

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Melalui proses pembelajaran tersebut, peserta didik didorong untuk aktif dalam mengembangkan potensinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya maupun masyarakat.¹

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusia. Sebagai elemen penting dalam pembangunan bangsa dan negara, pendidikan memiliki peran strategis dalam menentukan kecerdasan, kemampuan, serta karakter bangsa di masa depan. Melalui pendidikan yang baik, kualitas sumber daya manusia dapat terbentuk, sehingga mampu bersaing dan menguasai teknologi yang pada akhirnya akan mendukung peningkatan produktivitas.²

Pendidikan merupakan salah satu cara yang penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui aktivitas belajar mengajar. Proses belajar mengajar melibatkan interaksi timbal balik antara pendidik dan siswa yang bertujuan untuk membawa perubahan positif pada peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif,

¹ Desi Prisiwanti dkk, "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, no. 06 (2022), hlm.7912.

² Riswan Assa, Evelin J.R Kawung dan Juliana Lumintang, "Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara", *Jurnal Ilmiah society*, Vol. 2, no. 1 (2022), hlm. 2.

maupun psikomotor.³ Aktivitas ini membutuhkan kerjasama antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Keberhasilan dalam pembelajaran sangat bergantung pada peran guru, karena guru berfungsi sebagai pengajar sekaligus penggerak utama dalam proses pembelajaran., peran guru menjadi sangat vital.⁴

Di era digital, tantangan bagi guru semakin kompleks karena mereka tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi yang pesat membawa tantangan baru bagi guru, yang kini dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan siswa di era digital. Kondisi ini menuntut guru untuk terus meningkatkan kompetensinya agar dapat menyusun pembelajaran yang interaktif dan relevan. Siswa di era digital membutuhkan pembelajaran yang mendorong eksplorasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis, sehingga peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator.⁵

Pada abad ke-21, peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai materi, tetapi juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi yang terus berkembang pesat

³ Stevi Hanean, Nicholaas Kandowanko dan Shirley Y. V. I. Goni, "Peranan Pendidikan Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Di SMA Negeri 1 Tampan Amma Di Talaud", *Jurnal Holistik*, Vol. 14, no. 2 (2021), hlm. 2-14.

⁴ Puji Asri, Yuni Mariani Manik, "Guru sebagai Media Sekaligus Penggerak Pembelajaran", *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 3, no. 1 (2023), hlm. 178-181.

⁵ Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad dan Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital", *Prosiding Seminar Nasional*, (2023), hlm. 33-36.

memberikan peluang bagi guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi secara efektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting yang tidak hanya mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran di kelas. Dengan demikian, guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern.⁶

Pendidikan di abad ke-21 bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global. Transformasi kurikulum pada era ini mendorong perubahan pendekatan belajar dari yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih strategi, metode, maupun media pembelajaran yang mampu menarik minat dan meningkatkan partisipasi siswa.⁷

Media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang signifikan, dimulai dari penggunaan media visual seperti gambar, grafik, dan benda nyata lainnya. Seiring waktu media tersebut berkembang menjadi bentuk audio-visual yang terintegrasi dalam perangkat keras seperti komputer, laptop, dan notebook. Bahkan, saat ini media pembelajaran telah

⁶ Rohmah, F. N, Bukhori, I, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*”, Vol. 2, no. 2 (2020), hlm. 169-182.

⁷ Septiana Purwaningrum, Siti Nunik Khoirul Ifitah, “*Penggunaan Media Advanced Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama*”, *ALLIMNA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 02, no. 01 (2023), hlm. 2.

bertransformasi lebih jauh dengan hadirnya multimedia interaktif yang memungkinkan pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan menarik. Perubahan ini mencerminkan adaptasi teknologi dalam dunia pendidikan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang semakin kompleks dan modern.⁸ Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik melalui teknologi berbasis aplikasi yang tersedia dalam media elektronik. Multimedia interaktif ini dirancang secara sistematis dengan tujuan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan menggunakan teks, animasi, video, dan gambar yang dilengkapi dengan soal latihan, media ini mempermudah siswa dalam memahami materi yang sulit dengan cara yang lebih sederhana dan menarik.⁹

Keunggulan lain dari media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sangat beragam. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung, memahami konsep secara mendalam, dan meningkatkan retensi informasi. Melalui fitur – fitur seperti kuis interaktif, simulasi, dan permainan edukatif, media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah atau buku teks. Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran interaktif sangat relevan karena anak – anak di usia sekolah dasar cenderung memiliki

⁸ Dr. Syarifuddin, M.Pd, eka Dewi Utari, “Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)”, *Bening media Publishing*, Vol.1 (2022), h. 1-25.

