

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“NORMA” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 4 MATERI “ NORMA DAN ATURAN DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI” DI SDN GAYAM 3 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UNP Kediri



OLEH :

Yuni Herawati

NPM. 2014060234

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Oleh :

YUNI HERAWATI
NPM.2014060234

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
"NORMA" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 4 MATERI " NORMA DAN ATURAN DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI" DI SDN GAYAM 3 KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal : 16 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd

NIDN.0710128902

Dosen Pembimbing II



Karimatus Saidah, M.Pd

NIDN. 0710039103

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

YUNI HERAWATI

NPM. 2014060234

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“NORMA” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 4 MATERI “ NORMA DAN ATURAN DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI” DI SDN GAYAM 3 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 16 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua

: Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.

2. Penguji 1

: Nurita Primastya, M.Pd.

3. Penguji 2

: Karimatus Saidah, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Yuni Herawati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri, 09 Juni 2001
NPM : 2014060234
Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak ada karya lain yang pernah diajukan guna memperoleh gelar sarjana disebuah perguruan tinggi. Tidak ada juga karya tulis lain yang pernah diterbitkan, kecuali yang secara sengaja tertulis untuk diacu pada naskah ini serta disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, Juli 2024

Yang Menyatakan



Yuni Herawati

NPM.2014060234

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

**” PROSESNYA MUNGKIN TIDAK MUDAH TAPI ENDINGNYA
BIKIN TIDAK BERHENTI BILANG ALHAMDULILLAH ”**

@yuni_yh

PERSEMBAHAN :

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas Ridho dan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi, maka laporan skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Keluarga dan Orang tua

Terimakasih untuk Ayah tercinta saya Bapak Suherli Anis yang telah memberikan saya motivasi dengan hal yang positif, ibu tersayang Eruk Sulistyawati, yang selalu memberikan kasih sayang , motivasi serta dukungan, doa dan adik saya Khoirul Nur Wahyudi dan Fitriah Candra Wulan terimakasih telah memberikan semangat untuk kakakmu terus maju dalam mengambil keputusan. Dan untukku sendiri terimakasih telah sampai di titik dimana saya menyelesaikan skripsi saya dan kuliah saya dengan biaya yang tidak sedikit, penuh jeritan dan tangisan serta lika liku tetapi saya tetap semangat dalam mencari bagaimanapun cara untuk membayar kuliah ini dan menyelesaikannya sampai akhir.

2. Terimakasih untuk teman saya Deva Rahmania Putri yang selalu bersama sama dalam menyelesaikan bimbingan, dan untuk teman saya Wahyu Ning Tiyas terimakasih banyak telah membantu saya dan memberikan dukungan bahkan menemani saat suka maupun duka dalam mengerjakan skripsi saya sampai selesai.
3. Terimakasih banyak kepada calon suami saya Muhammad Bagus Setiawan yang selalu menemani saya, memberi motivasi, memberi semangat dan dorongan kepada saya serta membantu saya dalam keadaan susah, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi sampai saat ini.
4. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Yuni Herawati : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ” Norma” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Materi Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari di SDN Gayam 3 Kediri.

Kata Kunci : Media Interaktif, Canva, Educandy

Penelitian ini dilatar belakang dengan hasil observasi serta wawancara di SDN Gayam 3 ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada salah satu materi yaitu norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari masih rendah. siswa kurang memahami konsep materi sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku serta menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi. Interaksi antara guru dan siswa masih kurang karena pembelajaran hanya dilakukan searah tanpa adanya media pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang motivasi pada proses pembelajaran.

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu (1) Mendeskripsikan validitas multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3. (2) Mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari kelas IV SDN Gayam 3. (3) Mendeskripsikan efektifitas multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari kelas IV SDN Gayam 3. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyses* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementasion* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi norma dan

aturan dalam kehidupan sehari-hari kelas IV SDN Gayam 3 valid digunakan dengan memperoleh skor validator ahli media 93% dan ahli materi sebesar 93% ; (2) multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi perubahan materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari untuk kelas IV SDN Gayam 3 praktis dengan memperoleh skor dari angket kepraktisan guru sebesar 100% ; (3) Multimedia Interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari kelas IV SDN Gayam 3 efektif digunakan dengan memperoleh hasil perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test, serta dikuatkan dengan hasil program KBK melalui hasil belajar siswa dengan nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai 100%.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami Panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD.

Penulisan skripsi ini terwujud berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri
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. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi dan Ketua Penguji Sidang Skripsi UN PGRI Kediri.
5. Karimatus Saidah M.Pd selaku Dosen Pembimbing II Skripsi dan Penguji II Skripsi UN PGRI Kediri.

