

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “NISILA” MATERI
NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



OLEH :

WINDA RAHAYUNINGTIYAS
NPM: 18.1.01.10.0013

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

2022

Skripsi oleh:

WINDA RAHAYUNINGTIYAS

NPM: 18.1.01.10.0013

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “NISILA” (NILAI
PANCASILA) MATERI NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui dan Memenuhi Syarat untuk Diajukan Kepada
Panitia Sidang/Ujian Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I,



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd

NIDN_0710128902

Pembimbing II,



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd

NIDN. 0725076201

Skripsi oleh:

WINDA RAHAYUNINGTIYAS

NPM: 18.1.01.10.0013

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “NISILA”
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**




Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 25 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|-----------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. |  |
| 2. Penguji I | : Abdul Aziz Hunaifi, M.A. |  |
| 3. Penguji II | : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. |  |

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : WINDA RAHAYUNINGTIYAS
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 26 September 1999
Npm : 18.1.01.10.0013
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya bahwa, dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2022
Yang menyatakan,



Winda Rahayuningtiyas
NPM. 18.1.01.10.0013

MOTTO

Life is a choice, want to go forward or stay

It all depend on “desire and belief”

~

Adakalanya kita melihat ke atas, ada pula saatnya kita melihat ke bawah

Lihatlah ke atas untuk meraih kesuksesan, dan lihatlah ke bawah untuk tetap

bersyukur

~

~

Hidup tidak selalu beruntung, masa tersulitpun akan kita lewati

But Remember !

“Believe that Allah will not give a test beyond the limits of his servant”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- 1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat kepada saya, yang menjadi tempat bercerita dan memohon atas segala permasalahan supaya dipermudahkannya.*
- 2. Bapak saya Supriyono dan Ibu saya Sumarmi, yang telah menyanyangi saya dengan sepenuh hati, memberikan doa, semangat, motivasi dengan dukungan moral dan materi.*
- 3. Kakak saya serta seluruh keluarga yang ikut mendoakan dan mensupport saya untuk meraih gelar sarjana.*
- 4. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang mulia telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman berharga kepada saya untuk memperoleh gelar S1*
- 5. Hesti, Ayu, Bella, Vita yang selalu menemani dan membantu saya dalam memperoleh gelar S1*
- 6. Serta seluruh teman-teman seperjuangan Prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2018 yang saling mensupport dalam meraih gelar kesarjanaannya.*

ABSTRAK

Winda Rahayuningtiyas. Pengembangan Multimedia Interaktif *Nisila* Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi PGSD, FKIP UNP Kediri, 2022.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia interaktif, Nilai-Nilai Pancasila

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara di SDN Mrican 1 Kota Kediri yang diketahui bahwa dalam pembelajaran PPKn khususnya materi Nilai-Nilai Pancasila masih sangat minim dalam menggunakan media. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media yang menarik, inovatif dan mampu menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) mendeskripsikan kevalidan pengembangan multimedia interaktif "*Nisila*" materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar; (2) mendeskripsikan keefektifan pengembangan multimedia interaktif "*Nisila*" materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar; dan (3) mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif "*Nisila*" materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.

Metode dalam penelitian ini adalah R&D 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, (3) mengembangkan media, (4) mengimplementasi media, (5) evaluasi akhir media. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert. Sumber data kevalidan diperoleh dari angket ahli konstruksi media dan ahli materi dalam media. Sumber data keefektifan diperoleh dari hasil evaluasi yang dibandingkan dengan KKM kemudian dicari ketuntasan klasikal, dan respon terhadap media diperoleh dari angket respon guru dan siswa.

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif *Nisila* sebagai berikut. (1) multimedia interaktif *Nisila* dinyatakan sangat valid dan baik digunakan dengan presentase skor dari validasi konstruksi media sebesar 89% dan validasi materi dalam media memperoleh skor 88%. Hasil keefektifan multimedia interaktif *Nisila* pada uji terbatas memperoleh skor rata-rata sebesar 92 dan pada uji luas skor rata-rata sebesar 92,5. Hasil respon guru terhadap multimedia interaktif *Nisila* sebesar 90% dan respon siswa sebesar 98%. Berdasarkan hasil tersebut multimedia interaktif *Nisila* dapat dikatakan sangat valid, sangat efektif dan baik digunakan.