⁹ Duta Cendikia Amatullah, Joko Sutrisno, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022”, *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 15, no. 1 (2022), hlm. 243-247.

rentang perhatian yang lebih pendek dan memerlukan stimulasi visual serta aktivitas yang menarik untuk memaksimalkan pembelajaran mereka.¹⁰

Di era digital yang semakin maju, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin diakui sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri, terlihat bahwa penerapan teknologi, khususnya media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas. Meski siswa di usia sekolah dasar sudah terbiasa menggunakan perangkat digital di luar kelas, pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks.

Seperti Bab 3 Aku dan Teman-temanku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang membahas mengenai keberagaman di lingkungan rumah dan sekolah sering kali sulit dipahami oleh siswa. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas II di SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri pada tanggal 10 September 2024, beliau menyampaikan bahwa bab ini bersifat abstrak dan membutuhkan contoh konkret agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa kelas II. Namun, tanpa dukungan media yang memadai, pembelajaran menjadi kurang menarik dan sulit diikuti oleh siswa, sehingga banyak dari mereka yang kehilangan fokus dan tidak memahami pentingnya keberagaman yang ada di lingkungan rumah dan sekolah.

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat potensial untuk membantu menjelaskan konsep keberagaman yang ada di

¹⁰ Akbar Iskandar dkk, *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*, Vol.1 (Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023), h. 6-75.

rumah dan sekolah dengan cara yang lebih visual dan dinamis. Media ini, seperti animasi, simulasi, dan video interaktif, dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan relevan dengan kehidupan sehari – hari.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas II dan Kepala Sekolah SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri, ditemukan beberapa fakta mendukung perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif, terutama dalam materi Pendidikan Pancasila Tentang Keberagaman di lingkungan rumah dan sekolah. Ditemukan bahwasanya metode pembelajaran yang digunakan di sekolah masih bersifat konvensional, dimana ceramah dan buku teks menjadi media utama. Minimnya penggunaan media interaktif menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti Bab Aku dan Teman-Temanku yang membahas keberagaman di lingkungan rumah dan sekolah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, meskipun siswa di luar sekolah sudah akrab dengan teknologi, penggunaan teknologi digital dalam proses belajar – mengajar di sekolah masih sangat terbatas. Guru mengakui bahwa kurangnya fasilitas dan pelatihan untuk memanfaatkan teknologi menjadi hambatan utama. Akibatnya, siswa kehilangan kesempatan untuk belajar secara interaktif dan dinamis. Hal ini juga tercermin dalam hasil evaluasi belajar yang menunjukkan bahwa banyak siswa tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada Bab 3 Aku dan Teman-temanku.

Berdasarkan hasil analisis data penilaian siswa, ditemukan bahwa dari total 25 siswa, terdapat 16 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih memerlukan perhatian dan pendampingan lebih lanjut dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Di sisi lain, sebanyak 9 siswa telah berhasil memenuhi atau melampaui KKTP tersebut, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mampu mengikuti dan memahami materi yang diajarkan dengan baik. Hasil ini menjadi dasar penting untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, guna membantu siswa yang belum mencapai KKTP agar dapat meningkatkan prestasi akademik mereka.

Dengan begitu, media interaktif bisa menjadi solusi yang memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar mereka sendiri. Misalnya, melalui penggunaan video animasi tentang keberagaman yang ada di lingkungan rumah dan sekolah, siswa dapat melihat contoh konkret mengenai praktik – praktik keragaman di lingkungan rumah dan sekolah secara visual.

Penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student centered learning*). Guru dapat berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa terlibat aktif dalam mengeksplorasi dan memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dalam jangka panjang, penerapan media interaktif ini dapat meningkatkan motivasi

belajar, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan siswa untuk memahami dan mengapresiasi keberagaman dalam kehidupan sehari – hari.

