

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBANTUAN SPINERSIL (SPIN PENERAPAN PANCASILA)
PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA
KELAS IV SDN MRICAN 1**

SKRIPSI

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



OLEH :

DEVANA FEMI FRESTIYA

NPM: 2214060037

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi Oleh:

DEVANA FEMI FRESTIYA

NPM: 2214060037

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBANTUAN SPINERSIL (SPIN PENERAPAN PANCASILA)
PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA
KELAS IV SDN MRICAN 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UNP PGRI KEDIRI

Tanggal: 1 Juli 2026

Pembimbing I



Frans Aditia Wiguna, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0719048206

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0719109101

Skripsi Oleh:

DEVANA FEMI FRESTIYA

NPM: 2214060037

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBANTUAN SPINERSIL (SPIN PENERAPAN PANCASILA)
PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA
KELAS IV SDN MRICAN 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi

PGSD FKIP UNP PGRI KEDIRI

Pada Tanggal: 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, S.Pd, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Andri Pitoyo, S.Pd, M.Pd.
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Devana Femi Frestiya
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 21 September 2004
NPM : 2214060037
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, 1 Juli 2026

Yang Menyatakan

A red official stamp from the Indonesian Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) is visible. The stamp contains the text 'KEMENDIKBUD', 'METRO TEMPEL', and '78AO/PT/3103/2026'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

DEVANA FEMI FRESTIYA
NPM: 2214060037

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Q.S Al-Insyirah: 6-8)

“Sepiro duwurmu ngudi kawruh, Sepiro jeromu ngangsu ngilmu, Sepiro akehe guru ngajimu tembe mburine mung arep ketemu marang sejatine awake dewe”

Seberapa tinggimu mencari pengetahuan, Seberapa dalammu menuntut ilmu, Seberapa banyak guru yang mengajarmu, tetap bergantung pada dirimu sendiri

Tuhan tidak pernah menuntut kita untuk sukses

Tuhan hanya menyuruh kita untuk berjuang tanpa henti.

“Sepiro gedhening sengsoro yen tinompo amung dadi cobo”

sebesar apapun penderitaan atau cobaan yang kita hadapi, jika diterima dengan ikhlas dan lapang dada, maka itu hanya akan menjadi ujian (semata).

(Ki Hadjar Hardjo Oetomo)

Kupersembahkan karya ini untuk:

Nenek tercinta, yang telah menjadi sumber kekuatan melalui doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak ternilai. Setiap langkah dalam menyelesaikan karya ini tidak lepas dari doa dan ketulusanmu. Terima kasih telah menjadi alasan penulis untuk terus melangkah.

ABSTRAK

Devana Femi Frestiya : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila) Pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV SDN Mrican 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, SPINERSIL, Penerapan Pancasila

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi penerapan nilai-nilai Pancasila di kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada LKS, buku paket, dan media cetak sehingga pembelajaran kurang menarik dan siswa mengalami kesulitan memahami materi. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung yang memadai. Berdasarkan kondisi tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif SPINERSIL pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif SPINERSIL pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta tes *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, sedangkan uji keefektifan menggunakan *Paired Sample t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif SPINERSIL memperoleh tingkat kevalidan sebesar 93% dengan kategori sangat valid yang terdiri atas validasi ahli materi sebesar 100% dan validasi ahli media sebesar 86%, kepraktisan sebesar 96% dari respon guru dan 95% dari respon siswa dengan kategori sangat praktis, serta terbukti efektif meningkatkan hasil belajar. Nilai rata-rata *pretest* meningkat dari 58,33 menjadi 85,00 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif SPINERSIL memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila kelas IV sekolah dasar. Multimedia ini mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan hasil belajar siswa sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN SPINERSIL (SPIN PENERAPAN PANCASILA) PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA KELAS IV SDN MRICAN 1” ini ditulis guna memenuhi 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 Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Frans Aditia Wiguna, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal ini.
5. Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal ini.
6. Seluruh Dosen, Karyawan dan Staf atas segala panduan moril kepada penulis selama belajar di PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Deny Kurniawati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Mrican 1 yang telah memberikan izin untuk dapat dilakukan penelitian di SDN Mrican 1.
8. Siti Chodjanah. selaku nenek tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, semangat, serta dukungan kepada penulis selama menjalani proses pendidikan hingga penyelesaian skripsi ini.

