

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PBL UNTUK
MENDESKRIPSIKAN MATERI SIKAP DISIPLIN DALAM PEMBELAJARAN
PPKN UNTUK SISWA KELAS 4 SDN TIRON 3**

SKRIPSI

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



OLEH :

VIOLIEN MAYA SEFTIANA

NPM : 2014060086

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

2024

Skripsi oleh:

VIOLIEN MAYA SEFTIANA

NPM: 2014060086

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PBL
UNTUK MENDESKRIPSIKAN MATERI SIKAP DISIPLIN DALAM
PEMBELAJARAN PPKN UNTUK SISWA KELAS 4 SDN TIRON 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 24 Juni 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Frans Aditia Wiguna, M.Pd

NIDN. 0719048206

Farida Nurlaila Zunaidah, M. Pd.

NIDN. 0730098803

Skripsi oleh:

VIOLIEN MAYA SEFTIANA

NPM: 2014060086

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS PBL UNTUK MENDESKRIPSIKAN MATERI
SIKAP DISIPLIN UNTUK SISWA KELAS 4 SDN TIRON 3**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : FransAditia Wiguna, M.Pd. _____
2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I, M.Pd. _____
3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. _____

Mengetahui
Dekan FKIP,

Dr. Agus Widodo,
M.Pd. NIDN.
002486901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Violien Maya Seftiana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 02 September 2001
NPM : 2014060086
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, 24 Juni 2024
Yang Menyatakan

Violien Maya Seftiana
NPM. 201406086

MOTTO

Setiap harapan pasti ada halangan, dan di setiap tujuan pasti ada ujian, ini hanya tidak mudah, bukan TIDAK MUNGKIN.

Sebenarnya tidak ada yang perlu dikhawatirkan, Allah memang tidak menjanjikan hidupmu selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa Sesudah kesulitan pasti ada kemudahan.

“ Fa Inna Ma’al Usri Yusra Inna Ma’al Usri Yusra”

-QS. Al-Insyirah : 94-

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

1. Ibu dan Ayah, terima kasih atas segala ketulusan dan perhatian yang diberikan kepada peneliti dalam berproses menuju manusia yang bisa membanggakan kalian.
2. Muhammad Muhibbul Watoni yang selalu menemani dan mendukung saya dalam mengerjakan dan menjaga kewarsan.
3. Bapak Frans Aditya Wiguna, M.Pd. dan Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd selaku dosen pembimbing saya.
4. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Violien Maya Seftiana Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL Untuk Menanamkan Sikap Disiplin Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Siswa Kelas 4 SDN Tiron 3 , Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: Pengembangan multimedia, interaktif, PBL, sikap disiplin, pembelajaran PPKN

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tiron 3 di Kabupaten Kediri, ditemukan bahwa siswa kelas 4 SD masih kurang menunjukkan sikap disiplin selama pembelajaran. Selama proses pembelajaran, masih ada siswa yang terlambat, berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan, makan saat pembelajaran berlangsung, tidak memakai seragam lengkap, serta beberapa siswa tidak mengumpulkan tugas. Permasalahan tersebut disebabkan kurangnya kesadaran dari diri siswa mengenai sikap disiplin. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk menanamkan sikap disiplin untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3?

(2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk menanamkan sikap disiplin untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3?

(3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk menanamkan sikap disiplin untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3?

Tujuan peneliti adalah Untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Peneliti ini menggunakan metode Research and Development (R&D) Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan model ADDIE. Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan yaitu menggunakan angket dan soal evaluasi, hasil penelitian ini dari hasil penelitian ini (1) Penilaian kevalidan media pembelajaran Video Animasi sangat valid, dengan ahli materi memberikan nilai 90% dan ahli media 88% dalam kategori sangat valid. , (2) Penilaian keefektifan media pembelajaran menunjukkan hasil 84,5% dalam kategori sangat efektif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media yang di gunakan sangat valid, praktis dan efektif. (3) Penilaian kepraktisan media pembelajaran sangat praktis, dengan guru memberikan nilai 96% dan siswa 98,75% dalam kategori sangat praktis, (3) Penilaian keefektifan media pembelajaran menunjukkan hasil 84,5% dalam kategori sangat efektif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media yang di gunakan sangat valid, praktis dan efektif

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PBL UNTUK MENDESKRIPSIKAN MATERI SIKAP DISIPLIN DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK SISWA KELAS 4 SDN TIRON 3”** ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Ibu Dra. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.

4. Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, motivasi dan masukan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, motivasi dan masukan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi.
6. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I, M.Pd. selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan arahan dan masukan.
7. Bapak Ibu Dosen Prodi PGSD yang telah memberikan ilmu yang tak ternilai harganya selama masa perkuliahan.
8. Kepala Sekolah SDN Tiron 3 yang telah memberi ijin penelitian pada lembaganya.
9. Dewan guru dan siswa SDN Tiron 3 yang telah mendukung pada saat penelitian.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Akhirnya, disesrtai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya

bagi dunia pendidikan.

Kediri, 24 Juni 2024

Violien Maya Seftiana

NPM. 2014060086

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	9
C. RUMUSAN MASALAH.....	10
D. TUJUAN PENGEMBANGAN.....	10
E. MANFAAT PENELITIAN	11
F. SISTEMATIKA PENULISAN	11
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI.....	13
A. MEDIA PEMBELAJARAN.....	13
B. MULTIMEDIA INTERAKTIF	14
C. PROBLEM BASED LEARNING (PBL).....	16
D. SIKAP DISIPLIN.....	18
E. PENELITIAN TERDAHULU	20
F. KERANGKA BERPIKIR	23
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
A. MODEL PENGEMBANGAN.....	27
B. PROSEDUR PENGEMBANGAN	29
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	32
1. Lokasi dan Penelitian	32
2. Subyek Penelitian.....	33
D. UJI COBA PRODUK	33
1. Desain Uji Coba	33
2. Subjek Uji Coba Lapangan	35
E. VALIDASI MODEL/PRODUK.....	35
1. Desain Validasi	35
2. Validator dan Subjek Uji Coba	36
F. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.....	36

1.	Pengembangan Instrumen	36
2.	Validasi Instrumen	37
G.	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	43
1.	Tahapan-tahapan Analisis Data.....	43
BAB IV	51
HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A.	HASIL DAN PENDAHULUAN.....	51
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	51
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	52
3.	Desain Awal (draft) Model	52
a.	Mendesain Media	52
b.	Bahan – bahan Media.....	53
c.	Proses pengembangan media	54
B.	PENGUJIAN MODEL TERBATAS	55
1.	Uji Validasi Ahli dan Praktisi	55
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	58
a.	Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi	58
b.	Kemampuan Pengetahuan Siswa (Keefektifan).....	62
3.	Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	64
C.	PENGUJIAN MODEL PERLUASAN	64
1.	Deskripsi Uji Coba Luas.....	64
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	65
D.	VALIDASI MODEL	72
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi	72
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	74
1.	Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan media Video Animasi	74
a.	Kevalidan	74
b.	Kepraktisan	76
c.	Keefektifan.....	76
3.	Desain Akhir Model.....	76
E.	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	78
1.	Spesifikasi Model.....	78
2.	Prinsip – prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model.....	79
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	79

BAB V	81
PENUTUP.....	81
A. KESIMPULAN	81
B. IMPLIKASI.....	81
1. Implikasi Teoritis	82
2. Implikasi Praktis	82
C. SARAN.....	82
1. Bagi Siswa	82
2. Bagi Guru.....	83
3. Bagi Peneliti lain.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3. 3 Angket Kepraktisan Guru.....	39
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan Siswa	40
Tabel 3. 5 Angket kisi-kisi soal.....	41
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	45
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....	47
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	49
Tabel 4. 1 Desain Awal Video Animasi	53
Tabel 4. 2 Angket Validasi Media	55
Tabel 4. 3 Angket Validasi Materi	56
Tabel 4. 4 Angket Respon Guru.....	58
Tabel 4. 5 Angket Respon Siswa	61
Tabel 4. 6 Nilai Evaluasi	63
Tabel 4. 7 Angket Guru SDN Tiron 3	66
Tabel 4. 8 Angket Siswa	68
Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi Siswa.....	70
Tabel 4. 10 Saran dan Komentar Ahli Media.....	73
Tabel 4. 11 Saran dan Komentar Ahli Materi	74
Tabel 4. 12 Desain Video Animasi	77

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 3.1 Model ADDIE</u>	<u>29</u>
-------------------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari karena apa yang dipelajari di dalam dunia pendidikan sesuai dengan kehidupan nyata yang dialami oleh peserta didik. Setiap peserta didik menempuh pendidikan sebagai bekal kehidupan, baik bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa maupun negara. Seiring zaman yang semakin modern, pendidikan hendaknya dipersiapkan untuk memberikan bekal ilmu pengetahuan tentang moral, kreatif dan cerdas terhadap peserta didik, guna mempersiapkan diri menghadapi tuntutan zaman. Hal tersebut tidak lepas dari kualitas pendidikan itu sendiri.