Menurut Darmo, sebagaimana dikutip dari *Jurnal on Education*, penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar dapat memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan berbagai penelitian, penggunaan multimedia terbukti dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan juga belajar siswa. Selain itu, multimedia menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan memperkaya materi dan menawarkan variasi dalam metode pengajaran, multimedia dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Gambar, animasi, video, dan audio yang digunakan dalam multimedia juga membantu siswa memahami konsep – konsep yang rumit dan abstrak dengan lebih jelas.¹¹

Penelitian ini memiliki beberapa kebaruan yang memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pertama, penelitian ini secara spesifik mengembangkan multimedia interaktif berbasis Android untuk materi Bab 3 "Aku dan Teman-temanku", yang membahas keberagaman identitas diri, hobi, ciri fisik, dan simbol keberagaman agama. Fokus ini belum banyak dijumpai dalam penelitian terdahulu yang umumnya masih bersifat tematik umum atau tidak secara spesifik membahas konsep keberagaman pada jenjang kelas II SD. Kedua, media yang dikembangkan

¹¹ Wahyudi dkk, "Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal om Education*, Vol. 06, no. 01 (2023), hlm. 25-34.

dirancang menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 dan dikemas dalam format file aplikasi (.apk), sehingga dapat diakses secara mandiri melalui perangkat Android yang telah akrab digunakan oleh siswa. Ketiga, media ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaktif seperti animasi, video, kuis evaluasi, dan petunjuk penggunaan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa usia dini. Keempat, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pembelajaran aktif, eksploratif, dan berbasis teknologi digital, guna menyesuaikan kebutuhan siswa dalam memahami konsep abstrak secara konkret dan bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang masih mendominasi di lapangan.

Sebagai bagian dari tahapan awal pengembangan, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas II dan kepala sekolah di SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum banyak memanfaatkan media berbasis teknologi. Siswa lebih banyak menerima materi secara pasif melalui ceramah dan buku teks, padahal mereka telah terbiasa menggunakan perangkat digital di luar sekolah. Selain itu, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pada Bab 3 "Aku dan Teman-temanku" karena sifatnya yang abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Fakta ini diperkuat dengan data bahwa 16 dari 25 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menunjukkan

adanya kebutuhan nyata akan pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang mampu menjembatani karakteristik siswa dengan konten pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Berdasarkan uraian permasalahan yang sudah penulis paparkan di atas maka penulis melihat perlunya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang lebih visual dan partisipatif, guna meningkatkan hasil belajar siswa pada Bab 3 Aku dan Teman-temanku ini. Maka dari itu, penulis mengambil judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Dermo 2 Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis android mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri?
3. Bagaimana peningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis android mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri.
2. Menganalisis kelayakan multimedia interaktif berbasis android mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri.
3. Mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis Android.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini memperkaya konsep pembelajaran dengan menunjukkan penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya, serta mendorong inovasi dalam pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti, Penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan dan menerapkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar

bagi peneliti selanjutnya dalam bidang yang sama, serta menjadi referensi untuk inovasi pengajaran yang lebih efektif dalam Pendidikan Pancasila.

- b. Bagi Siswa, Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi keberagaman yang meliputi identitas diri, menerima perbedaan ciri fisik dan agama, serta mengenal dan menghargai simbol keberagaman. Dengan demikian, hasil belajar siswa juga akan meningkat, baik dari segi pengetahuan maupun pemahaman tentang nilai-nilai keberagaman.
- c. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan memberikan panduan bagi guru dalam menggunakan multimedia interaktif sebagai alat bantu mengajar yang efektif. Guru dapat memanfaatkan multimedia interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis Android yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan fokus pada Bab 3 Aku dan Teman-Temanku. Media interaktif ini mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi, yang bertujuan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan memudahkan pemahaman siswa.

Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Dermo 2 Kota Kediri”:

1. Hasil akhir media interaktif ini nantinya berupa aplikasi android yang dikembangkan menggunakan bantuan program pendukung seperti iSpring, APK Builder dan Articulate Storyline 3.
2. Materi pembelajaran disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka kelas II SD yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Semester II Bab 3 Aku dan Teman-temanku.
3. Media pembelajaran interaktif ini berbentuk file.apk yang kompatibel dengan perangkat Android.
4. Media interaktif ini menyediakan menu utama yang berisi pendahuluan, petunjuk penggunaan, materi, rangkuman, soal latihan, profil pengembang dan daftar rujukan.
5. Media interaktif ini juga dilengkapi fitur evaluasi mandiri yang digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menggunakan media.
6. Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami peserta didik.
7. Multimedia interaktif berbasis android ini dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat memahami materi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu siswa kelas II di SD Negeri 2 Dermo memahami konsep keberagaman yang ada di sekolah dan dirumah secara lebih baik. Keberagaman yang meliputi mengenali identitas diri, perbedaan ciri-ciri fisik, hobi, dan agama secara simbol keberagaman agama. Diharapkan, dengan adanya media yang menarik dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Peneliti membatasi penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis android sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Materi dikembangkan dari Bab 3 Aku dan Teman-temanku, tema ini berisi materi-materi yang berhubungan dengan elemen Bhineka Tunggal Ika. Materi-materi yang dipelajari meliputi identitas diri, perbedaan ciri-ciri fisik, hobi, dan agama serta simbol keberagaman agama.
- c. Subjek penelitian ini hanya mencakup siswa kelas II di SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk sekolah lain atau kelas yang berbeda.

