BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Pendidikan Nasional menegaskan pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang.[1] Dalam pengertian yang sederhana dan makna umum pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, tetapi diperluas sehingga mencakup usaha untk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu sehingga dapat tercapai pola hidup pribadi dan sosial peserta didik lebih mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat peserta didik lebih kritis dalam berpikir.

Berbagai komponen penguasaan guru dalam pengimplementasian pada proses pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran diasumsikan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media dan

[1] Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Pendidikan Nasional

teknologi yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat pembelajaran untuk mencapai tujuan. Prestasi yang dimaksud adalah prestasi berupa pencapaian aspek kognitif , afektif, maupun psikomotor. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran.[2] Selain itu, kedudukan guru dalam kegiatan pembelajaran juga sangat strategis dan menentukan. Stategis karena guru yang akan menentukan kedalaman dan keluasan materi pelajaran, sedangkan bersifat menentukan karena guru yang memilah dan memilih bahan, metode, dan media pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik. Guru mendapat predikat figur sentral karena guru mempunyai peranan yang paling penting dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pelajaran, melainkan lebih dari itu. Guru harus membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik fisik, psikis, sikap atau kecakapan lainnya. Guru juga harus bisa membangun suasana kegiatan yang menggembirakan, sehingga membuat peserta didik mampu belajar dengan baik. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru harus menyadari bahwa ia adalah seorang

[2] Abdul Wahid, ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar’

pendidik yang merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak keberhasilan peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Sistem pendidikan perlu lebih mengembangkan penggunaan media sebagai sumber belajar.[3] Oleh sebab itu, pendidikan juga perlu adanya penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor pembelajaran di sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pembelajaran adalah media pembelajaran yang perlu dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara baik, berdaya guna, dan berhasil guna.[4] Guru dapat menggunakan media yang murah dan efisien, hal ini diperlukan agar tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai. Selain, kemampuan menggunakan media yang tersedia, guru juga harus mampu mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media untuk mendukung proses pembelajaran guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Media juga berperan dalam mengatasi kebosanan dalam belajar. Salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif mampu membuat suatu pengalaman belajar bagi peserta didik seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memiliki

---

[3] Masykur et al., 2018

[4] H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. i.

potensi besar untuk merangsang peserta didik agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar".[5] Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan yang disampaikan.[6] Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi dari materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses mengajar. Media pendidikan memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang lebih kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran dimana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.[7] Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai perantara yang mampu menyampaikan pesan atau informasi sehingga mampu mendukung dan memberikan dampak yang baik dan berkualitas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Adam Yunus Al Hilal dan Nanang Nabhar Fakhri Auliya,

---

[5] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. XIII; Jakarta: PT. Rajagafindi Persada, 2010), h. 3.
[6] Suryani, Setiawan, dan Putria, 2018 : 3.
[7] H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. i.

menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat mengefektifkan waktu serta membantu peserta didik memahami konsep matematika yang disampaikan. Selain itu, bisa mempresentasikan bahan ajar dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.[8] Oleh karena itu keterlibatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang dengan berbagai macam unsur media di dalamnya, seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi serta dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk berinteraksi, berkreasi, berkomuikasi serta mendapatkan informasi. Pemilihan jenis media juga harus memperhatikan karakterstik peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya dan peserta didik kelas 4 sekolah dasar berada dalam usia 7-11 tahun.[9]

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas 4 MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri diperoleh data bahwasannya selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya memberikan pembelajaran melalui buku paket dan menggunakan media pembelajaran audiovisual berupa video pembelajaran melalui youtube yang mana dalam proses pembelajaran ini sudah biasa dilakukan oleh guru kepada peserta didik sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Guru mengakui dalam proses pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku paket dan media audiovisual berupa video

[8] Adam Yunus Al Hilal and Nanang Nabhar Fakhri Auliya, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Materi Peluang." Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus) 4, no. 2 (December 222, 2021).