Tujuan pendidikan sebagaimana yang tersirat dalam UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Ini tidak hanya mengacu pada persiapankerja, tetapi juga pada pendidikan berkualitas yang meningkatkan pengetahuan, keterampilan, moral, dan kemajuan masyarakat secara keseluruhan. Tujuan ini mencakup pemberdayaan individu dan pengembangan bangsa secara komprehensif.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Salah satu aspek utama yang ditekankan adalah pengembangan sikap disiplin, yang merupakan landasan bagi pembentukan karakter yang bertanggung jawab dan bermoral. Sikap disiplin dalam konteks ini mencakup keteraturan dalam mengikuti aturan, ketepatan waktu, serta ketaatan terhadap norma-norma yang berlaku di lingkungan sekolah.

Sikap disiplin di sekolah dasar sangat penting, karena ini adalah tahap awal dalam pembentukan karakter siswa. Harapan utama adalah agar siswa di sekolah dasar memahami dan mematuhi aturan dasar sekolah, seperti tata tertib kelas, tata cara penggunaan fasilitas sekolah, dan tata tertib berpakaian. Sikap disiplin yang baik di sekolah dasar membantu siswa dalam membangun dasar

karakter yang kuat, yang akan membantu mereka sepanjang hidup. Sikap disiplin yang diajarkan pada tahap ini membentuk dasar untuk perilaku yang baik, tanggung jawab, dan kesuksesan di masa depan.

Kedisiplinan adalah salah satu nilai dasar yang harus ditanamkan sejak dini pada peserta didik. Kedisiplinan membantu siswa dalam mengembangkan tanggung jawab pribadi dan sosial, serta kemampuan untuk mengatur diri sendiri dalam mencapai tujuan. Di sekolah, sikap disiplin tercermin dalam berbagai aktivitas, mulai dari ketepatan waktu hadir di kelas, mematuhi aturan sekolah, hingga partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Multimedia interaktif menjadi salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam pendidikan menawarkan berbagai kelebihan, seperti penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks PPKN, multimedia interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan materi tentang sikap disiplin dengan carayang lebih menarik dan efektif.

Project-Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka belajar melalui keterlibatan aktif dalam proyek nyata. PBL memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan problem-solving. Dalam pembelajaran PPKN, penerapan PBL dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai disiplin melalui pengalaman langsung dan proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan mereka.

Penelitian ini mengusulkan pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendeskripsikan materi sikap disiplin dalam pembelajaran PPKN. Keunikan dari penelitian ini terletak pada kombinasi penggunaan multimedia interaktif dan pendekatan PBL, yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Multimedia interaktif yang dikembangkan akan mengintegrasikan berbagai elemen seperti video, animasi, dan simulasi, yang dirancang untuk memotivasi dan menginspirasi

siswa dalam mengembangkan sikap disiplin.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Smith (2020) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penelitian oleh Johnson (2019) mengungkapkan bahwa pendekatan PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Namun, penelitian yang menggabungkan penggunaan multimedia interaktif dengan pendekatan PBL dalam konteks pembelajaran PPKN masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dan memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendeskripsikan materi sikap disiplin dalam pembelajaran PPKN diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai disiplin dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang inovatif dan aplikatif untuk diterapkan di sekolah-sekolah dasar, khususnya di SDN Tiron 3.

Dalam proses pengembangan sikap disiplin siswa SD, terdapat beberapa indikator yang bisa menjadi cerminan atau tolak ukur keberhasilannya. Indikator- indikator ini mencakup berbagai aspek, seperti tingkat ketertiban siswa dalam menjalankan aturan sekolah dan kelas, kemampuan siswa untuk datang tepat waktu, ketaatan dalam menggunakan seragam lengkap, serta kebiasaan siswa dalam membuang sampah pada tempatnya. Semua indikator ini menjadi bukti nyata dari sejauh mana sikap disiplin telah berkembang di kalangan siswa SD, dan mereka memberikan pandangan yang baik tentang tingkat kedisiplinan siswa di lingkungan sekolah. Selain itu, dengan adanya indikator yang jelas akan dapat membantu dalam hal perumusan kriteria kedisiplinan secara jelas dan autentik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tiron 3 di Kabupaten Kediri, ditemukan bahwa siswa kelas 4 SD masih kurang menunjukkan sikap disiplin