- d. Penelitian ini tidak mencangkup analisis jangka panjang terhadap dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa, melainkan hanya terbatas pada pengukuran hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan hasil dari penelitian – penelitian sebelumnya yang membahas hal serupa, yaitu tentang penggunaan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, hasil dari penelitian terdahulu bisa dijadikan referensi dan bahan analisis untuk penelitian ini, yang diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelusuran Penelitian Terdahulu

Penelitian I	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. ¹² Tahun 2020.
Nama Peneliti	Yuke Rindayu Sintya, Eddy Sutadji, dan Ery Tri Djatmika.
Metode Peneliti	Menggunakan metode penelitian pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i> dengan menggunakan model Lee & Owens.
Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil penelitian, produk yang dihasilkan dinyatakan sangat valid dengan presentase rata – rata 89,9%, sangat praktis dengan rata – rata 94,5%, serta sangat menarik dengan rata – rata 96%. Keefektifan produk juga terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan perbedaan signifikan antara nilai post-test siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan selisih rata – rata sebesar 11,87.
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan; penelitian pertama mengembangkan multimedia interaktif tanpa fokus khusus pada mata pelajaran tertentu, sedangkan penelitian kedua berfokus pada materi Pendidikan Pancasila mengenai Bab 3 Aku dan Teman-temanku yang membahas mengenai identitas diri, perbedaan ciri-ciri fisik, hobi, dan agama serta simbol keberagaman agama.
Persamaan	Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui produk berbasis teknologi yang dinilai berdasarkan kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan

¹² Yuke Rindayu Sintya, dkk, “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 5, no. 8 (2020), hlm. 1105-1114.

	keefektifan.
Elemen yang Diambil dari Penelitian Ini	Penerapan metode R&D, validasi ahli media dan materi, serta uji coba multimedia interaktif dalam pembelajaran.
Penelitian II	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. ¹³ Tahun 2022.
Nama Peneliti	Wahyu Rahmadhani, Sardjijo, dan Murnaria Manalu.
Metode Peneliti	Menggunakan metode penelitian pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i> dengan menggunakan model Lee & Owens.
Hasil Penelitian	Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan multimedia tersebut layak digunakan dengan presentase yang tinggi, seperti 81% dari ahli media, 96% dari ahli materi, dan 94% dari ahli bahasa. Pada uji coba kelompok kecil, produk multimedia memperoleh hasil sebesar 84%, sedangkan uji coba kelompok besar dengan 32 siswa mencapai 85%, menunjukkan kriteria baik. Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> menunjukkan peningkatan hasil belajar, dari nilai rata – rata 58,12 pada <i>pre-test</i> menjadi 71,87 pada <i>post-test</i> , mengindikasikan bahwa multimedia interaktif ini efektif, menarik, dan sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar.
Perbedaan	Perbedaanya terletak pada subjek dan materi yang dikembangkan. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas I sekolah dasar, sementara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada Bab 3 Aku dan Teman-temanku yang membahas mengenai identitas diri, perbedaan ciri-ciri fisik, hobi, dan agama serta simbol keberagaman agama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas II SD.
Persamaan	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal penggunaan metode Research and Development serta fokus pada peningkatan hasil belajar siswa melalui multimedia interaktif. Kedua penelitian ini juga melibatkan validasi ahli dan uji coba kelompok untuk mengukur kelayakan multimedia.
Elemen yang Diambil dari Penelitian Ini	Penggunaan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif.
Penelitian III	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Bulustalan Semarang. ¹⁴ Tahun 2023.
Nama Peneliti	Sigit Pandu Cahyono, Sutiyono, dan Aulia Sholichah Iman Nurchotimah.
Metode Peneliti	Menggunakan metode penelitian pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i> .
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan minat siswa, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan

¹³ Wahyu Rahmadhani, dkk, “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 no. 5 (2022), hlm. 7750-7757.