9. Kedua orang tua dan seluruh keluarga penulis, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, serta kasih sayang yang menjadi sumber kekuatan bagi penulis.
10. Vicky Veba Septa Irawan. selaku pasangan yang senantiasa mendampingi penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, serta memberikan semangat, motivasi, perhatian, dan dukungan yang berarti bagi penulis.
11. Teman-teman seperjuangan penulis, yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, semangat, dan kebersamaan dalam menghadapi berbagai proses selama perkuliahan hingga penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam bidang pendidikan.

Kediri, 1 Juli 2026

DEVANA FEMI FRETIYA
NPM 2214060037

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.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I : PENDAHULUAN.....	1
---------------------------------	----------

A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II : KAJIAN TEORI.....	11
-----------------------------------	-----------

A. Landasan Teori	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran	11
c. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	13
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
2. Multimedia Interaktif	15
a. Teori Multimedia Interaktif.....	15
b. Pengertian Multimedia Interaktif	18

c. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	19
3. Karakteristik Siswa Kelas IV SD	21
4. Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila	22
a. Pendidikan Pancasila.....	22
b. Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila	23
c. Simbol dan Makna Sila Pancasila	23
d. Contoh Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari	25
5. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD	28
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	30
C. Kerangka Berpikir	36
BAB III : METODE PENELITIAN.....	38
A. Model/Pendekatan Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan	39
C. Desain Pengembangan	42
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	44
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	55
H. Metode, Uji coba, dan atau Validasi Produk	57
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Data Produk Hasil Pengembangan	60
B. Data Uji Coba.....	67
C. Analisis Data	75
D. Revisi Produk	78
E. Kajian Produk Akhir.....	81

BAB V : PENUTUP (Kesimpulan Dan Saran)	91
A. Simpulan.....	91
B. Saran.....	92
Daftar Pustaka.....	93
Lampiran-lampiran	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : CP & TP Pendidikan Pancasila	30
2.2 : Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	32
3.1 : Desain Awal Media SPINERSIL	43
3.2 : Waktu Perancangan	45
3.3 : Lembar Wawancara.....	46
3.4 : Lembar Validasi Ahli Media	48
3.5 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	49
3.6 : Angket Kepraktisan Respon Guru.....	50
3.7 : Angket Respon Siswa	51
3.8 : Instrumen Pengumpulan data.....	51
3.9 : Lembar Kisi-kisi Soal Tes	52
3.10 : Kriteria Kevalidan.....	56
3.11 : Kriteria Kepraktisan	56
4.1 : Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
4.2 : Hasil Validasi Ahli Media	65
4.3 : Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Media.....	66
4.4 : Hasil Angket Respon Guru	69
4.5 : Hasil Angket Respon Siswa	70
4.6 : Hasil Nilai Keefektifan Siswa.....	72
4.7 : Hasil Uji Normalitas	63
4.8 : Data Statistik Deskriptif.....	74
4.9 : Hasil Uji Paired Sample t-Test.....	75
4.10 : Hasil Revisi Media SPINERSIL Berdasarkan Saran Ahli Maedia	80
4.11 : Desain Produk Akhir	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Kerangka Berpikir.....	37
3.1 : Model ADDIE	38
4.1 : Saran Ahli Materi	79
4.2 : Saran Ahli Media	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Pengajuan Judul	99
2 : Berita Acara Bimbingan.....	101
3 : Surat Izin Penelitian	103
4 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	104
5 : Surat Pemanfaatan Produk Penelitian	105
6 : Surat Bebas Plagiasi.....	106
7 : Hasil Cek Plagiasi	107
8 : Permohonan Validasi Materi	108
9 : Permohonan Validasi Media	109
10 : Angket Validasi Materi.....	110
11 : Angket Validasi Media	113
12 : Angket Respon Guru	116
13 : Angket Respon Siswa	119
14 : Perangkat Pembelajaran.....	120
15 : Hasil Pretest Uji Luas	152
16 : Hasil Posttest Uji Luas	155
17 : Dokumentasi	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak pernah terlepas dari proses pengetahuan, setiap manusia pasti membutuhkan Pendidikan. Melalui Pendidikan, manusia melakukan aktivitas belajar untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku dan kemampuan yang stabil akibat interaksinya dengan lingkungan selama proses belajar. Menurut Triana dkk., (2021) Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi dalam kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk arah dan tujuan hidup manusia, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang semakin cepat akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Lathifah, (2024) berpendapat bahwa Salah satu faktor yang mempengaruhi evolusi pendidikan adalah teknologi. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjadikan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Berbicara tentang teknologi, Silalahi & Faizal, (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi bisa membantu serta memperlancar kegiatan pembelajaran, menjadikan penyediaan dan penyampaian materi pembelajaran lebih mengasyikkan, dapat membangkitkan minat belajar peserta didik serta membawa beragam manfaat di dunia pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang berperan langsung dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Menurut Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, dengan tujuan membentuk sikap dan perilaku siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai Pancasila harus ditanamkan sejak dini agar peserta

