

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
MENYEBUTKAN MAKNA SIMBOL SILA-SILA PANCASILA PADA
SISWA KELAS II SD LABORATORIUM KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH :

MARHAENISA HUMANISKA YUASPUTRI

NPM: 2014060095

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

MARHAENISA HUMANISKA YUASPUTRI

NPM: 2014060095

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
MENYEBUTKAN MAKNA SIMBOL SILA-SILA PANCASILA PADA
SISWA KELAS II SD LABORATORIUM KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 05 Juli 2024

Dosen Pembimbing I,



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN. 0719048206

Dosen Pembimbing II,



Farida Nurlaila Z, M.Pd.
NIDN. 0730098803

Skripsi oleh:

MARHAENISA HUMANISKA YUASPUTRI

NPM: 2014060095

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
MENYEBUTKAN MAKNA SIMBOL SILA-SILA PANCASILA PADA
SISWA KELAS II SD LABORATORIUM KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.
3. Penguji II : Farida Nurlaila Z, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Marhaenisa Humaniska Yuasputri

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 29 September 2001

NPM : 20.1.40.60.095

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ SI 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, 16 Juli 2024

Yang Menyatakan



MARHAENISA HUMANISKA Y.

NPM. 2014060095

MOTTO

”Hatiku tenang karena mengetahui apa yang telah melewatiku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatiku.”

(Umar bin Khattab)

”Hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan pernah dimenangkan.”

(Najwa Shihab)

”Semua orang memiliki gilirannya masing-masing, bersabar dan tunggulah!

Itu akan datang sendirinya.”

(Gol D Roger - ONE PIECE)

”Jika kehadiran hewan dan tumbuhan dapat memberikan mafaat bagi sekitarnya, maka yang berakal(manusia) harus lebih dari itu.”

(Marhaenisa Humaniska Y)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Almarhum bapak Yuswanto Iwandono sosok laki-laki paling hebat, cinta pertama dan panutan penulis dalam segala hal. Sosok laki-laki yang tidak akan pernah tergantikan oleh siapapun di hidup penulis. Banyak pelajaran hidup yang penulis dapatkan dari beliau. Karena perjuangan beliaulah penulis dapat sampai di titik ini. Seseorang yang selalu penulis rindukan, perhatian, kasih sayang dan cinta yang tidak akan mungkin dapat penulis balas. Bahkan kata-kata tidak dapat menggambarkan betapa hebatnya beliau. Terimakasih penulis ucapkan untuk semua pengorbanan dan perjuangan, meskipun akhirnya penulis harus berjuang tanpa beliau temani lagi. "Bertemu denganmu adalah takdir terbaikku, semoga kita dapat bertemu dan dikumpulkan kembali di jannah-Nya ya yah."
2. Ibu Aswidyawati sosok wanita paling sabar yang pernah penulis temui. Wanita yang tidak kalah hebatnya, yang mampu membesarkan dan mendidik anak-anak beliau hingga mendapatkan gelar sarjana. Sosok wanita yang tangguh dan tanpa pamrih. Terimakasih telah melahirkan, membesarkan dengan penuh cinta dan kasih sayang, selalu berjuang untuk kehidupan anak-anaknya dan untuk selalu kuat menjadi tulang punggung keluarga. Terimakasih sekali lagi untuk doa dan dukungan ibu semoga sehat selalu dan hiduplah lebih lama untuk ada disetiap perjalanan dan pencapaian saya. *I love you more more more.*

3. Sarastika Agritecha Yuasputri, Treestania Liverpoolian Yuasputri, Dealova Papuana Yuasputri dan Annisa Chory Sekar Maharani yang selalu memberikan doa, semangat dan bantuan kepada penulis sehingga penulis bisa terus mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
4. Kepada NIM 1931240052 seseorang yang selalu melengkapi, mengisi kekurangan dan selalu membersamai penulis dalam setiap kondisi. Telah berkontribusi banyak dalam penyusunan skripsi ini, meluangkan waktu, pikiran, maupun tenaga dan senantiasa sabar menghadapi penulis. Terimakasih telah bersedia mendengarkan keluh kesah penulis selama skripsi ini disusun, terimakasih juga telah menjadi bagian dari awal perjuangan kuliah penulis hingga sekarang ini.
5. Kepada Niken dan Andini yang terkadang meresahkan penulis tapi juga selalu memberikan semangat dan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih sudah membersamai, memberikan tawa di setiap waktu dan selalu ada dalam keadaan apapun.
6. Kepada teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu namanya. Terimakasih atas doa dan bantuannya.
7. *Last but not least, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

ABSTRAK

Marhaenisa Humaniska Yuasputri Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Menyebutkan Makna Simbol Sila-Sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: media pembelajaran, multimedia interaktif, makna simbol sila.

