

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF RAKUSA
KERAGAMAN SUKU BANGSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



OLEH:

LULUK IFA AMRULLOH

NPM: 19.1.01.10.0057

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

2026

Skripsi oleh:

LULUK IFA AMRULLOH

NPM: 19.1.01.10.0057

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF RAKUSA
KERAGAMAN SUKU BANGSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

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

Tanggal: 3 Juli 2026

Pembimbing I,



Widi Wulansari, M.Pd.
NIDN. 0724038803

Pembimbing II,



Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.
NIDN. 0714118403

Skripsi oleh:

LULUK IFA AMRULLOH

NPM: 19.1.01.10.0057

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF RAKUSA
KERAGAMAN SUKU BANGSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal: 17 Juli 2026

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Widi Wulansari, M.Pd.
2. Penguji 1 : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
3. Penguji II : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Luluk Ifa Amrulloh

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl. Lahir : Jombang, 4 April 2001

NPM : 19.1.01.10.0057

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, 3 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Luluk Ifa Amrulloh

NPM. 19101100057

MOTTO:

“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim)

Persembahan:

“Skripsi ini, saya dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda. Ketulusan dari hati atas do’a yang tak pernah putus, semangat dan dukungan yang tak ternilai. Serta untuk orang-orang terdekatku yang tersayang, dan untuk almamater biru kebanggaanku.”

RINGKASAN

Luluk Ifa Amrulloh, Pengembangan Multimedia Interaktif Rakusa Keragaman Suku Bangsa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif Rakusa, Keragaman Suku Bangsa, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang antusias peserta didik kelas 3 SD di Wonosalam terhadap pembelajaran serta cenderung tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah tanya jawab, dan pengerjaan soal serta kurangnya inovasi penggunaan media ajar untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menyebabkan nilai hasil belajar peserta didik kurang dari ketercapaian KKTP. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif Rakusa pada materi keragaman suku bangsa mata pelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Articulate Storyline 3*, mengetahui tingkat kelayakan (valid), kepraktisan dan efektifitas media yang dikembangkan. Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket dan tes hasil belajar. Subjek penelitian ini terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli instrumen soal, guru kelas 3, dan peserta didik kelas 3 SDN Wonosalam 1 dan SDN Wonosalam IV. Analisis data untuk mengukur kevalidan produk digunakan rumus Formula Aiken's ($V \geq 0,50$), untuk mengukur kepraktisan produk dihitung presentase kepraktisan dengan *skala Guttman*, sedangkan keefektifan produk diukur dengan menggunakan Uji T-Test dan Uji Wilcoxon.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif Rakusa memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen soal dengan hasil nilai rata-rata 0,92. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia interaktif Rakusa memperoleh respon sangat baik dari guru dengan hasil presentase 95% dan respon peserta didik dengan presentase rata-rata 95% sehingga dinyatakan praktis untuk digunakan. Selain itu hasil implementasi media menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest dan posttest. Pada uji coba terbatas nilai rata-rata peserta didik kelas 3 SDN Wonosalam 4 adalah 56,57 meningkat menjadi 71,93 pada posttest, sedangkan pada uji coba luas nilai rata-rata pretest peserta didik kelas 3 SDN Wonosalam 1 adalah 67,39 meningkat menjadi 80,65. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif memberikan dampak atau perubahan yang nyata pada hasil belajar peserta didik. Maka multimedia interaktif dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan nilai belajar peserta didik. Dengan demikian multimedia interaktif Rakusa dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman suku bangsa bagi peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenaan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Rakusa pada Materi Keragaman Suku Bangsa pada Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa didik.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd., selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Widi Wulansari, M.Pd., selaku dosen pembimbing atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. selaku dosen pembimbing atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku dosen penguji ujian skripsi atas waktu yang diluangkan untuk memberikan pengujian dan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Wali kelas 3, Ibu Irma dan Ibu Rini yang memberikan waktu dan kesempatan untuk melakukan penelitian dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada orang tua dan para sahabat serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