[9] Bujuri, 2018.

pembelajaran, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, peserta didik merasa bosan dan jenuh karena media pembelajaran tersebut sudah biasa, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan berdampak pada pemahaman kognitif peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai peserta didik yang sudah mecapai KKTP hanya sebesar 59%. Meskipun penggunaan media audiovisual berupa video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara garis besar, tetapi video pembelajaran memiliki keterbatasan yaitu bersifat satu arah dan tidak bervariasi sehingga kurang interaktif. Oleh karena itu, partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran kurang optimal. Peserta didik pada generasi sekarang lebih tertarik dengan media pembelajaran interaktif yang lebih kreatif. Media pembelajaran yang interaktif diharapkan mampu menyampaikan materi dengan lebih menarik, sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar, dan tentunya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif dan inovatif diharapkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran peserta didik yang lebih sesuai dengan zaman dan gaya belajar peserta didik pada saat ini.[10]

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, peran teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi membawa perubahan mendalam dalam paradigma pembelajaran, mendorong penggunaan media

[10] Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di tengah tantangan zaman. Pendidikan harus beradaptasi dengan perubahan ini, mengakomodasi tuntunan masyarakat digital yang semakin mengandalkan teknologi. Dalam lingkup pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik, menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah. Dalam era digital, dimana peserta didik sekolah dasar telah terbiasa dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif juga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran tradisional, peserta didik sekolah dasar seringkali menjadi pendengar pasif saat guru menyampaikan materi. Tetapi, dengan media interaktif, peserta didik sekolah dasar dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui berbagai interaksi dan aktivitas. Permainan edukatif dan platrom belajar berbasis digital dapat memberikan tantangan dan tugas yang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pemahaman mereka.

Media pembelajaran interaktif yang diberi nama “Goyong Kelusa” dapat menjadi solusi untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Media pembelajaran interaktif “Goyong Kelusa” memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik kelas 4 tentang

materi gotong royong dilingkup kecamatan, kelurahan, dan desa. Melalui media ini, peneliti berharap peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai gotong royong dengan lebih baik. Media pembelajaran interaktif “Goyong Kelusa” memiliki kelebihan yang menarik yaitu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui penggunaan berbagai elemen interaktif, seperti animasi yang menggambarkan situasi nyata gotong royong, kuis online dan offline untuk mengukur pemahaman siswa, video pembelajaran yang menampilkan contoh nyata, serta rangkuman materi untuk mempermudah peserta didik memahami materi secara garis besar. Semua ini dibuat untuk menarik minat peserta didik, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui media pembelajaran interaktif “Goyong Kelusa”, diharapkan peserta didik dalam proses pembelajaran ini menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari, di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizky Aulia Rahmani dan Muhammad Abduh dengan judul Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa pandemi adalah rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media powerpoint interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media powerpoint interaktif.

Dari identifikasi permasalahan diatas, selanjutnya peneliti akan memfokuskan permasalahan pada pemanfaatan media pembelajaran yang

kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran peserta didik sehingga berdampak pada pemahaman kognitif peserta didik. Dari latar belakang permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Goyong Kelusa Pada Mapel Pendidikan Pancasila Kelas 4 Untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif di MI Ma'arif NU Insan Cendekia"**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif goyong kelusa pada mapel pendidikan pancasila kelas 4 untuk meningkatkan pemahaman kognitif?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif goyong kelusa pada mapel pendidikan pancasila kelas 4 dapat meningkatkan pemahaman kogitif?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman pada peserta didik kelas 4?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan dari rumusan masalah diatas adalah untuk mencapai dan mengetahui beberapa hal, diantaranya :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif goyong kelusa pada mapel pendidikan pancasila kelas 4 untuk meningkatkan pemahaman kognitif .

2. Untuk mengetahui kelayakan media pambelajaran interaktif goyong kelusa pada mapel pendidikan pancasila kelas 4 untuk meningkatkan pemahaman kognitif .
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik kelas 4.