Hasil pengamatan saat pembelajaran, ketika dilakukannya tes formatif. Dari 19 siswa terdapat 90% siswa yang mendapatkan nilai di bawah 75. Hal ini dilatarbelakangi ketika penyampaian materi dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar pada bahan ajar dan penjelasan guru tentang materi makna simbol sila-sila Pancasila kurang ditekankan.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Mendeskripsikan kevalidan produk Multimedia Interaktif pada Materi Makna simbol Sila-sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri. (2) Mendeskripsikan kepraktisan produk Multimedia Interaktif pada Materi Makna simbol Sila-sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri. (3) Mendeskripsikan keefektifan produk Multimedia Interaktif pada Materi Makna simbol Sila-sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 tahapan yaitu (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Laboratorium Kediri berjumlah 19 siswa. Instrumen yang digunakan angket dan tes. Lokasi Penelitian ini di SD Laboratorium Kediri.

Hasil validasi media dengan presentase 90% dan hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 90% dengan kriteria sangat valid. Hasil pengisian angket respon guru memperoleh presentase 95% dan pengisian angket respon siswa mendapatkan presentase 95% dengan kriteria sangat praktis. Uji keefektifan yang dilakukan menggunakan instrumen soal *post-test* memperoleh presentase ketuntasan siswa 100% dengan kriteria sangat efektif. Kesimpulannya dari hasil uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada materi menyebutkan makna simbol sila-sila pancasila dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MENYEBUTKAN MAKNA SIMBOL SILA-SILA PANCASILA PADA SISWA KELAS II SD LABORATORIUM KEDIRI” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulustulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu mendukung dan memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.

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

Kediri, 16 Juli 2024



MARHAENISA HUMANISKA Y.
NPM. 2014060095

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
A. Konsep Materi Simbol-simbol Pancasila	7
1. Pelajaran Pendidikan Pancasila	7
2. Materi Makna Simbol Sila Pancasila.....	8
B. Konsep Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
C. Hakikat Multimedia Interaktif.....	15
1. Pengertian Multimedia.....	17
2. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	18
3. Manfaat Multimedia Interaktif.....	18
4. Kelebihan Dan Kekurangan Multimedia Interaktif	19
D. Multimedia Interaktif Pada Materi Simbol-simbol Sila Pancasila.....	20
E. Penelitian Terdahulu.....	21

F.	Kerangka Berfikir	25
BAB III	27
METODE PENGEMBANGAN	27
A.	Model Pengembangan	27
B.	Prosedur Pengembangan	27
1.	Analysis	27
2.	Design	28
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	29
4.	Implementation (Penerapan).....	30
5.	Evaluation (Evaluasi).....	30
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	31
1.	Lokasi.....	31
2.	Subjek Penelitian	31
D.	Validasi Model/Produk.....	32
E.	Uji Coba Model/Produk	32
1.	Desain Uji Coba Terbatas	32
2.	Desain Uji Coba Luas	33
3.	Subjek Uji Coba.....	33
F.	Instrumen Pengumpulan Data	33
1.	Pengembangan Instrumen.....	33
2.	Validasi Instrumen	40
G.	Teknik Analisis Data	40
1.	Analisis Data Validitas	40
2.	Analisis Data Kepraktisan	42
3.	Analisis data keefektifan.....	43
H.	Norma Pengujian	44
BAB IV	46
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	46
A.	Hasil Studi Pendahuluan	46
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	46
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	47
3.	Desain Awal Model	47
B.	Pengujian Model.....	49
1.	Uji Validasi	49