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

Kediri, 3 Juli 2026



Luluk Ifa Amrulloh
NPM. 19.1.01.10.0057

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Multimedia Interaktif	9
2. <i>Articulate Storyline 3</i>	11
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	14
4. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia	16
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	20
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Model/Pendekatan Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	26
1. Tahap Analisis	26
2. Tahap Desain	27
3. Tahap Pengembangan	28
4. Tahap Implementasi.....	28
5. Tahap Evaluasi	28
C. Desain Pengembangan.....	29
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	31
E. Instrumen Penelitian	32
1. Pedoman observasi.....	33

2. Pedoman Wawancara	34
3. Angket	35
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	42
1. Kevalidan	43
2. Kepraktisan	43
3. Keefektifan	44
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk.....	45
1. Metode.....	45
2. Uji Coba	45
3. Validasi Produk	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Data Produk Hasil Pengembangan	52
1. Tahap Analisis.....	52
2. Tahap Perancangan Desain	54
3. Tahap Pengembangan.....	56
B. Data Uji Coba	62
C. Analisis Data.....	67
D. Revisi Produk.....	78
E. Kajian Produk Akhir	79
BAB V SIMPULAN, IMPLIASI DAN SARAN.....	82
A. Simpulan.....	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Fase B Kelas 3 Sekolah Dasar	16
3.1 : Waktu Perencanaan Penelitian.....	32
3.2 : Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	33
3.3 : Kisi – Kisi Pedoman Observasi Peserta Didik.....	33
3.4 : Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru	34
3.5 : Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik	34
3.6 : Tingkatan dalam Skala Likert	35
3.7 : Instrumen Angket Validasi Ahli Multimedia	36
3.8 : Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	36
3.9 : Instrumen Angket Validasi Instrumen Soal.....	37
3.10: Instrumen Angket Respon Guru.....	38
3.11: Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	39
3.12: Instrumen Soal Pre Tes dan Post Tes	40
3.13: Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan Materi dan Media).....	43
3.14: Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....	44
3.15: Tahap Uji Coba	46
3.16: Tabel Ahli Uji Validasi.....	50
4.1 : Tampilan Desain Produk	57
4.2 : Angket Validasi Ahli Materi.....	59
4.3 : Angket Validasi Ahli Media	60
4.4 : Angket Validasi Instrumen Soal	62
4.5 : Data Respon Guru	63
4.6 : Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas	64
4.7 : Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Luas.....	65
4.8 : Hasil Pre-Test Dan Post-Tes Peserta Didik Uji Coba Terbatas..	66
4.9 : Hasil Pre-Test Dan Post-Tes Peserta Didik Uji Coba Luas.....	67
4.10: Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan Materi)	68
4.11: Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	68
4.12: Analisis Hasil Validasi Ahli Media.....	69

4.13: Analisis Hasil Validasi Instrumen Soal.....	70
4.14: Rekapitulasi Angket Respon Guru.....	71
4.15: Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas	71
4.16: Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Luas	72
4.17: Uji Normalitas Pre Test Uji Coba Terbatas	74
4.18: Uji Homogenitas Uji Coba Terbatas	74
4.19: Uji T Data Pre Tes Dan Post Tes Uji Coba Terbatas	75
4.20: Uji Normalitas Pre Test dan Post Tes Uji Coba Luas	76
4.21: Uji Kormogolov-Smirnov Pre Test dan Post Tes Uji Coba Luas	77
4.22: Uji Homogenitas Uji Coba Luas	77
4.23: Tabel 4.9 Uji Kormogolof Smirnof Uji Coba Luas	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Tampilan awal aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	12
2.2 : Tampilan menu aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	13
2.3 : Tampilan fitur-fitur yang ada pada aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	13
2.4 : Tampilan fitur-fitur pembuat kuis soal pada aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	14
2.5 : Kerangka Berpir	24
3.1 : Bagan Model Pengembangan ADDIE	26
3.2 : Desain Multimedia Interaktif Rakusa	31
4.1 : Komentar dan Saran dari Ahli Materi.....	60
4.2 : Komentar dan Saran dari Ahli Media	61
4.3 : Komentar dan Saran dari Ahli Instrumen Soal	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Berita Acara Bimbingan Skripsi	88
2 : Instrumen Penelitian.....	92
3 : Data Hasil Penelitian	113
4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	142
5 : Hasil Cek Plagiasi	146
6 : Surat Keterangan Bebas Similarity	147
7 : Berita Acara Ujian Skripsi.....	148
8 : Lembar Revisi Ujian Skripsi.....	149
9 : Dokumentasi Penelitian.....	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci untuk menumbuhkan dan mengembangkan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Berdasarkan Pancasila sesuai tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan satu unsur keharusan dan terpenting pada kehidupan manusia di mana menjadi wadah proses perkembangan kepribadian selama hidupnya menurut Masita, dkk (Huda et al., 2017). Pendidikan merupakan hak perseorangan, serta suatu upaya yang dilakukan untuk memperoleh kehidupan yang baik dan layak.