¹⁴ Sigit Pandu Cahyono, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Bulustalan Semarang”, *PRIMER: Jurnal of Primary Education Reserch*, Vol. 1, no. 2 (2023), hlm. 63-67.

	perbedaan signifikan antara nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> , yang mengalami kenaikan 17,1%. Dengan hasil uji T-hitung sebesar 16,53 yang lebih besar dari T-tabel (2,045), dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada fokus materi yang diajarkan. Penelitian pertama berfokus pada nilai – nilai Pancasila secara umum, sementara penelitian kedua berfokus pada Bab 3 Aku dan Teman-temanku yang membahas mengenai identitas diri, perbedaan ciri-ciri fisik, hobi, dan agama serta simbol keberagaman agama. Selain itu, penelitian kedua dilaksanakan pada siswa kelas II SD di SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri, sementara penelitian pertama tidak menyebutkan kelas atau sekolah spesifik.
Persamaan	kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam pengembangan media interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua penelitian ini menunjukkan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, serta menekankan pentingnya suasana belajar yang menarik.
Elemen yang Diambil dari Penelitian Ini	Analisis peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif.
Penelitian IV	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai – Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. ¹⁵ Tahun 2024.
Nama Peneliti	Elisa Mawarni, Yulianti, dan Prihatin Sulistyowati.
Metode Peneliti	Menggunakan metode <i>research and development (R&D)</i> dengan model <i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)</i> .
Hasil Penelitian	Hasilnya menunjukkan bahwa media Canva sangat layak digunakan, dengan nilai validasi 88,8% dari ahli media, 88,04% dari ahli materi, dan 98,2% dari ahli bahasa. Kepraktisan media juga dinilai sangat tinggi oleh guru (97,8%) dan siswa (97%). Uji keefektifan melalui <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan skor N-gain 0,8 (kategori tinggi) dan rata-rata nilai 89%. Ini menunjukkan bahwa media interaktif Canva sangat layak, praktis, dan efektif sebagai inovasi dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada teknologi yang digunakan, penelitian pertama menggunakan Canva, sedangkan penelitian kedua mengembangkan multimedia menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> . Selain itu, fokus materi pada penelitian pertama adalah nilai-nilai Pancasila secara umum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti spesifik pada Bab 3 Aku dan Teman-temanku yang membahas mengenai identitas diri, perbedaan ciri-ciri fisik, hobi, dan agama serta simbol keberagaman agama.
Persamaan	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian tentang multimedia interaktif yang akan peneliti kembangkan, di mana keduanya bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dan menggunakan metode <i>research and development (R&D)</i> dengan model <i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation,</i>

¹⁵ Elisa Mawarni, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai – Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 8, no. 4 (2024), hlm. 2660-2671.

	<i>Evaluation</i>).
Elemen yang Diambil dari Penelitian Ini	Pendekatan model <i>ADDIE</i> dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis Pancasila, serta validasi kelayakan media melalui ahli dan respon guru.
Penelitian V	
Judul Jurnal dan Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. ¹⁶ Tahun 2024.
Nama Peneliti	Nurani Hadnistia Darmawan, Ardi Cahyadireja, Hilman Hilmawan, Windy Dwi Astuti.
Metode Peneliti	Menggunakan metode <i>research and development (R&D)</i> dengan model pengembangan dari Borg and Gall.
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan validasi ahli materi sebesar 100%, validasi media dan bahasa masing – masing 77,5%. Uji coba kelompok kecil memberikan hasil 92%, dan uji coba kelompok besar memberikan hasil 93,7%, yang menunjukkan kelayakan tinggi. Respon guru terhadap media pembelajaran mendapatkan nilai 3,58 dengan kategori sangat efektif. Peningkatan hasil belajar siswa juga signifikan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,86 yang mengidentifikasi peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian pertama berfokus pada materi IPA tentang sistem pernapasan, sementara penelitian kedua membahas materi Pendidikan Pancasila Bab 3 Aku dan Teman-temanku yang membahas mengenai identitas diri, perbedaan ciri-ciri fisik, hobi, dan agama serta simbol keberagaman agama. Selain itu, kedua penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
Persamaan	Kedua penelitian sama – sama menggunakan pengembangan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan melibatkan uji coba pada siswa sekolah dasar.
Elemen yang Diambil dari Penelitian Ini	Penerapan multimedia interaktif berbasis teknologi, serta penggunaan validasi ahli dan uji coba kelompok untuk menilai kelayakannya.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk mencegah kesalah pahaman serta perbedaan interpretasi terkait istilah – istilah yang terdapat dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk

¹⁶ Nurani Hadnistia Darmawan, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 09, no. 02 (2024), hlm. 2548-6950.