didik dapat tumbuh sebagai generasi yang memiliki sikap toleran, cinta tanah air, gotong royong, dan menjunjung tinggi keadilan sosial. Namun demikian, Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penerapan nilai-nilai Pancasila masih terkendala berbagai permasalahan yang dapat menghambat tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

Tantangan dalam pendidikan saat ini adalah menyampaikan materi Pendidikan Pancasila yang bersifat normatif dan abstrak secara menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Namun, pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan hafalan (teacher-centered), sehingga siswa cenderung hanya mengingat butir-butir Pancasila dan kesulitan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dan praktik pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pancasila juga belum optimal, padahal media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

Menurut Pratiwi dkk., (2025) Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga menjadi fasilitator yang membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkreasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Media tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dan menarik dapat mempermudah pemahaman, meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta mendorong keterlibatan siswa. Khususnya pada materi Penerapan Pancasila, diperlukan pendekatan kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa agar nilai-nilai yang diajarkan dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Mrican 1, ditemukan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh rendahnya pemahaman, minat, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa tampak kurang antusias, mudah bosan, kurang fokus, serta

cenderung pasif ketika mengikuti pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa juga masih terbatas sehingga suasana belajar kurang kondusif dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi media cetak berupa gambar, LKS, dan buku paket, sehingga pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, serta belum mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual, audio, aktivitas, dan permainan. Namun, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hasil observasi juga didukung oleh penelitian Surbakti & Chantrin, (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki hubungan positif yang signifikan dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sebaliknya, pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan media yang kurang bervariasi cenderung mengurangi perhatian, partisipasi, serta motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Mrican 1, diketahui bahwa guru masih mengalami kendala dalam menyediakan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi penerapan nilai-nilai Pancasila secara menarik dan interaktif. Selama proses pembelajaran, guru lebih banyak mengandalkan bahan ajar yang tersedia karena belum memiliki media berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik materi maupun peserta didik. Di sisi lain, fasilitas pendukung seperti *Smart TV*, LCD, proyektor, komputer, dan speaker yang telah tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan potensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum dapat dimaksimalkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

Akibat dari kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang tercermin dari nilai evaluasi mereka yang belum memenuhi standar minimal atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan data dokumentasi yang telah dikumpulkan, diketahui bahwa hasil evaluasi siswa masih tergolong rendah. Dari 30 siswa, sebanyak 18 siswa atau sekitar 60% belum berhasil mencapai nilai KKTP. Sementara itu, hanya 12 siswa atau sekitar 40% yang telah mencapai nilai KKTP. Data ini menunjukkan perlunya perbaikan metode dan media pembelajaran agar lebih efektif.