Dalam Undang- Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 Ayat 1 berbunyi “Setiap warga negara berhak menerima pendidikan”. Dimulai dengan bagaimana seorang memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan kemampuan yang dimiliki guna keberlangsungan hidupnya dan memiliki usaha atau keinginan yang bertenaga untuk terus menerus belajar. Dapat ditekan bahwa pengertian pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar, yakni melakukan kegiatan kependidikan dengan perencanaan yang matang, sistematis dan terarah, untuk membangun masa depan peserta didik, serta tujuan yang ingin dicapai dengan melalui proses pendidikan adalah menjadi dewasa atau mandiri. Hal ini sesuai dengan pengertian dan tujuan kurikulum. Pengertian kurikulum menurut Sudjana (dalam Lismina, 2017:2), adalah program dan pengalaman belajar untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, yang dirumuskan melalui pengetahuan dan kegiatan yang tersusun secara sistematis, diberikan kepada peserta didik di bawah tanggung jawab sekolah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan pribadi dan kompetensi sosial peserta didik.

Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Berdasarkan Permendikbud Nomor 12 Tahun 2024 menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk satuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka sebelumnya disebut sebagai prototype yaitu penyempurnaan dari Kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka memiliki beberapa karakteristik utama yaitu pembelajaran berbasis proyek, fokus pada materi-materi esensial serta fleksibilitas guru untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik serta penyesuaian konteks dan muatan local.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik atau guru sebagai sumber dalam lingkup belajar (Putri, 2017:4). Proses hubungan antara guru dan peserta didik, terjadi karena adanya hubungan timbal balik atau respon yang berasal dari peserta didik kepada guru, maupun guru kepada peserta didik. Hal ini bisa berakibat pada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan akhirnya peserta didik merasa senang serta nyaman mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran yang diajarkan dianggap sebagai pondasi yang sangat penting untuk membekali peserta didik melangkah pada jenjang selanjutnya. Pada jenjang Sekolah Dasar yang diajarkan terdapat berbagai mata pelajaran, yaitu terdapat 8 muatan antara lain; Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Pancasila, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Pendidikan Agama, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) serta Bahasa Daerah. Setiap mata pelajaran yang diberikan di jenjang sekolah dasar mengarah pada pembentukan karakter dan pondasi akademik peserta didik yang kokoh. Salah satu mata pembelajaran yang mampu meningkatkan nilai peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila ialah mata pelajaran pada pendidikan formal untuk membina sikap dan moral peserta didik agar memiliki karakter dan kepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Lubis, 2020:28). Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membekali generasi muda selaku penerus cita-cita bangsa dengan kesadaran tinggi memiliki jiwa

bela negara serta kemampuan berpikir secara komprehensif integral dalam rangka mewujudkan ketahanan nasional yang tangguh (Damri dan Putra, 2020:24). Oleh sebab itu, maka perlu dilakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui apakah tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila saat ini.

Hasil penemuan observasi yang telah dilakukan pada 5 sekolah dasar di Desa Wonosalam, ditemukan masalah bahwa peserta didik kurang antusias terhadap pembelajaran serta cenderung tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Kemudian diperkuat dengan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2025 dengan wali kelas 3 Sekolah Dasar di Desa Wonosalam, ditemukan masalah yaitu pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta pengerjaan soal. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan hanya merujuk pada penggunaan buku tema sebagai referensi dan media yang digunakan masih kurang inovatif untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada proses pembelajaran yang berlangsung belum diterapkan penggunaan media penunjang pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan *need assessment* diperoleh hasil bahwa guru hanya pernah menggunakan media pembelajaran sekali yakni video saja pada materi pembelajaran lain. Masalah lain yaitu peserta didik cenderung hanya mengikuti apa yang diperintah oleh guru karena takut sehingga menyebabkan nilai peserta didik kurang dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ada, serta 46,6% peserta didik merasa bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila sulit dipahami terutama pada materi keragaman suku bangsa karena banyak keragaman suku dan budaya dari berbagai wilayah sedangkan kurangnya tampilan atau gamabaran yang yang dapat membantu anak memahami dan mengingatnya. Dari 23 peserta didik, 14 peserta didik diantaranya kurang tertarik terhadap pembelajaran dan kurang memahami apa yang dijelaskan. Dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian peserta didik, 60% diantaranya masih dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang berlaku saat ini.