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 “*Nisila*” Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar” 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 skripsi ini dapat terselesaikan untuk itu, diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Arifin, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri sekaligus ahli validator materi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;

5. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku ahli validator media;
7. Siti Suwarsi, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Mrican 1 Kota Kediri yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian;
8. Dwi Candra P, S.Pd selaku guru kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri yang telah membantu proses penelitian; dan
9. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Disadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, diharapkan masukan baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga karya tulis ini dapat memberi banyak manfaat bagi para pembaca dan umumnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 25 Juli 2022

WINDA RAHAYUNINGTIYAS
NPM. 18.1.01.10.0013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
b. Jenis – Jenis Media Pembelajaran..	Error! Bookmark not defined.
2. Multimedia Interaktif	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Multimedia Interaktif...	Error! Bookmark not defined.
b. Komponen/Elemen Multimedia Interaktif...	Error! Bookmark not defined.
c. Karakteristik Multimedia Interaktif	Error! Bookmark not defined.
3. Kompetensi Dasar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V SD	Error! Bookmark not defined.
4. Hakikat Nilai-Nilai Pancasila.....	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Nilai - Nilai Pancasila ..	Error! Bookmark not defined.

b. Macam – Macam Nilai Pancasila...	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Validasi Model / Produk	Error! Bookmark not defined.
E. Uji Coba Model / Produk.....	Error! Bookmark not defined.
1. Desain Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
2. Subjek Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
2. Validasi Instrumen.	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	Error!
Bookmark not defined.	
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
2. Interpretasi Hasil Analisis Studi Pendahuluan ..	Error! Bookmark not defined.
3. Desain Awal (<i>Draf</i>) Media.....	Error! Bookmark not defined.
B. Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
a. Hasil Validasi Konstruksi Media ...	Error! Bookmark not defined.
b. Hasil Validasi Materi dalam Media	Error! Bookmark not defined.
2. Desain Akhir Media	Error! Bookmark not defined.
C. Pengujian Media Terbatas.....	Error! Bookmark not defined.

1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas **Error! Bookmark not defined.**

2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas **Error! Bookmark not defined.**

D. Pengujian Media Perluasan.....**Error! Bookmark not defined.**

1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas **Error! Bookmark not defined.**

2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas **Error! Bookmark not defined.**

E. Respon Guru Dan Siswa**Error! Bookmark not defined.**

1. Deskripsi Hasil Angket Respon Guru **Error! Bookmark not defined.**

2. Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa **Error! Bookmark not defined.**

F. Pembahasan Hasil Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

1. Spesifikasi Media**Error! Bookmark not defined.**

2. Kevalidan Multimedia Interaktif *Nisila* **Error! Bookmark not defined.**

3. Keefektifan Multimedia Interaktif *Nisila* **Error! Bookmark not defined.**

4. Respon Guru dan Siswa terhadap Multimedia Interaktif *Nisila*... **Error! Bookmark not defined.**

5. Keunggulan, dan Kelemahan Media ...**Error! Bookmark not defined.**

a. Kelemahan Multimedia Interaktif *Nisila* **Error! Bookmark not defined.**

b. Keunggulan Multimedia Interaktif *Nisila* **Error! Bookmark not defined.**

6. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media **Error! Bookmark not defined.**

a. Faktor Pendukung Implementasi Media **Error! Bookmark not defined.**

b. Faktor Penghambat Implementasi Media..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.**Error! Bookmark not defined.**

A. Simpulan**Error! Bookmark not defined.**

B. Implikasi **Error! Bookmark not defined.**

C. Saran **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA 77

LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 Kompetensi Dasar	15
3.1 Angket Validasi Konstruksi Multimedia Interaktif <i>Nisila</i>	41
3.2 Angket Validasi Materi dalam Media	42
3.3 Angket Validasi Soal Evaluasi	43
3.4 Angket Validasi Respon Guru	43
3.5 Angket Validasi Respon Siswa	44
3.6 Skala Likert	45
3.7 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	46
3.8 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa (keefektifan)	47
3.9 Kriteria Respon Produk Pengembangan	49
4. 1 Hasil Validasi Konstruksi Multimedia Interaktif <i>Nisila</i> yang Pertama	55
4.2 Hasil Validasi Konstruksi Multimedia Interaktif <i>Nisila</i> yang Kedua	56
4.3 Hasil Validasi Materi dalam Multimedia Interaktif <i>Nisila</i> yang Pertama	57
4.4 Hasil Validasi Materi dalam Multimedia Interaktif <i>Nisila</i> yang Kedua	58

4.5 Desain Akhir Media	60
4.6 Data Hasil Evaluasi Siswa Pada Uji Coba Terbatas	63
4.7 Data Hasil Evaluasi Siswa Pada Uji Coba Terbatas	64
4.8 Hasil Angket Respon Guru	66
4.9 Hasil Angket Respon Siswa	67