D. Spesifikasi Produk

Seiring dengan perkembangan teknologi yang berdampak pada bidang pendidikan, maka tenaga pendidik atau guru dituntut untuk dapat menciptakan dan melahirkan inovasi-inovasi baru yang lebih kreatif dan inovatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Agar nantinya pembelajaran lebih bermakna dan menarik perhatian peserta didik. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif goyong kelusa yang menarik dan inovatif, maka perancang memiliki beberapa kriteria sebagai berikut :

1. Platfom Media Pembelajaran Interaktif Goyong Kelusa

   Dalam mendesain media ini menggunakan aplikasi canva. Yang mana diaplikasi canva banyak animasi untuk dimanfatkan agar media pembelajaran interaktif ini lebih menarik perhatian peserta didik. Dengan banyak menu yang ada di dalamnya menambah menarik peserta didik untuk belajar. Menu-menu atau konten yang ada di dalamnya seperti : petunjuk penggunaan, materi, video pembelajaran, rangkuman, quiz offline dan quiz online, dan profil pengembang. Setiap menu atau konten memiliki isi masing-masing.

2. Konten-Konten Yang Ada di Dalam Media Pembelajaran Interaktif Goyong Kelusa

Di dalam media ini memuat beberapa konten atau menu, diantaranya adalah:

a. Petunjuk penggunaan

Pada menu petunjuk penggunaan ini berisi tentang penjelasan bagaimana cara penggunaan media interaktif ini. Dan penjelasan ikon yang ada dalam media tersebut.

b. Materi

Di dalam menu ini terdapat materi-materi gotong royong dilingkup kecamatan, kelurahan dan desa sesuai dengan sub babnya. Yang dimana materi ini akan sangat menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Di dalam materi ini terdapat 3 sub bab diantaranya :

1) Peran gotong royong dalam menumbuhkan persatuan dan kesatuan.
2) Penerapan pelaksanaan gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa.
3) Manfaat gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa.

c. Video Pembelajaran

Video pembelajaran ini sebagai pendukung materi, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan memberikan contoh-contoh nyata gotong royong di lingkup kecamatan, keluarahan dan desa.

d. Rangkuman

Pada menu ini memuat rangkuman dari 3 sub bab materi gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa. Rangkuman ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik memahami materi secara garis besar.

e. Quiz

Dalam media yang saya kembangkan ada pada quiznya, di mana quiz ini akan dilakukan dengan 2 cara yaitu online dan offline. Untuk *quiz* offlinenya menggunakan media konvensional berupa permainan ular tangga. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri 4-5 peserta didik. Sedangkan untuk *quiz* onlinenya menggunakan platform quiziz yang dikerjakan secara mandiri.

f. Profil Pengembang

Pada menu ini akan berisi tentang biodata pribadi pengembang media interaktif Goyong Kelusa, nama dosen pembimbing, dan validator ahli.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Pendidik

Media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh pendidik sebagai sarana penyampaian materi dan solusi untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif mampu memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan gaya belajar peserta didik yang berbeda.

2. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dianggap sulit. Dengan adanya media ini dapat membantu pemahaman peserta didik pada materi gotong royong dilingkup kecamatan, kelurahan, dan desa. Maka diharapkan media ini nantinya dapat menarik minat belajar peserta didik untuk lebih fokus dan tekun dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kekinian dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Sehingga terciptanya proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

4. Bagi Peneliti

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana bagi peneliti untuk dapat mengembangkan, menciptakan serta memberikan wawasan agar menjadi pendidik yang berkualitas. Selain itu juga peneliti dapat mengetahui bagaimana caranya menyuguhkan materi agar dapat dengan mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

a. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran pada materi gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa.
b. Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik dalam materi gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan media sebagai berikut :
   a. Media ini hanya dapat digunakan pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa.
   b. Media ini hanya cocok digunakan untuk kelas 4 di MI Ma'arif NU Insan Cendekia.
   c. Media ini hanya dapat digunakan menggunakan hp android.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian yang ada, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh B. Fitri Rahmawati, Badarudin dan Muhammad Shulhan Hadi dengan judul "Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Dalam Pembelajaran Daring". Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Jenis jurnal ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre eksperimen dengan model *one shot study*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh B. Fitri Rahmawati, Badarudin dan Muhammad Shulhan Hadi adalah penelitian menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,001 < 0.05 = α

yang berarti penggunaan media interaktif powerpoint efektif terhadap hasil belajar sejarah siswa di MAN 1 Lombok Timur.[11]