Pentingnya peserta didik belajar materi keragaman suku budaya di lingkungan sekitar adalah untuk memberikan wawasan lebih luas tentang keragaman yang ada di negara Indonesia serta membantu peserta didik memahami pentingnya toleransi terhadap perbedaan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap kekayaan yang ada di Indonesia. Dari permasalahan yang ditemukan, salah satu solusi untuk mengatasinya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif yang mampu mengundang rasa penasaran, fokus dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Media yang menarik dan membantu peserta didik untuk mempermudah memahami materi yang diajarkan, serta menjadikan kelas lebih kondusif dan suasana yang lebih menyenangkan. Pengertian media pembelajaran menurut Sanaky (dalam Milawati dkk, 2022) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dari berbagai media yang ada saat ini, perlu adanya penyesuaian kebutuhan peserta didik dengan teknologi yang sudah berkembang. Seperti penggunaan komputer dan layar proyeksi dalam penyampaian pembelajaran, hal ini biasa disebut dengan media interaktif.

Media interaktif merupakan suatu media pendidikan berbasis komputer yang dapat dikontrol oleh pengguna, salah satu macamnya adalah multimedia. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Wardhana, 2019:6).

Salah satu multimedia interaktif yang menarik dan membantu peserta didik untuk mempermudah memahami materi yang diajarkan adalah Multimedia Interaktif Rakusa. Pada Multimedia Interaktif Rakusa berisikan materi pembelajaran tentang keragaman suku bangsa di lingkungan sekitar sesuai dengan buku tema peserta didik kelas 3 SD semester I yakni Pendidikan Pancasila Bab 3 Berbeda Itu Indah. Selain berisi materi, Multimedia Interaktif Rakusa ini dilengkapi dengan gambar-gambar, video, permainan serta soal

evaluasi yang dapat dikerjakan oleh setiap peserta didik, terdapat juga rekaman suara yang berisi penjelasan materi dan dilengkapi tombol-tombol untuk mengoperasikan setiap slide yang ada pada tampilan Multimedia Interaktif Rakusa. Multimedia Interaktif Rakusa adalah multimedia berbasis *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline merupakan jenis bahan ajar audio visual yang memberikan fungsi sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan fitur dan tampilannya yang mirip dengan Microsoft Power Point yang dibentuk dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. (Saski & Sudarwanto, 2021). Kelebihan bahan ajar audio visual diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran yang dapat menggantikan guru berbicara ke dalam kelas, dan dapat menyajikan objek secara detail (Fitria, 2014).

Multimedia Interaktif Rakusa berbasis *Articulate Storyline* pada materi keragaman suku bangsa diharapkan dapat membantu guru dalam menerangkan materi yang ada dengan lebih menyenangkan dan lebih menarik. Berdasarkan permasalahan dan solusi tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Rakusa pada Materi Keragaman Suku Bangsa pada Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis yaitu sebagai berikut.

1. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar di Desa Wonosalam Jombang.
2. Materi dibatasi pada pembelajaran Bab III Berbeda itu Indah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila mencakup elemen Bhineka Tunggal Ika. Tujuan Pembelajaran (TP) adalah melalui Multimedia Interaktif Rakusa dan teks bacaan peserta didik dapat menyebutkan keragaman suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar. Tujuan Pembelajaran (TP) terdiri dari 3.1 Menjelaskan keragaman suku bangsa; 3.2 Menyebutkan keragaman suku bangsa di Indonesia; 3.3 Mengidentifikasi sikap terhadap keberagaman keragaman suku bangsa.