2. Uji Kepraktisan	53
3. Uji Keefektifan	56
C. Validasi Model	58
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	58
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	58
3. Desain Akhir Model.....	62
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	63
2. Spesifikasi Model	64
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan	64
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	66
BAB V.....	67
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	67
A. Simpulan.....	67
B. Implikasi	68
C. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Umum, Elemen dan Alur tujuan Pembelajaran	7
Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3. 1 Desain awal Multimedia Interaktif	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	35
Tabel 3. 4 Keterangan Kriteria Angket Ahli Media dan Materi	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	36
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	37
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal Pre-test.....	38
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Soal Post-test	39
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	41
Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan Angket Guru dan Siswa	43
Tabel 3.11 Penilaian Kecakapan Akademik	44
Tabel 4. 1 Desain awal Multimedia Interaktif	48
Tabel 4.2 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 4.3 Rekapitulasi Validasi Ahli Media	51
Tabel 4.4 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru	53
Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa	55
Tabel 4.6 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Terbatas.....	56
Tabel 4.7 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Luas.....	57
Tabel 4.8 Desain Akhir Model Setelah Dilakukan Revisi	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	74
Lampiran 2 Lembar Pre-test Analisis Kebutuhan Awal	76
Lampiran 3 Lembar Angket Siswa Analisis Kebutuhan Awal	78
Lampiran 4 Lembar Angket Guru Analisis Kebutuhan Awal	80
Lampiran 5 Modul Ajar Pendidikan Pancasila	81
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	101
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media	105
Lampiran 8 Lembar Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	109
Lampiran 9 Lembar Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	110
Lampiran 10 Lembar Soal Pre-test	111
Lampiran 11 Lembar Soal Post-test.....	112
Lampiran 12 Lembar Sampel Jawaban Pre-test.....	115
Lampiran 13 Lembar Sampel Jawaban Post-test	117
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Guru.....	123
Lampiran 15 Lembar Angket Respon Siswa	125
Lampiran 16 Berita Acara.....	127
Lampiran 17 Dokumentasi	129
Lampiran 18 Surat Lampiran Pemanfaatan Produk.....	130
Lampiran 19 Hasil Cek Plagiasi.....	131
Lampiran 20 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia". Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Didukung oleh pendapat Parmiti (2014:5) Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa.

Seiring berkembangnya teknologi informasi yang semakin canggih, sumber daya manusia yang dapat merespon perkembangan teknologi sangat diperlukan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah salah satu komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Ilmu pengetahuan yang diimbangi oleh majunya teknologi dapat menjadi salah satu faktor meningkatkan kualitas pendidikan. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Diperkuat dengan pendapat Saptono (2016:14) Penemuan teknologi baru di dalam dunia

pendidikan, menuntut Indonesia melakukan reformasi dalam bidang pendidikan. Hampir disegala aspek kehidupan manusia membutuhkan teknologi. Mulai dari aspek perekonomian, politik, kebudayaan hingga pendidikan membutuhkan peran teknologi. Inovasi-inovasi yang dihasilkan dari perkembangan teknologi sangat membantu semua aktivitas manusia di segala bidang. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran dan merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau tempat untuk menyampaikan informasi secara langsung. Manfaat media pembelajaran secara umum adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Bambang, Frans Aditia, Dkk (2018:100) Peran media dalam proses pembelajaran tidak kalah penting karena, pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad (2019) bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran dan pemahaman siswa terlebih lagi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pemahaman tentang simbol-simbol

Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan dasar dari pemahaman siswa mengenai penerapan sila-sila dalam kehidupan sehari-hari, Maka dari itu hendaknya siswa harus mendapat perhatian sejak awal. Banyak faktor yang memengaruhi siswa kurang berminat dalam suatu bidang pelajaran khususnya kelas rendah. Salah satunya adalah karena kurang adanya kemenarikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada saat PLP 1 di kelas II SD Laboratorium PGRI Kediri. Media yang di gunakan guru hanya berupa gambar yang ada pada bahan ajar. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila penjelasan guru hanya terpaku pada materi simbol sila- sila Pancasila, sedangkan penjelasan materi terkait makna simbol sila kurang di tekankan sehingga pemahaman siswa terkait makna simbol sila Pancasila menjadi kurang. Hasil wawancara dengan guru kelas II juga menyatakan bahwa pemaparan materi terkait makna simbol sila-sila Pancasila memang kurang. Setelah melakukan observasi dan wawancara peneliti melakukan *pre-test* dan penyebaran angket pada materi makna simbol sila-sila Pancasila. Dari hasil *pre-test* diketahui bahwa 75% dari 19 siswa mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 75 dalam memahami materi simbol Pancasila, sedangkan pada pemahaman materi makna sila pancasila 90% dari 19 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 75. Pemahaman materi siswa kurang dalam materi makna simbol dikarenakan memang guru kurang dalam penjelasan materi tersebut dan belum ada media pembelajaran yang di gunakan guru pada materi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan

pemahaman peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada materi makna simbol sila-sila Pancasila.