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh B. Fitri Rahmawati, Badarudin dan Muhammad Shulhan Hadi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pembelajarannya. Peneliti menggunakan pembelajaran offline atau secara tatap muka sedangkan penelitian yang dilakukan oleh B. Fitri Rahmawati, Badarudin dan Muhammad Shulhan Hadi menggunakan pembelajaran daring.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media interaktif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putu Sintia Dewi, dan Ida Bagus Surya Manuaba dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD". Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021. Jenis jurnal ini adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan menggunakan model pengembangan DDD-E *(Decide, Design, Develop and Evaluate)*. Metode pengumpulan data yaitu dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nih Luh Putu Sintia Dewi, dan Ida Bagus Surya Manuaba membahas tentang kelayakan media pembelajaran

[11] B, Fitri Rahmawati, 'Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring', *Fajar Historia*, Volume 4 Nomor 2, Desember 2020, hal. 60-67.

powerpoint interaktif untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran dengan muatan pelajaran IPA bagi siswa kelas VI SD.[12]

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nih Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Manuaba dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada mata pelajaran yang hendak digunakan. Mata pelajaran yang diambil oleh penulis adalah mata pelajaran pendidikan pancasila, sedangkan mata pelajaran yang dilakukan oleh Nih Luh Sintia Dewi dan Ida Bagus Manuaba adalah mata pelajaran IPA.

Persamaan dari penelitian kali ini yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yulistina Nur DS dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar". Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Jenis jurnal ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Yulistina Nur DS adalah dari skor angket yaitu 60% yang menunjukkan bahwa media powerpoint efektif sebagai media pembelajaran tatap muka terbatas pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.[13]

   Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yulistina Nur DS dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pembelajaran dengan

---

[12] Nih Luh Putu Sintia Dewi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 5, Number 1. Tahun 2021, pp. 76-83.

[13] Yulistina Nur DS, 'Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6190-6196.

sepenuhnya tatap muka. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan oleh Yulistina DS menggunakan pembelajaran tatap muka terbatas.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint". Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Jenis jurnal ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan DDD-E (*Dedice, Desaign, Develop, and Evaluate*). Penelitian ini data validasi dan angket di analisis secara deskriptif kualitatif. Hasil Penelitian yang dilakukan Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa adalah berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan telah teruji sangat valid oleh validator ahli media dengan presentase kevalidan 92%, ahli bahasa sebesar 93%, dan ahli media sebesar 100%. Selanjutnya, media pembelajaran juga sangat praktis digunakan oleh peserta didik dengan presentase kepraktisan 95,45% dan hasil presentase kepraktisan dari guru sebesar 99%. Media pembelajaran juga efektif digunakan dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 90,91%. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika.[14]

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada

[14] Safrinus Gulo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powepoint', *Jurnal Pendidikan*, Vol. 01, No. 1, Mei (2022), Page 291-299.

subyek yang diteliti. Subyek yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik kelas 4 MI, sedangkan subyek yang digunakan oleh Safrinus Gulo dan Amin Otoni Hadi Harefa adalah Peserta didik SMP kelas VII-A.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Artauli Ling Ling Wei Sitohang dan Jumaria Sirait dengan judul penelitian "Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa". Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Jenis jurnal ini adalah penelitian pre-eksperimen yang menggunakan Desaign One Grup Pretest-postest Desaign. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik pemberian tes dan observasi. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Artauli Ling ling Wei Sitohang dan Jumaria Sirait adalah berdasarkan hasil uji hipotesis maka ditetapkan H1 dan H0 ditolak. Sehingga dapat diketahui, penggunaan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 0095198 Silomaria Tanah Jawa mengalami peningkatan.[15]

   Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Artauli Ling ling Wei Sitohang dan Jumaria Sirait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada variabel yang digunakan. Variabel yang digunakan penulis adalah pemahaman kognitif, sedangkan variabel yang digunakan oleh Artauli Ling ling Wei Sitohang dan Jumaria sirait adalah hasil belajar.

[15] Artauli Ling ling, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa', *Journal on Education*, Volume 06, No. 01, September 2023, pp. 3345-3357.