selama pembelajaran. Selama proses pembelajaran, masih ada siswa yang terlambat, berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan, makan saat pembelajaran berlangsung, tidak memakai seragam lengkap, serta beberapa siswa tidak mengumpulkan tugas serta di saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media gambar dan ceramah, hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dalam pembelajaran. Konsekuensi yang diberikan oleh pihak sekolah atau guru jika siswa tidak disiplin adalah ketika siswa terlambat atau tidak menggunakan seragam lengkap saat upacara bendera, mereka akan diberi sanksi berupa tugas untuk berbaris di depan hingga upacara selesai, konsekuensi yang diberikan pihak sekolah atau guru jika siswa tidak disiplin meliputi ketika siswa terlibat dalam berbicara dengan teman atau tidak mengerjakan tugas adalah pemberian hukuman berupa tugas tambahan yang harus dikerjakan di depan pintu kelas. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan rasa malu di mata kakak atau adik kelas serta memberikan pesan bahwa perilaku tidak disiplin tidak akan ditoleransi di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, tindakan ini bertujuan untuk mengajarkan siswa pentingnya kedisiplinan dan tanggung jawab dalam menjalankan aturan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di SDN Tiron 3, kendala dalam permasalahan yang dihadapi peserta didik terkait sikap disiplin ini tampaknya dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Faktor-faktor ini meliputi pengaruh dari lingkungan sekitar siswa, pergaulan yang tidak dibatasi oleh orang tua yang memungkinkan mereka berteman dengan siapa saja, dan perbedaan usia yang sangat besar di antara teman sebaya siswa, yang pada gilirannya dapat membuat siswa mengikuti gaya hidup mereka.

Hal ini dapat dilihat dari pendapat Garmo (2013), yang menyatakan bahwa kedisiplinan seseorang akan tercermin dalam keteraturan, ketepatan waktu, sikap hemat, dan kemampuan mengelola berbagai sumber untuk mencapai tujuan. Sejalan dengan itu, Hudaya (2018) juga menegaskan bahwa indikator disiplin mencakup kehadiran tepat waktu, penyelesaian tugas sesuai jadwal, ketaatan terhadap aturan kelas, integritas dalam bersikap, dan aktif selama proses pembelajaran. Ketika siswa tidak mematuhi peraturan, pembelajaran

menjadi kurang kondusif karena suara guru menjadi tidak terdengar saat anak-anak tidak mengangkat tangan atau meminta izin terlebih dahulu sebelum bertanya. Dampaknya yang lebih jauh adalah bahwa siswa kurang memahami materi dan instruksi tugas dari guru, karena mereka terlibat dalam kegiatan lain saat pembelajaran berlangsung..

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendeskripsikan materi sikap disiplin untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3

Pendekatan pembelajaran PBL yang dikombinasikan dengan multimedia interaktif memiliki sejumlah manfaat penting. Pertama, pendekatan ini memungkinkan pembelajaran dalam konteks nyata, di mana siswa dapat melihat dan menerapkan konsep-konsep dalam situasi kehidupan sehari-hari. Selain itu, PBL mendorong perkembangan keterampilan pemecahan masalah, karena siswa secara aktif terlibat dalam mengatasi tantangan proyek yang mereka hadapi. Terakhir, multimedia interaktif membantu meningkatkan motivasi siswa melalui pembelajaran yang menarik, sehingga siswa lebih bersemangat dan berfokus dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki sejumlah manfaat yang signifikan. Multimedia memungkinkan visualisasi konsep yang kompleks dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Lebih lanjut, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, meningkatkan retensi informasi, dan memberikan akses ke berbagai sumber informasi. Sementara itu, multimedia juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berbasis teknologi, menjadikan pembelajaran lebih relevan dalam konteks nyata, dan mendukung pembelajaran jarak jauh. Terakhir, penggunaan multimedia mempermudah pengukuran dan evaluasi yang lebih efisien dalam pembelajaran. Semua ini membuat multimedia menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif dalam pendidikan.

