah terhadap materi nilai-nilai pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Jegreg diketahui bahwa, kemampuan siswa tentang materi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas II masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas II SDN Jegreg yang masih rendah. Dari total 25 siswa, 17 diantaranya masih memperoleh nilai di bawah KKTP 75 pada materi nilai-nilai pancasila. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan guru tanpa menggunakan media pembelajaran.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah di atas, dikembangkan multimedia interaktif “NILA” istilah dari “NILA” ialah nilai-nilai Pancasila. dengan memanfaatkan *Canva* dengan berbantuan *Powtoon* dan *web educaplay*. Menurut Wibawanti dalam Primasatya (2023:4) multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan tipe file teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan *Canva* berbantuan *Powtoon* dan *web educaplay*. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022) Dengan Penggunaan *Canva* memperkaya kegiatan pembelajaran dikelas dengan menjadikan komunikasi lebih efektif dan memudahkan penyampaian informasi visual secara menarik dan menyenangkan. Menurut Rischa (2019) *Powtoon* merupakan aplikasi yang dapat dikreasikan untuk memproduksi video yang berisi gambar bergerak, musik atau suara digunakan untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi gambar. Selain itu didalam pengembangan Multimedia Interaktif ini terdapat *Quiz* Untuk menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan *web educaplay*. Menurut Sari dan Yuliani (2019), *Educaplay* merupakan salah satu alat yang efektif untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk membuat *Quiz* lebih menarik

dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui media ini Siswa dapat memahami isi dari Multimedia interaktif tentang nilai-nilai pancasila. Dengan demikian akan memudahkan pendidik dalam menuntun pemahaman peserta didik untuk mengenal lebih jauh tentang nilai-nilai Pancasila.

Kelebihan pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Canva* dengan berbantuan *powtoon* dan *web educaplay* menurut maulinda (2024) sebagai berikut.

- a) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- b) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif;
- c) pendidik akan membuat terobosan pembelajaran yang kreatif, inovatif;
- d) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar penjelasan; dan
- e) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, dipilihlah judul penelitian **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “NILA” UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS II SDN JEGREG”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Kevalidan multimedia interaktif “Nila” untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg.
2. kepraktisan multimedia interaktif “Nila” untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg.
3. Respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif “Nila” untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg .

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut tujuan penelitian ini sebagai

berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif “Nila” untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif “Nila” untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif “Nila” untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini.

1. untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif “Nila” untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg;
2. untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif “Nila” untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg;
3. untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif “Nila” untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDN Jegreg.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis (bagi sekolah, bagi guru, dan bagi perpustakaan UNP Kediri).

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini mampu memberikan tambahan pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi nilai-nilai Pancasila budaya untuk peserta didik kelas II di SDN Jegreg.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah,

Mendorong sekolah supaya lebih memperhatikan dan menyediakan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila dengan lebih baik.

b. Bagi guru,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi nilai-nilai pancasila. Selain itu, Untuk menambah pengetahuan serta wawasan, sehingga meningkatkan keprofesional guru di sekolah dasar dalam proses mengajar.

c. perpustakaan UNP Kediri.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada perpustakaan UNP Kediri untuk menambah referensi penelitian.