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir	24
3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE	26
3.2 Halaman Sampul Aplikasi <i>Nisila</i>	28
3.3 Menu Utama	29
3.4 Menu Petunjuk	30
3.5 Menu Materi	31
3.6 Menu Soal	32
3.7 Halaman Sampul	33
3.8 Menu Utama	33
3.9 Menu Petunjuk	33
3.10 Menu Materi	33
3.11 Menu Materi A	34
3.12 Menu Materi A	34
3.13 Menu Materi B	34
3.14 Menu Materi C	34
3.15 Menu Soal	35

3.16 Menu Soal Pilihan Ganda	35
3.17 Menu Soal Essay	35
4.1 Halaman Sampul	51
4.2 Menu Utama.....	52
4.3 Menu Petunjuk	52
4.4 Menu Materi.....	53
4.5 Menu Materi A	53
4.6 Menu Materi B	53
4.7 Menu Materi C	53
4.8 Menu Soal	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. Surat Izin Penelitian
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
5. Perangkat Pembelajaran
6. Angket Validasi Perangkat
7. Hasil Evaluasi Siswa Pada Uji Coba Terbatas
8. Hasil Evaluasi Siswa Pada Uji Coba Luas
9. Hasil Penilaian Respon Guru
10. Hasil Penilaian Respon Siswa
11. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat. Menurut Mulyani dan Haliza (2021: 1), “Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin canggih serta menunjang terciptanya teknologi - teknologi baru”. Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah kehidupan masyarakat yang tidak dapat dihindari, dan sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang pendidikan.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara”.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai salah satu cara atau usaha yang dapat dilakukan untuk mengubah diri menjadi lebih baik melalui proses pengajaran yang dilakukan oleh orang dewasa baik itu orang tua, guru, atau tetangga yang sifatnya positif.

Salah satu kegiatan dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa. Menurut Yuberti (2014:13), pembelajaran diartikan sebagai berikut.

“Pembelajaran dimaksudkan untuk melaksanakan proses belajar, situasi eksternal harus didesain sedemikian rupa untuk mengaktifkan atau menjalankan, mendorong dan mempertahankan proses internal yang ada pada setiap kegiatan belajar”.

Pembelajaran sebagai suatu proses diberikannya sebuah ilmu dari seseorang yang memiliki pengetahuan kepada peserta didik agar belajar atau mencari tahu apa yang belum diketahui. Pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan belajar, belajar dapat membuat peserta didik memiliki pengetahuan yang luas. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan.

Widiatmaka (2016:196-197) menjelaskan tentang pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan ujung tombak untuk menumbuhkan karakter bangsa pada peserta didik, karena pendidikan kewarganegaraan adalah sebuah pendidikan moral yang didalamnya mengajarkan nilai-nilai kepribadian dan kemandirian bangsa Indonesia yang terkandung dalam dasar negara Pancasila.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan utama yaitu untuk membekali peserta didik agar memiliki moral dan karakter yang baik sehingga perilaku, moral, dan karakter tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah ilmu yang dapat digunakan sebagai bekal siswa agar memiliki perilaku dan nilai moral yang baik sesuai dengan Pancasila dan undang-undang dasar 1945.

Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar (SD) dapat dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Menurut Lubis (2020: 25) tujuan pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar adalah.

Agar siswa mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa pancasialis, memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air, memiliki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik, memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara, memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat didepan negara-negara lain, dan menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Secara garis besar materi PPKn kelas V SD meliputi, 1) Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, 2) Peraturan Perundang-Undangan, 3) kebebasan berorganisasi, dan 4) Keputusan bersama. Pada materi pertama yaitu menjaga keutuhan NKRI dapat diajarkan melalui nilai nilai Pancasila.

Salah satu kompetensi dasar PPKn kelas V yaitu 3.1 mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut diperlukan indikator sebagai berikut: 3.1.1 menyebutkan macam-macam nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, 3.1.2 menjelaskan makna nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan 3.1.3 memberikan contoh nilai-nilai Pancasila yang terdapat dilingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Dengan indikator tersebut diharapkan siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri guru menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dan buku guru, sumber belajar tersebut kurang