Melihat berbagai permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, Salah satu solusi yang dapat digunakan diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang dapat mengintegrasikan materi, gambar, audio, video, serta permainan edukatif dalam satu media pembelajaran sehingga mampu mendukung guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Janah dkk., (2025) mengungkapkan bahwa Pemanfaatan multimedia interaktif dapat menjadi upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Multimedia Interaktif yaitu media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, animasi, video, dan audio sehingga mampu menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam memahami materi penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menjelaskan konsep, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa agar dapat mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam keseharian mereka secara nyata. Sebagai upaya alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, dipilihlah multimedia interaktif yang memanfaatkan teknologi yaitu media *Construct 2*.

Construct 2 digunakan sebagai perangkat pengembangan multimedia interaktif. Menurut Nisa & Mawardah, (2023) *Construct 2* adalah alat pembuatan game berbasis *HTML5* yang dikembangkan secara khusus untuk platform 2D. *Construct 2* tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus,

sehingga pengguna tidak perlu memahami bahasa pemrograman yang relatif rumit dan sulit untuk mengembangkan game dengan *Construct 2*. Produk yang dikembangkan dapat digunakan secara *multiplatform*, termasuk melalui *smartphone*, sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Pemanfaatan *Construct 2* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas, sehingga diperlukan media berbasis *smartphone* yang menarik dan edukatif, salah satunya melalui multimedia interaktif yang terdapat inovasi game Spin melalui *Construct 2*.

Construct 2 dipilih sebagai alternatif pengembangan multimedia interaktif karena mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa di era digital, serta mendukung penggunaan elemen seperti gambar, musik, dan video. *Software* ini menghasilkan media yang kreatif dan mendorong keaktifan serta berpikir kritis siswa. Dengan keunggulan tersebut, *Construct 2* menjadi solusi tepat untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar yang tidak lagi berpusat pada guru, tetapi melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Ferdiansyah, (2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Software Construct 2* Pada Materi Minyak Bumi”. menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, serta memperoleh kategori sangat baik berdasarkan penilaian guru dan respons peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Sedangkan hasil Penelitian yang dilakukan Andriyana dkk., (2025) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Construct 2* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Dan *Self Regulated Learning* Siswa” membuktikan bahwa multimedia yang dikembangkan memiliki tingkat valid, praktis, dan efektif. Kevalidan ditunjukkan melalui penilaian ahli, Hal ini ditunjukkan melalui kesesuaian materi, desain instruksional, dan tampilan media yang mendukung ketercapaian indikator kemampuan pemahaman matematis. Kepraktisan

berdasarkan kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa bahwa produk ini dengan mudah digunakan tanpa mengalami kesulitan. serta efektivitas ditunjukkan dengan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Ferdiansyah, (2021) berhasil mengembangkan multimedia interaktif berbantuan Construct 2 yang dinyatakan layak digunakan serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya, Andriyana dkk., (2025) juga berhasil mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis Construct 2 yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis serta *self regulated learning* siswa. Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa Construct 2 memiliki potensi yang baik sebagai perangkat lunak untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang berkualitas. Namun, kedua penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada materi yang berbeda dan belum mengintegrasikan permainan edukatif berbentuk spin dalam satu multimedia pembelajaran. Selain itu, belum ditemukan pengembangan multimedia interaktif berbantuan Construct 2 yang dirancang khusus pada materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Melihat kebutuhan tersebut, penulis mengembangkan multimedia interaktif yang disebut SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila), yaitu media berbasis game edukatif interaktif menggunakan Construct 2. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada penyampaian materi, SPINERSIL mengintegrasikan materi pembelajaran, video pembelajaran, permainan spin, dan puzzle dalam satu aplikasi sehingga siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Permainan spin digunakan untuk menentukan tantangan Simbol Pancasila secara acak, sedangkan puzzle berfungsi sebagai aktivitas penguatan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Media ini dikembangkan untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari hasil analisis permasalahan yang diketahui di SDN Mrican 1 tersebut beserta hasil analisis penelitian terdahulu yang relevan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbantuan SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila) pada materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV SDN Mrican 1 yang valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbantuan SPINERSIL diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila oleh siswa kelas IV SDN Mrican 1. dengan merumuskan pernyataan tersebut Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila) Pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV SDN Mrican 1”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terfokus penelitian ini membatasi masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbantuan Spinersil (Spin Penerapan Pancasila).
2. Materi yang digunakan adalah Penerapan Nilai-nilai Pancasila.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SDN Mrican 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, untuk mengarahkan penelitian ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif berbantuan SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila) Pada Materi penerapan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SDN Mrican 1?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbantuan SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila) Pada Materi penerapan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SDN Mrican 1?

3. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbantuan SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila) Pada Materi penerapan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SDN Mrican 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan multimedia interaktif berbantuan SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila) Pada Materi penerapan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SDN Mrican 1.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbantuan SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila) Pada Materi penerapan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SDN Mrican 1.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan multimedia interaktif berbantuan SPINERSIL (Spin Penerapan Pancasila) Pada Materi penerapan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SDN Mrican 1

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan, khususnya terkait multimedia interaktif menggunakan Construct 2. Hasil penelitian juga menambah kajian pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar melalui inovasi media yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual sesuai perkembangan siswa. Selain itu, penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Temuan penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan media, sebagai acuan dalam pengembangan media, penguatan teori pembelajaran atau kajian terdahulu.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

- 1) Menambah pengalaman dan wawasan dalam pengembangan multimedia interaktif digital.
- 2) Meningkatkan kemampuan dalam proses merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi multimedia interaktif menggunakan Construct 2.
- 3) Memberikan kontribusi langsung dalam penguatan kompetensi profesional sebagai calon pendidik atau pengembang media.

b. Bagi Universitas

- 1) Menjadi bentuk kontribusi akademik dalam pengembangan teknologi pendidikan.
- 2) Menambah referensi karya ilmiah yang relevan dengan inovasi pembelajaran di lingkungan kampus.
- 3) Meningkatkan reputasi institusi dalam mendorong mahasiswa melakukan penelitian yang aplikatif dan kontekstual.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 2) Membantu sekolah dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- 3) Menjadi contoh penerapan kolaborasi antara sekolah dan dunia akademik dalam peningkatan mutu pembelajaran.

d. Bagi Guru

- 1) Menjadi referensi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- 2) Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa.

- 3) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, seperti nilai-nilai Pancasila, dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.
- e. Bagi Siswa
- 1) Meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui media yang interaktif dan menyenangkan.
 - 2) Membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan kontekstual.
 - 3) Mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.
- f. Bagi Peneliti Lain
- 1) Menjadi acuan atau referensi awal bagi penelitian sejenis, khususnya dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan Construct 2.
 - 2) Memberikan gambaran tentang proses dan tahapan pengembangan media interaktif sesuai dengan model ADDIE.
 - 3) Menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan lanjutan atau penyempurnaan media pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. A., Sufyadi, S., & Qomario, Q. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 6(1), 141-149.
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis andrioid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.10654>
- Andriyana, Kariadinata, R., & Nuraida, I. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi construct 2 untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan self regulated learning siswa. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 4(2), 397–409. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v4i2.2325>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignowyoto, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended Learning. *Information Management For Educators And Professionals (Juni 2018)*, 2(2), 179–188. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Based iSpring Suite 8. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Arofah, S., & Rinaningsih, R. (2021). Meta Analisis Efektivitas Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Cognitive Skill Peserta Didik Dalam Belajar Kimia. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(1), 84–93. <https://doi.org/10.26740/ujced.v10n1.p84-93>
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darman, Asrul, & Saputra, H. N. (2021). *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi UTILIZATION OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN THE*. 1(2), 64–68.
- Elizabeth, V. (2022). MAKNA KETERBUKAAN DAN IMPLEMENTASI PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI TERBUKA. *Perspektif Hukum*, 22(1), 80–108.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*,