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

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 16 Juli 2023



Yuni Herawati

NPM: 2014060234

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PESEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumuan Masalah	6
E. Tujuan Penbelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II: LANDASAN TEORI.....	10
A.Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi Media Pembelajaran	11
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	12

d. Macam-macam Media Pembelajaran	15
2. Multimedia Interaktif	18
a. Pengertian Multimedia Interaktif	18
b. komponen Multimedia Interaktif	19
c. Kelebihan Multimedia Interaktif	21
d. Kelemahan Multimedia Interaktif	21
d. Karakteristik Multimedia Interaktif	22
e. Kekurangan Multimedia Interaktif	23
3. Media Pembelajaran Interaktif	23
a. Pengertian Media Pembelajaran interaktif	24
b. Elemen Media Pembelajaran interaktif	25
c. Manfaat Media Pembelajaran interaktif	26
4. Pendidikan Pancasila	26
a. Pengertian Pendidikan Pancasila	27
b. Karakteristik Pendidikan Pancasila	29
c. Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila	29
d. Materi Norma dan Aturan	30
B. Kerangka Berpikir	32
BAB III : METODE PENELITIAN	35
A. Model Pengembangan.....	35
a. Prosedur Pengembangan	35
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	43
C. Uji Coba Model/Produk	44
D. Validasi Model/Produk	46
E. Instrumen Pengumpulan Data	48

F. Teknik Analisis Data	57
G. Norma Pengujian	63
BAB IV : DESKRIPSI, INTEPRETASI, DAN PEMBAHASAN	64
A.HASIL STUDI PENDAHULUAN	64
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	64
2. Inteprestasi Hasil Studi Pendahuluan	64
3. Desain Awal	65
B. HASIL UJI VALIDASI	66
C. UJI COBA LAPANGAN TERBATAS	72
D. UJI COBA LAPANGAN LUAS	79
E. DESAIN AKHIR	87
F. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	95
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	102
A.SIMPULAN.....	102
B. IMPLIKASI	103
C. SARAN	104
DAFTAR PUSTAKA	105
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Desain Rancangan Media Interaktif	37
--	----

Tabel 3.2 Kisi Angket Validasi Media Interaktif.....	47
Tabel 3.3 Kisi Angket Validasi Materi Interaktif	49
Tabel 3.4 Kisi Angket Respon Guru	51
Tabel 3.5 Kisi Soal	52
Tabel 3.6 Kisi angket Respon Siswa	54
Tabel 3.7 Ketentuan Skor	56
Tabel 3.8 Kriteria Persentase Hasil Ahli Media dan Materi	57
Table 3.9 Skor Lembar Kepraktisan.....	59
Tabel 3.10 Hasil Angket Kepraktisan Guru dan Siswa	60
Tabel 4.1 Angket Validasi Media.....	63
Tabel 4.2 Angket Validasi Materi	66
Table 4.3 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Media.....	68
Table 4.4 Hasil Uji Terbatas.....	69
Table 4.5 Hasil Angket Respon Guru Terbatas.....	71
Table 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Terbatas	73
Tabel 4.7 Rekapitulasi Anget Guru dan Siswa Terbatas	75
Table 4.8 Hasil Uji Terluas	77
Table 4.9 Hasil Angket Respon Guru Luas	79
Table 4.10 Hasil Angket Respon Siswa Luas	81
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru dan Siswa	83
Tabel 4.12 Desain Akhir Media Interaktif	84

Gambar

Gambar Model ADDIE 34

Gambar Desain Media Interaktif 62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi	111
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi	112
Lampiran 3. Hasil Uji Plagiasi	116
Lampiran 4. Lembar Validasi Media	118
Lampiran 5. Lembar Validasi Materi	122
Lampiran 6. Hasil Observasi Wawancara	126
Lampiran 7. Angket Respon Guru Terbatas	127
Lampiran 8. Angket Respon Siswa Terbatas	128
Lampiran 9. Hasil Post Test Siswa Terbatas	131
Lampiran 10. Angket Respon Guru Terluas	137
Lampiran 11. Angket Respon Siswa Terluas	138
Lampiran 12. Hasil Post Test Siswa Terluas	141
Lampiran 13. Perangkat Pembelajaran	147
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian	148
Lampiran 15. Surat Pemanfaatan Produk	149
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	151
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian Uji Coba Terbatas	152
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian Uji Coba Terluas	135

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang baik. Menurut Komalasari (2013:3) pembelajaran merupakan suatu proses yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran di kelas dapat dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Menurut Ihsana (2017:52), menyatakan bahwa pembelajaran SD adalah upaya yang dilakukan peserta didik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Dalam Sekolah Dasar (SD), peserta didik akan diajarkan mulai dari dasar-dasar hal kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam Sekolah Dasar (SD) yang memuat ketiga hal tersebut adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu subjek pembelajaran yang menjadi sarana pengembangan kualitas warga negara melalui pendidikan karakter. Menurut Aji (2013:31) Pendidikan Pancasila merupakan mata pembelajaran yang memiliki misi membina nilai, moral serta norma secara utuh dan berkesinambungan. Pendidikan Pancasila

sebagai mata pelajaran sangat penting bagi peserta didik yang memiliki karakteristik cukup berbeda dengan cabang ilmu pendidikan lainnya. Karakteristik Pendidikan Pancasila meliputi nasionalis, kepatuhan pada aturan sosial, menghargai keberagaman, kesadaran akan hak dan kewajiban, bertanggung jawab, berpikir logis, kritis dan kreatif. Kemudian tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik sadar akan hak dan kewajibannya serta sikap perilaku cinta tanah air, menjaga persatuan dan kesatuan bangsa dalam Bhineka Tunggal Ika.