Dalam pengembangan sikap, metode pembelajaran berbasis masalah

problem based learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang ada. Menurut (Serambi Ilmu 2020) menyatakan bahwa PBL adalah pembelajaran yang memberikan permasalahan kepada siswa dan siswa dituntut dapat menyelesaikan dan memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Ciri-ciri pembelajaran PBL yaitu berfokus pada interdisiplin, penyelidikan otentik, menghasilkan karya nyata yang biasanya berupa laporan, serta kolaborasi (S. U. Putri & Taqiudin, 2021) Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru untuk membuat siswa berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang ada. (Serambi Ilmu, 2020) juga menyatakan bahwa PBL dapat meningkatkan kognitif siswa dalam pemecahan masalah. Penelitian yang dilakukan oleh (Jurnal et al., 2017) PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor 75%.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PBL dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis dalam menghadapi masalah seperti ada teman yang terlambat, menggunakan seragam yang tidak lengkap dan tidak kondusif ketika pembelajaran. Sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat. Sikap disiplin merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter individu. Sikap disiplin yang baik dapat membantu siswa dalam berinteraksi dengan orang lain, menghormati perbedaan, dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Maka, sangat penting untuk memperkenalkan dan memperkuat sikap disiplin sejak dini, khususnya di tingkat pendidikan dasar. PBL (*Problem Based Learning*) membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan komunikasi yang akan membekali mereka untuk bersaing di era abad ke-21. PBL bisa diterapkan mulai dari tingkat SD hingga perguruan tinggi karena fokus pada pemecahan masalah yang mendorong aktivitas berpikir, sesuai dengan fungsi kognitif yang beragam.

PBL juga memanfaatkan kecerdasan dari individu, kelompok, dan lingkungan dalam menyelesaikan masalah yang relevan dan kontekstual dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memiliki bahan ajar yang

sesuai dengan model PBL. Mengembangkan media pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis PBL dapat menjadi pendekatan yang tepat untuk meningkatkan sikap disiplin. PBL memungkinkan siswa terlibat dalam pemecahan masalah nyata yang memerlukan sikap disiplin. Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa dapat aktif terlibat dalam situasi yang menekankan pentingnya sikap disiplin dalam berbagai konteks.

Multimedia merupakan penggabungan digital teks (tertulis), grafik (tampilan program), animasi, audio (dialog, cerita, efek suara), gambar diam (gambar dan penarik perhatian visual) dan video yang bergerak. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. (Priyanto, (2009).), secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya

Interaktif merupakan suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar (Istiqlal, (2017).). Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem hardware, tapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi siswa dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer.

Sikap disiplin, yang mencerminkan ketepatan dalam mengikuti aturan yang telah di sepakati oleh pihak sekolah, merupakan pondasi utama bagi perkembangan seorang anak. Sikap disiplin bukan sekadar sebuah sifat yang ada begitu saja didalam diri seorang siswa, melainkan sebuah kondisi yang terbentuk melalui serangkaian perilaku yang menggambarkan nilai-nilai

ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan, dan ketertiban. Sikap disiplin menjadi aspek kunci dalam proses pendidikan, bukan hanya untuk menjaga agar suasana belajar dan mengajar berjalan lancar, tetapi juga untuk membentuk karakter yang kuat pada setiap siswa. Melalui sikap disiplin, siswa menjadi lebih teratur dalam menjalani kehidupan mereka. Mereka juga menyadari bahwa kedisiplinan adalah kunci penting bagi masa depan mereka. Dalam konteks remaja, di mana seringkali identik dengan ketidakdisiplinan, pengenalan nilai sikap disiplin dapat membantu mereka membangun pondasi karakter yang kokoh.

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan media pembelajaran dengan multimedia interaktif menawarkan potensi yang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Multimedia tersebut memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar, dan meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan dengan mengembangkan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk menanamkan disiplin, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami nilai-nilai dan prinsip-prinsip disiplin dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih memikat dan mendalam bagi siswa, sehingga meningkatkan daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan.