21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

- Ferdiansyah, A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Software Construct 2 Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Al'ilmi*, 10(1), 1–11.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Gracia, D. D., & Astimar, N. (2024). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL PROBLEM-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*. 5(5), 3588–3602.
- Handayani, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash pada Materi Bangun Ruang*.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Husamah. (2022). *Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik*. Malang: UMM Press.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>
- Janah, D. N. H., Fitammami, V., Aeni, K., & Hidayah, E. N. (2025). *PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN SD ISLAM IMAMA Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan masa depan yang cerah bagi anak-anak . Kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi yang berlangsung antara pendidik dan si*. 9, 116–127.
- Juliartha, M., Putra, D., Adnyana, K. S., Ngurah, G., Yudaparmita, A., & Karana, T. H. (2026). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN EDPuzzle Bermuatan Tri Hita Karana Pada Materi Siklus Air Mapel IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. 6, 365–378.
- Kaelan. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 1(1), 4–6.
- Kuncahyono, & Sudarmiatin. (2024). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik*

- Kependidikan*, 3(2), 156–163.
<https://core.ac.uk/download/pdf/287322336.pdf>
- Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Y., Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer Dan Cognitive Load Theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(2), 976–989.
<https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69–76.
<https://doi.org/10.55606/juridikbud.v4i1.2838>
- Lestari, S., & Nurhasanah, R. (2023). Desain Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Bandung: Alfabeta*.
- Lubis, R., Khairunnisa, Harahap, A. F., Sarma, B., & Harahap, A. O. (2026). Analisis Karakteristik Peserta Didik Kelas VI SD : Kognitif, Psikomotorik, Moral, Sosial, dan Spiritual Dalam Pembelajaran. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 304–318.
<https://doi.org/10.62383/edukasi.v3i1.2864>
- Magdalena, I., Septianti, N., & Afiani, R. (2023). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Mardapi, D. (2018). Pelatihan Pengembangan Instrumen Tes Mata Pelajaran Matematika SMP. *International Journal of Community Service Learning*, 2(3), 141–148. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v2i3.14189>
- Munif, A., & Ramadhani, T. (2022). Perencanaan Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jakarta: CV Budi Utama*.
- Muslih, M. (2019). Pendidikan Kewarganegaraan: Pendekatan Multikultural dan Kontekstual. *Jakarta: Erlangga*.
- Nisa, R., & Mawardah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi dengan Program Construct 2. *Jurnal Gammath*, (September), 159–169.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah.*, 1(2), 102–108.
<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(02), 157–168.

<https://www.ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/bidayatuna/article/view/1082>

- Pratiwi, N. L. M., Perni, N. N., & Prathiwi, J. R. (2025). Strategi Guru dalam Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 5 Penatih. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 279–294. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1972>
- Purwanto, N. (2020). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Putra, I. A., & Wulandari, K. (2023). Validitas Media Pembelajaran Ipa-Fisika Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Problem Based Learning (Pbl) Pada Konten *Proceedings of Life and Applied ...*, 753–760. <http://conference.um.ac.id/index.php/LAS/article/download/8313/2637>
- Putra, F. H., & Wijay, D. R. (2023). Peran Media Interaktif Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 45–56.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>
- Rahmadila, M. K., & Nurafifah, A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MI ADABIYAH 2 PALEMBANG 1. *Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 64–69.
- Septiana, S. R., Sahari, S., & Saidah, K. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. (2), 480–486.
- Silalahi, M. P., & Faizal. (2022). Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Hots Tema 7 Subtema 1 di Kelas 1 SD. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 59–71.
- Sugandi, A., Kurniawan, B., & Sari, P. (2021). Strategi Pembelajaran Inovatif di Era Digital. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning.

- Cognitive Science*, 12(2), 257–285. [https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7)
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Triana, F., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Pada Materi Kerajaan Hindu Di Indonesia Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 5(69), 637.
- Wardani, M. K., Dwi, D., Wenda, N., & Zunaidah, F. N. (2026). *KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA BERBASIS STORYTELLING*. 11(2), 1993–2002.
- Zunidar, Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *AMI Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 4(1), 84–89. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>