3. Media ajar yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif Rakusa berbasis *Articulate Storyline*.
4. Hanya mengukur tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan multimedia interaktif Rakusa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan yaitu, bagaimana mengembangkan multimedia interaktif Rakusa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan multimedia interaktif Rakusa terhadap hasil belajar Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif Rakusa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan multimedia interaktif Rakusa terhadap hasil belajar Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan kepentingan beberapa pihak yang dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan yang dilakukan. Pentingnya penelitian ini lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan tentang pengembangan multimedia interaktif Rakusa berbasis *Articulate Storyline* di kelas 3 Sekolah Dasar di Desa Wonosalam Jombang.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap perkembangan belajar dan keterampilan membaca peserta didik.
3. Bagi guru, multimedia interaktif Rakusa ini dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 Sekolah Dasar di Desa Wonosalam.
4. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan dan memotivasi mereka dalam belajar, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan secara mandiri dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

5. Bagi orang tua, multimedia interaktif Rakusa dapat menjadikan sarana orang tua dalam menjelaskan materi pada anak saat dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Gafuri. 2025. Keberagaman Suku Bangsa Di Kabupaten Kotabaru Simbol Persatuan Dan Kesatuan Bangsa. Darul Ulum Kotabaru: Ejournal <https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/issue/view/33>
- Alfin, Jauharoti. 2014. Prosiding Halaqoh nasional dan Seminar Internasional Pendidikan Islam. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Adventyana, Benedicta Dwi dkk. 2023. Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling.
- Darmadi, Hamid. (2020). Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn): Konsep Dasar Strategi Memahami Ideologi Pancasila dan Karakter Bangsa, Jakarta: An1mage.
- Damri, Putra. 2020. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Kencana.
- Es Nafitri, S., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 922–929. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1346>
- Fauziah, I. N. N., & Dewi, D. A. 2021. Membangun Semangat Nasionalisme Mahasiswa Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*. <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.30>
- Fitrianingsish, Nur, Dkk. 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*. <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/530>
- Gafuri. (2025). *KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DI KABUPATEN KOTABARU SIMBOL PERSATUAN DAN KESATUAN BANGSA*. 16, 167–186.
- Huda, N., Danis, A., & Nadriyah. (2017). Mind Map Mind Map. *Jurnal Tunas*

Bangsa, 7(2), 204–218.

Indonesia, B., Era, M., & Industri, R. (2018). *Jauharoti Alfin*. 4(November).

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>

Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. Kwangsang: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>

Leztiyani, I. 2021. Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.

Lismina. 2017. Pengembangan Kurikulum. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Lubis, M. A. 2020. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri. Jakarta:Kencana.

May Diya Sari NST. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Secara New Normal di Sekolah Madrasah Ibtidaiyyah Aliimron Medan T.A 2021-2022.

Milawati, Siska, dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Invinity Cube Materi Perpindahan Kalor Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri Ii Pasindangan. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Pangkhey, Richard DH dan Risal. 2024. Buku Ajar Pendidikan Kewarganegaraan. Yogyakarta: CV Budiutama

Panggabean N. H., & Danis A. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Tunas Bangsa*: <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1177>

- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, R. S. D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Rahmat, S. T. 2015. Pemanfaatan Multimedia Interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7 196-208I.
- Rayanto, YH dan Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2. Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic @ Research Institute.
- Razilu, Z. 2021. Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (DECODE)* 1(1) 17-21.
<https://journal.umkendari.ac.id/index.php/decode>
- Retnowati, Heri. 2016. Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Prama Publishing.
- Riyana, C. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Sari A.R. Dkk. 2024. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Yogyakarta: Yayasan Putra Adi Darma (YPAD).
- Sari, L. R., Sabil, H., & Falani, I. (2024). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 346–356.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502>
- Septiananda, SN., Imron, IF, & Basori, M. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Peserta didik Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (1), 397–404. Diperoleh dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2899>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA.

- Winataputra, U. S. (2016). jmjmk,+Journal+manager,+2. *Jurnal Kmesyarakatan*, 1(1)(1), 15–36.
- W.S. Winkel. 2014. Psikologi Pengajarann. Yogyakarta: Sketsa
- Wardhana, R.I. 2019. Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar. Universitas Islam Indonesia
- Wijayanti, Annisa. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Tematik Kelas V Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 6 Sekolah Dasar. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yasin, Muhammad. 2024. Buku Pengantar Pendidikan. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.