Menurut Djamarah dan Aswan Zain (2010: 29) Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Strategi pembelajaran tidak berjalan dengan langsung karena terjadi hilangnya komunikasi antara guru dengan siswa, dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Siswa cepat merasa bosan dan kelelahan karena tidak adanya sebuah media di dalam proses strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran diperlukan pemanfaatan media sebagai alat bantu, dalam proses belajar mengajar yang cukup penting. Gagne dan Briggs (Arsyad, 2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran sangat penting secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran agar siswa

lebih tertarik dengan materi yang akan di sampaikan dalam sebuah proses strategi pembelajaran.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN Gayam 3 Kediri pada siswa kelas 4, pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “*Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari*”. Hasil yang didapat setelah melakukan observasi ternyata siswa masih belum memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila tersebut. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, ternyata terdapat masalah yang di hadapi oleh siswa yaitu (1) bahwa pembelajaran lebih menerapkan *Teacher Centered Approaches* yaitu pendidik menjadi pusat informasi bagi peserta didik, sehingga pembelajaran cenderung konvensional, dimana pendidik menjelaskan materi pembelajaran secara lisan dan para peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi seperlunya, (2) pendidik tidak memakai media atau alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, (3) peserta didik banyak yang tidak konsentrasi saat pembelajaran berlangsung di karenakan *Teacher Centered Approaches* dan siswa cenderung mengobrol sendiri dengan temannya.

Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Data hasil yang di peroleh siswa kelas 4 di SDN Gayam 3 Kediri menunjukkan banyak siswa yang memperoleh rata-rata dengan skor 55% masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di kategorikan kurang layak.

Dari hasil observasi dan uraian di atas, upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu (1) menggunakan media pembelajaran di kelas, (2) pendidik dapat menyampaikan materi dengan alat bantu media, (3) peserta didik juga dapat mengaplikasikan media pembelajaran agar berkonsentrasi dalam pembelajaran. Menurut Asyhar (2013: 44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual. Menurut pendapat Fatria (2017:136), media adalah segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, dan membangkitkan semangat perhatian siswa dalam mendorong proses belajar pemahaman siswa.

Media interaktif adalah salah satu bentuk media komunikasi dengan konten seperti, gambar, vidio, animasi, serta game yang cocok di gunakan di SD karena 1) memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik, 2) melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba, 3) memotivasi siswa dengan berbagai bentuk penghargaan. Surjono (2017: 5) cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa melalui multimedia adalah dengan memberikan aktivitas, Oleh karena itu, multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti ini bersifat interaktif, sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas.

Sehingga peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif berbasis Garuda untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 materi “

Norma dan Aturan dalam Kehidupan sehari-hari ” Menurut Lestari (2020:6), penggunaan media yang cocok di lakukan di SD secara langsung yang dapat menarik perhatian siswa yaitu dengan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Setelah dilakukannya observasi, terdapat beberapa masalah yang ditemukan di SDN Gayam 3 Kediri, yaitu 1) siswa cenderung tidak mendengarkan penjelasan dari guru 2) banyak siswa yang berkata tidak sopan terhadap guru di kelas 3) Proses pembelajaran yang di gunakan kurang memadai. Pembelajaran yang di lakukan kurang menarik karena peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga banyak siswa yang saling berbicara dengan teman, mengantuk dikelas dan tidak mendengarkan penjelasan guru, 4) Hasil belajar siswa dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh *Teacher Centered Approached*.

C. BATASAN MASALAH

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka peneliti akan membatasi permasalahan dalam proposal ini. Permasalahan yang akan dikaji dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN Gayam 3 Kediri, Mojoroto, Jawa Timur.

2. Materi Pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah modul Pendidikan Pancasila kelas 4 Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari.

3. Materi dalam media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan menyangkut materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran interaktif pada materi norma dan aturan pada kelas 4 di SDN Gayam 3 Kediri?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif pada materi norma dan aturan pada kelas 4 di SDN Gayam 3 Kediri?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif pada materi norma dan aturan pada kelas 4 di SDN Gayam 3 Kediri ?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif pada materi norma dan aturan pada kelas 4 di SDN Gayam 3 Kediri?
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif pada materi norma dan aturan pada kelas 4 di SDN Gayam 3 Kediri?
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif pada materi norma dan aturan pada kelas 4 di SDN Gayam 3 Kediri?

F. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu tentang media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 SD dan dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di peroleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Bagi peserta didik

Manfaat penelitian ini terutama media interaktif yang dihasilkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan mempermudah pemahaman peserta didik karena ditunjang dengan media pembelajaran interaktif yang pembelajarannya dikaitkan dengan masalah konstektual yang dekat dengan lingkungan sehari-hari sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pelajaran, mengkaitkan isi dengan lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi bermakna (meaningfull learning).

c. Bagi Pendidik

Media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sumber belajar oleh pendidik serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi dalam mengoptimalkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan menerapkan media interaktif dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah khususnya dalam kegiatan pembelajaran.