Persamaan dari penelitian kali ini adalah sama-sama menggunakan *Desaign One Grup Pretest-postets*.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Febrian Syah, Rachmad Syarifudin Hidayatullah, Wahyu Dwi Kurniawan dan Nur Aini Susanti, dengan judul "Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa kejuruan". Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Jenis jurnal ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah ex post facto. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Febrian Syah, Rachmad Syarifudin Hidayatullah, Wahyu Dwi Kurniawan, dan Nur Aini Susanti adalah hasil rata-rata nilai prettest meningkat. Nilai sig. (2-tailed) dalam uji hipotesis mendapatkan (2-tailed) 0.000 < 0.05 artinya H0 ditolak dan Ha diterimaa, sehingga media powerpoint berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XII generasi Z SMKN 5 Surabaya.[16]

   Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Febrian Syah, Rachmad Syarifusin Hidayatullah, Wahyu Dwi Kurniawan dan Nur Aini Susanti dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada jumlah peserta didik. Jumlah peserta didik pada penelitian yang akan dilakukan peneliti berjumlah 29 Peserta didik, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Febrian Syah, Rachmad Syarifudin Hidayatullah, Wahyu Dwi Kurniawan, dan Nur Aini Susanti berjumlah 60 peeserta didik.

[16] Muhammad Nur Febrian Syah, 'Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan, *Journal Of Mechanical Engineering Learning*, JMEL 12 (1) (2023).

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *pretest* dan *postets.*

7. Penelitian yang dilakukan oleh Ismi Dwi Sasmitha, Eka Sari Setianingsih dan Choirul Huda dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini dilakukan pada tahun 2024. Jenis jurnal ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan modifikasi dari tahapan penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismi Dwi Sasmitha, Eka Sari Setianingsih dan Choirul Huda adalah hasil penelitian diperoleh kevalidan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar berdasarkan hasil penelitian dari ahli media 94,45% dan penilaian ahli materi 97,45% dengan kategori sangat layak/sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan kesesuaian materi yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tanggapan guru 98% dan hasil tanggapan siswa 100%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis pendekatan saintifik valid dan praktis untuk digunakan.[17]

   Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ismi Dwi Sasmitha, Eka Sari Setianingsih dan Choirul Huda dengan penelitian yang akan dilakukan penulis terletak pada pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran

[17] Ismi Dwi Sasmitha, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', Volume 4 Nomor 1, Februari 2024.

yang akan digunakan oleh peneliti adalah PBL (Problem Based Learning) sedangkan pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh Ismi Dwi Sasmitha, Eka Sari Setianingsih dan Choirul Huda menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

H. Definisi Istilah

1. Penelitian dan Pengembangan (R&D)

   Adalah metode penelitian yang banyak dipakai didunia akademik dewasa ini untuk merancang dan menguji keefektifan suatu produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain, dan mengembangkan suatu produk.

2. Media Pembelajaran

   Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendistribusikan pesan pengirim kepada penerima, sehingga bisa merangsang perhatian, perasaan, pikiran, dan minat peserta didik untuk belajar.[18]

3. Media Pembelajaran Interaktif

   Adalah media pembelajaran yang dirancang dengan berbagai macam unsur media, seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi serta dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna

[18] Talizaro Tofonao, "penerapan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *"Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.

untuk berinteraksi, berkreasi, berkomunikasi, serta mendapatkan informasi.

4. Pendidikan Pancasila

Adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan landasan nilai moral bagi peserta didik. Menurut Undang-Undang No 12 Tahun 2012 tentang pergutuan tinggi, pendidikan pancasila juga merupakan mata kuliah wajib di perguruan tinggi yang bertujuan untuk mengembangkan kesadaran cinta tanah air, memperkokoh identitas nasional, dan membentuk pribadi yang demokratis serta berkeadilan.

5. Pemahaman Kognitif

Adalah salah satu tahapan dari taksonomi pembelajaran yang dikembangkan oleh Bloom, yang mencakup kemampuan untuk menghubungkan dan menerjemahkan informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Selain itu, pemahaman kognitif juga merupakan kemampuan individu untuk memahami, mengolah, dan menggunakan informasi secara efektif dalam proses berpikir, belajar, dan mengambil keputusan.

6. Goyong Kelusa

Goyong kelusa adalah singkatan dari materi yang di ambil yaitu “Gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa”. Dari materi tersebut disingkat menjadi goyong kelusa yang mana merupakan nama dari media yang dikembangkan.