Peneliti mengusulkan penggunaan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) dengan alasan berikut. Metode PBL memiliki fungsi untuk mendidik siswa secara interaktif dan menanamkan sikap disiplin dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan siswa dapat lebih baik memahami nilai-nilai PPKN dan menginternalisasi sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengetahui hasil yang dicapai oleh metode PBL dalam pembelajaran PPKN dan dampaknya terhadap sikap disiplin siswa, maka dilakukan penelitian dengan judul " **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PBL UNTUK MENDESKRIPSIKAN SIKAP**

DISIPLIN DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK SISWA KELAS 4 SDN TIRON 3 ". Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terbukti bahwa metode PBL efektif dalam menanamkan sikap disiplin kepada siswa SD dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PPKN.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Hasil observasi di SDN Tiron 3 menunjukkan adanya kurangnya pemahaman dan pemenuhan nilai-nilai kedisiplinan pada siswa kelas 4. Mungkin terdapat kekurangan dalam pemahaman mereka mengenai betapa pentingnya sikap disiplin dalam sehari-hari. Faktor-faktor yang dapat menjadi penyebabnya mencakup kurangnya penekanan pada nilai-nilai kedisiplinan dalam kurikulum sekolah dan kurangnya perhatian yang diberikan oleh guru dan orang tua terhadap perkembangan sikap disiplin siswa. Apakah dengan minimnya pemahaman nilai disiplin dari guru dapat mempengaruhi sikap disiplin siswa?

Minimnya penggunaan multimedia pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi penyebab utama siswa kelas 4 kurang memahami konsep disiplin. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berdampak pada ketidak berdayaan siswa dalam memahami konsep disiplin secara praktis. Mengapa dengan minimnya penggunaan multimedia pembelajaran yang menarik dan interaktif pada pemahaman siswa tentang konsep disiplin?

Penggunaan multimedia pembelajaran yang tidak tepat dalam pembelajaran dapat menjadi masalah jika tidak mempertimbangkan konteks dan kebutuhan siswa kelas 4. Mengapa penggunaan multimedia pembelajaran yang tidak relevan dapat menjadi masalah?

Multimedia pembelajaran yang tidak relevan atau tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dapat menghambat perkembangan sikap disiplin yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di SDN Tiron 3, kendala dalam permasalahan yang dihadapi peserta didik terkait sikap disiplin ini tampaknya dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Faktor-faktor ini meliputi pengaruh dari lingkungan sekitar siswa, pergaulan yang tidak dibatasi

oleh orang tua yang memungkinkan mereka berteman dengan siapa saja, dan perbedaan usia yang sangat besar di antara teman sebaya siswa, yang pada gilirannya dapat membuat siswa mengikuti gaya hidup mereka. Mengapa lingkungan berpengaruh terhadap perkembangan sikap disiplin siswa?

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendeskripsikan materi sikap disiplin pada pembelajaran PPKN untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendeskripsikan materi sikap disiplin pada pembelajaran PPKN untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendeskripsikan materi sikap disiplin pada pembelajaran PPKN untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3?

D. TUJUAN PENGEMBANGAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendeskripsikan materi sikap disiplin pada pembelajaran PPKN untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3?
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendeskripsikan materi sikap disiplin pada pembelajaran PPKN untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3?
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendeskripsikan materi sikap disiplin pada pembelajaran PPKN untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3?

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran Video Animasi yang telah dikembangkan, dapat berguna untuk guru, dapat mempermudah untuk melakukan pembelajaran dan dapat menarik peserta didik untuk belajar mengenai materi sikap disiplin.

2. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat memberikan pertimbangan dalam merumuskan perbaikan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti lain penelitian ini diharapkan menjadi rujukan pada penelitian yang sejenis.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi yang berfungsi untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang adapada skripsi ini secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

Pada bab I berisi latar belakang masalah yang berisi kondisi ideal, kondisi real, sumber permasalahan, solusi yang ditawarkan. Yang kedua identifikasi masalah berisi permasalahan yang terdapat pada kelas 4 SDN Tiron 3, pembatasan masalah penelitian berisi beberapa masalah yang difokuskan dalam penelitian ini, rumusan masalah berisi beberapa pertanyaan yang akan terjawab dengan adanya penelitian ini, tujuan penelitian berisi tentang jawaban yang ditanyakan pada rumusan masalah, manfaat penelitian berisi manfaat bagi guru, prmbaca dan peneliti, dan sistematika penulisan berisi ringkasan pembahasan dari bab I sampai bab V.

Pada bab II berisi kajian teori, dan kajian teori berisi pengertian pembelajaran, pengertian multimedia interaktif, pengertian Probelm based Learning

Pada bab III berisi model pengembangan yang digunakan, prosedur

pengembangan yang digunakan, lokasi dan subjek penelitian, Uji coba model dan produk pada tahap ini dibagi menjadi dua yaitu desain uji coba dan subjek uji coba, Validasi model atau produk dan yang terakhir instrument pengumpulan data yang dibagi menjadi dua juga yaitu pengembangan instrument dan validasi instrument.