Merujuk pada pemaparan tersebut perlu dikembangkan suatu multimedia interaktif yang dapat membantu peserta didik lebih mudah dan tertarik untuk memahami materi makna sila Pancasila. Penggunaan multimedia interaktif dinilai dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran karena dalam multimedia interaktif ialah kombinasi berbagai manipulasi digital (teks, gambar, grafik, suara, video, dan animasi) dan elemen interaktif yang dipadukan. Dengan adanya multimedia interaktif ini, siswa diharapkan mampu memahami pembelajaran dengan mudah, membuat siswa bersemangat untuk belajar karena multimedia interaktif ini berisi gambar, animasi, video maupun audio sehingga pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan. Menurut Widjayanti et al. (2018) berpendapat bahwa multimedia interaktif berbasis animasi layak digunakan dalam pembelajaran terhadap siswa sekolah dasar. Diperkuat oleh pendapat Arda et al. (2015) juga menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis komputer layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya mengembangkan pemahan konsep. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajran yang berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

Selain itu media interaktif berupa aplikasi sederhana berbasis *Powerpoint* juga dapat digunakan pada sistem pembelajaran jarak jauh sehingga dapat digunakan untuk belajar mandiri dimana saja dan kapan saja. Media interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang senang akan

sesuatu yang bersifat baru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif juga merupakan media yang dapat menarik perhatian siswa dan bisa menstimulus siswa untuk belajar dengan perasaan senang dan penuh antusias. Multimedia interaktif ini terdapat game evaluasi yang dapat dimainkan sambil belajar oleh peserta didik dan dilengkapi dengan tombol-tombol yang tersembunyi. Hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar menggunakan multimedia interaktif ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MENYEBUTKAN MAKNA SIMBOL SILA-SILA PANCASILA PADA SISWA KELAS II SD LABORATORIUM KEDIRI. Penelitian ini perlu dilakukan karena guru dituntut untuk bisa lebih kreatif dalam melakukan proses belajar mengajar di era modernisasi seperti saat ini. Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai valid, praktis dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, terdapat permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Siswa yang kurang tertarik untuk belajar, jika dalam pembelajaran guru hanya terpaku oleh modul ajar tanpa adanya media pembelajaran. Bagaimana cara agar siswa lebih tertarik untuk belajar?

Ketika melakukan observasi di SD Laboratorium Kediri, dapat diketahui bahwa guru hanya menyampaikan materi menggunakan modul ajar dan gambar

dari bahan ajar. Apakah proses pembelajaran yang dilakukan guru sudah mampu mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan?

Penyampaian materi oleh guru dirasa kurang karena guru hanya menekankan pada materi simbol sila-sila Pancasila saja sedangkan pada materi makna sila Pancasila kurang. Hal tersebut membuat pemahaman siswa menjadi kurang khususnya pada materi makna simbol sila-sila Pancasila. Apakah penambahan materi makna simbol sila-sila Pancasila diperlukan?

Materi makna simbol sila-sila Pancasila adalah salah satu materi yang tercantum pada Capaian Pembelajaran. Jika memang ada penambahan materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Apakah pengembangan media pembelajaran diperlukan dalam materi makna simbol sila-sila Pancasila?

Dikarenakan guru menggunakan media yang kurang menarik dan guru hanya menggunakan buku ajar sekolah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang tertarik dan merasa bosan ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Apakah dengan mengembangkan multimedia interaktif berupa aplikasi sederhana berbasis *Powerpoint* dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan dapat mempengaruhi pemahaman siswa khususnya pada materi makna simbol sila-sila Pancasila?

C. Rumusan Masalah

Identifikasi masalah perlu dirumuskan, sehingga permasalahan yang ada dibuat dapat mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Menyebutkan Makna simbol Sila-sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Menyebutkan Makna simbol Sila-sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Menyebutkan Makna simbol Sila-sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk pengembangan berupa multimedia interaktif pada Materi Simbol-simbol dan Penerapan Sila-sila Pancasila untuk siswa kelas II. Tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kevalidan produk Multimedia Interaktif pada Materi Menyebutkan Makna simbol Sila-sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri.
2. Mendeskripsikan kepraktisan produk Multimedia Interaktif pada Materi Menyebutkan Makna simbol Sila-sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri.

3. Mendeskripsikan keefektifan produk Multimedia Interaktif pada Materi Menyebutkan Makna simbol Sila-sila Pancasila pada Siswa Kelas II SD Laboratorium Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam proses belajar sehingga menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, lebih aktif, memahami konsep-konsep materi dengan mudah, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif khususnya pada materi makna simbol sila-sila Pancasila.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran matematika menjadi pelajaran yang diminati.

3. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang suatu media pembelajaran.