efektif untuk materi ini bila tidak disertai media pembelajaran. Akhirnya pemahaman siswa kurang maksimal. Dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN Mrican 1, diperoleh data hasil diskusi dari guru kelas yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih ada yang mengalami kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa belum bisa memahami secara maksimal, masih banyak siswa yang melakukan penyimpangan nilai-nilai Pancasila seperti berperilaku kurang sopan terhadap guru, berbicara kotor, dan mengejek teman. Hal tersebut merupakan degradasi atau penurunan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi masalah pada perilaku siswa dimasyarakat. Hal tersebut juga mempengaruhi hasil ulangan siswa, siswa yang belum memahami nilai-nilai Pancasila ketika mengikuti ulangan harian masih ada yang nilainya dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Dari 26 siswa kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri, ada 12 siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Permasalahan tersebut disebabkan oleh sarana media di SDN Mrican 1 masih sangat terbatas. Proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku siswa dan buku guru, sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman dan sikap peserta didik yaitu pembelajaran dilaksanakan menggunakan multimedia pembelajaran. Multimedia interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran PPKn adalah multimedia interaktif *Nisila*. Multimedia interaktif ini dikatakan efektif dalam pembelajaran karena memiliki kelebihan tersendiri. Menurut

Surjono (2017:2), “Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu”.

Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran. Kata interaktif dalam hal ini memiliki arti yaitu terjadinya interaktif antara siswa atau manusia dengan komputer. Siswa akan memberi perlakuan terhadap komputer, misalnya seperti menekan tombol dan menulis menggunakan *keyboard* yang ada di komputer. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Surjono (2017: 42), “Dalam hal interaktif, multimedia pembelajaran interaktif harus mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna dapat terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan program”. Keterlibatan siswa dengan program multimedia tersebut dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dipilihlah judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif “*Nisila*” Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilakukan di SDN Mrican 1 Kota Kediri kelas V, dalam penelitian ini ditemukan beberapa masalah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui ketika melakukan pengamatan kegiatan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolah).

Masalah pertama yaitu terbatasnya sarana dan prasarana. Salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran di SDN Mrican 1 Kota

Kediri masih sangat terbatas. tidak semua mata pelajaran memiliki media pembelajaran. Media-media yang ada masih bersifat umum, seperti globe, peta, dan gambar-gambar. Dengan demikian, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.

Masalah yang kedua yaitu buku ajar yang digunakan pada mata pelajaran PPKn hanya buku siswa dan buku guru saja, tidak ada buku lain yang dapat menambah wawasan peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Buku guru dan buku siswa membuat siswa kurang termotivasi atau tertarik untuk membaca dan memahami materi tersebut.

Masalah ketiga adalah siswa kurang percaya diri untuk bertanya dan menjelaskan pemahaman tentang materi yang telah diajarkan di depan kelas. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang mampu berpikir kritis. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan mampu memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya dengan memberi rangsangan berupa kuis.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif "*nisila*" materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif "*nisila*" materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar?

3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif "*nisila*" materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk

1. mendeskripsikan kevalidan pengembangan multimedia interaktif "*Nisila*" materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar;
2. mendeskripsikan keefektifan pengembangan multimedia interaktif "*Nisila*" materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar; dan
3. mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif "*Nisila*" materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi guru, sekolah dan perpustakaan.

1. Bagi guru, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai wawasan dan keterampilan baru untuk mengembangkan multimedia interaktif lainnya.
2. Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas sarana dan prasarana pendidikan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

3. Bagi Perpustakaan UN PGRI Kediri, hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan kepada mahasiswa sebagai sumber referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aminullah. 2016. *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat*. Mataram: Jurnal Ilmiah IKIP Mataram
- Anggarini, Devi dkk. 2020. *Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Milenial*. Malang: JISoP
- Asmaroini, Ambiro Puji. 2016. *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi siswa Di Era Globalisasi*. Ponorogo: CITIZENSHIP
- Hamid, Mustofa Abi. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Hidayat, Rahmat & Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, teori, dan Aplikasinya"*. Medan: LPPPI.
- Iskandar, Harris. 2017. *Garuda di Dadaku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Lubis, Maulana Arafat. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*. Jakarta: KENCANA.
- Mais, Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyani, Fitri & Nur Haliza. 2021. *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*. Tersedia: (<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/1432>) diakses pada 31 mei 2021.
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pribadi, Benny. A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.

- Subakti, Hani dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangannya*. Yogyakarta: UNY Press
- Tegeh dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wahab, Abdul dkk. 2021. *Media Pembelajaran Maatematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhamad Zaini.
- Widiatmaka, Pipit. 2016. *Kendala Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Didalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Civics.
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Ragam Media Pembelajaran*. Pare-Pare : PPs STAIN.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Zunaidah, Farida Nurlaila, dan Mohamad Amin. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2 (1)*. (Online), tersedia: <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368>, diunduh 20 Juni 2022