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Dermo 2 Kota Kediri ”, definisi operasional yang harus dijelaskan adalah:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia sendiri adalah kombinasi berbagai jenis media seperti teks, grafik, audio, dan elemen interaktif yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim atau penerima. Terdapat dua jenis multimedia, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear, seperti TV dan film, berjalan secara berurutan tanpa kontrol pengguna. Sementara itu, multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan menentukan jalannya proses, seperti pada aplikasi pembelajaran interaktif dan game. Multimedia interaktif mengintegrasikan berbagai media (teks, grafik, audio, dan interaktivitas) dan memungkinkan pengguna berperan aktif, terutama dalam konteks pembelajaran, di mana siswa tidak hanya mengamati tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran.¹⁷

Multimedia interaktif dalam penelitian ini merujuk pada proses pembuatan media pembelajaran yang menggabungkan unsur teks, gambar, video, animasi, dan suara yang bersifat interaktif, di mana siswa dapat secara aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Nantinya pada saat proses implementasi, multimedia interaktif diuji coba di kelas II SD Negeri 2 Dermo, Kota Kediri.

¹⁷ Deni Darmawan, dkk, “Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis *Englishsimple Sentences* Pada Mata Kuliah *Basic writing* Di STKIP Garut”, *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, hlm. 201-203.

2. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan nilai – nilai, moral, serta sikap dan perilaku peserta didik. Di sekolah dasar, tujuan Pendidikan Pancasila adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai hubungan antarwarga negara Indonesia yang berlandaskan Pancasila, baik dengan sesama warga negara maupun dengan warga negara lain. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diajarkan untuk memahami pentingnya toleransi, gotong royong, keadilan, dan rasa kebangsaan yang kuat.¹⁸ Pentingnya pendidikan pancasila juga terletak pada kemampuannya untuk menciptakan generasi yang sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Selain itu, pendidikan ini juga diharapkan dapat mengatasi tantangan globalisasi dan modernisasi yang dapat mengikis identitas nasional.

Dalam penelitian ini, Pendidikan Pancasila difokuskan pada Kelas II Semester II Bab 3 Aku dan Teman-temanku, bab ini berisi materi-materi yang berhubungan dengan elemen Bhineka Tunggal Ika. Materi-materi yang dipelajari meliputi identitas diri, perbedaan ciri-ciri fisik, hobi, dan agama serta simbol keberagaman agama. Materi-materi tersebut dikembangkan berdasarkan 4 Tujuan Pembelajaran yaitu: Menyebutkan identitas diri sesuai hobi di lingkungan rumah dan sekolah; Menerima perbedaan dirinya dan orang laian sesuai ciri-ciri fisik, hobi,

¹⁸ Melani Khalimatu Sa'diyah dan Dinie Anggraeni Dewi, "Penanaman Nilai – Nilai Pancasila di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, no. 2 (2022), hlm. 9940.

serta agama dan kepercayaan di rumah dan sekolah; Mengenal simbol keberagaman antarumat beragama dan kepercayaan di lingkungan rumah dan sekolah; Menghargai perbedaan simbol keberagaman antarumat beragama dan kepercayaan di lingkungan rumah dan sekolah.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran, yang bertujuan untuk memicu perubahan perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan. Perubahan ini terjadi secara bertahap dalam berbagai domain tergantung pada jenis hasil yang diharapkan. Hasil belajar dapat diukur melalui prestasi siswa, yang terlihat dari skor tes atas materi yang dipelajari. Prestasi belajar sendiri mencerminkan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pendidikan. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar terdiri dari tiga ranah: kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis, penilaian), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan motorik). Di antara ketiga ranah ini, ranah kognitif cenderung lebih dominan karena hasilnya lebih mudah dilihat.¹⁹

Hasil belajar yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas II di SD Dermo 2 Kota Kediri pada ranah kognitif. Yang mana nantinya Skor hasil belajar dihitung dari nilai rata – rata tes

¹⁹ Mahesya Az-zahra Andryannisa, dkk, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode restasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok”, *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, no. 3 (2023), hlm. 11719-11720.

yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) intervensi multimedia interaktif.