Pada bab IV berisi hasil studi pendahuluan yang berisi dekripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan dan desain awal (*draft*) model. Pengujian model terbatas yang berisi uji validitas ahli dan praktisi, uji coba lapangan (uji coba terbatas) dan desain model hasil uji coba terbatas. Pengujian model perluasan yang berisi deskripsi uji coba luas, refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas dan model hipotetik. Validasi model yang berisi deskripsi hasil uji validasi, interpretasi hasil uji validasi, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, desain akhir model. Pembahasan hasil penelitian yang berisi spesifikasi model, prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan model, factor pendukung dan penghambat implementasi model.

Pada bab V berisi simpulan yang memaparkan secara singkat pokok-pokok hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian. Implikasi yang berisi implikasi teoritis, implikasi praktis dan simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Saran-saran berisi saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian pada pihak-pihak yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2022). Pengembangan Karakter Sopan Santun Peserta Didik: Studi Kasus Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 278–296. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).8753](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).8753)
- Akbar, M., Taman Siswa Bima Akbar, S., & Info Abstrak Tanggal Publikasi, A. (2019). Pengembangan Alat (Sit Up Bench) Dari Limbah Kayu sebagai Alat Kebugaran Jasmani pada Masyarakat Desa Sakuru Kecamatan Monta. In *Seminar Nasional Taman Siswa Bima Tahun*. <http://semnas.tsb.ac.id/index.php/semnastsb2019/index>
- Azizah Mashami, R. (n.d.). *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Siswa*. 8(2). <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/hydrogen/>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Djuwita, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *PEMBINAAN ETIKA SOPAN SANTUN PESERTA DIDIK KELAS V MELALUI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NOMOR 45 KOTA BENGKULU*.
- Firmansyah, M. R. (n.d.). *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Halim Rohman, A., Wayan Gunada, I., Pendidikan Fisika, P., Mataram, U., Majapahit No, J., Selaparang, K., Mataram, K., & Tenggara Barat, N. (n.d.). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL Pada Materi Gerak Parabola Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Desember 2021* (Vol. 5, Issue 2). <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/kpj/index>
- Istiqlal, M. (n.d.-a). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- Istiqlal, M. (n.d.-b). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- Jamu, M. E., & Tauk, A. C. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Desa Watu melalui Kewirausahaan. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 37–43. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2557>
- Jurnal, J. (jurnal N. P., Matematika ; Yustianingsih, R., Syarifuddin, H., & Dan Yerizon, Y. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 1(2), 258–274.

- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). PENGEMBANGAN E-MODUL IPA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p91-103>
- Marisa Puji, K., Gulö, F., & Rachman Ibrahim, A. (2014). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BENTUK MOLEKUL DI SMA* (Vol. 1, Issue 1).
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII* (Issue 2).
- Nurkholifah, E., Muzakki, J. A., Khaeriyah, E., Islam, P., Dini, A. U., Syekh, I., & Cirebon, N. (n.d.). *PENINGKATAN SIKAP SOPAN SANTUN MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL KARTUN*. <https://doi.org/10.24235/ath.v%vi%i.6415>
- Priyanto, D. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*.
- Putri, S. D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis dalam Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 125–135. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.648>
- Putri, S. U., & Taqiudin, A. A. (2021). Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 856–867. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>
- Rahmi, S. M., Arif Budiman, M., Widyaningrum, A., & Kunci, K. (2019). LOGO Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku A R T I C L E I N F O. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Saputro, D. B., Hidayati, A., Arief, M., Program, M., Bimbingan, S., & Konseling, D. (2020). PERAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK MODELING TERHADAP SIKAP SOPAN SANTUN Article Info ABSTRAK. *Jurnal Advice*, 2(2), 132–145.
- Serambi Ilmu, J., Mahya Sari Suci Mahya Sari adalah Guru pada SMA Negeri, S., & Banda Aceh, K. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika di SMA*.
- Taqiya, T. B., Sugiyono, T., & Nugroho, A. A. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Peristiwa Alam melalui Model Kooperatif Tipe STAD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 369. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3892>
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015a). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015b). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).

Yuliani, W., Banjarnahor, N., kunci, K., Penelitian Pengembangan, M., & dan
Konseling, B. (2021). *METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND)
DALAM BIMBINGAN DAN
KONSELING*. 5(3). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>