

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II
SD NEGERI DERMO 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI



**OLEH :
ALFINA ANGGRAINI
NIM. 21206078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2025**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II
SD NEGERI DERMO 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh
Alfina Anggraini
NIM. 21206078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Alfina Anggraini NIM. 21206078 ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing skripsi untuk selanjutnya disetujui oleh dewan penguji.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD NEGERI DERMO 2 KOTA KEDIRI

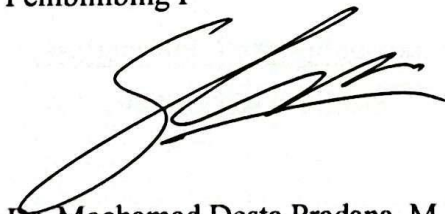
Ditulis Oleh

Alfina Anggraini

NIM. 21206078

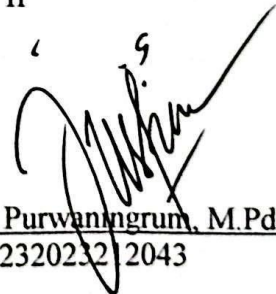
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011

Pembimbing II



Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I
NIP. 198709232023212043

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II
SD NEGERI DERMO 2 KOTA KEDIRI

ALFINA ANGGRAINI

21206078

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Kediri pada tanggal 17 Juni 2025

Tim Penguji

1. Penguji Utama

Dr. Khainuddin, S.Pd.I, M.Ag

NIDN : 2103058506

(.....)

2. Penguji I

Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd

NIP. 198312192023211011

(.....)

3. Penguji II

Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I

NIP. 198709232023212043

(.....)



Kediri, 17 Juni 2025

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Hj Munifah, M.Pd

NIP. 197004121994032006

MOTTO

Teknologi adalah kekuatan yang dapat menginspirasi dan membebaskan kita, tetapi juga dapat memperbudak dan menghancurkan kita. Kita harus menggunakan teknologi dengan bijak.

Barack Obama

Bila kau tak sanggup menahan lelahnya belajar, Maka kau harus sanggup menahan perihnya kebodohan.

Imam Syafi'i

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfina Anggraini

NIM : 21206078

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, *1 Juni* 2025

Yang bertanda tangan



Alfina Anggraini

ABSTRAK

Alfina Anggraini, Dosen Pembimbing Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd dan Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri*, Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2025.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif Berbasis Android, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri dalam memahami materi keberagaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya Bab 3 “Aku dan Teman - temanku” yang bersifat abstrak. Metode pembelajaran yang masih dominan menggunakan ceramah dan buku teks membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi. Padahal, siswa di era digital sudah terbiasa dengan perangkat teknologi dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan multimedia interaktif berbasis android, 2) menganalisis kelayakan produk, serta 3) mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri. Penelitian melibatkan 6 peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan 25 peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, dokumentasi, lembar angket, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kelayakan media.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) proses pengembangan multimedia interaktif berbasis Android dilakukan secara sistematis melalui lima tahap model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 2) produk multimedia yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase kelayakan media sebesar 80% (kategori layak), validasi ahli materi I sebesar 72,3% (kategori layak), ahli materi II sebesar 92,3% (kategori sangat layak), serta validasi soal pretest dan posttest sebesar 88,8% (kategori sangat layak). 3) hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan multimedia interaktif, dibuktikan melalui hasil uji-t pada kelompok kecil ($t\text{-hitung} = -13,148 < t\text{-tabel} = -2,571$) dan kelompok besar ($t\text{-hitung} = -11,956 < t\text{-tabel} = -2,064$). Selain itu, peningkatan hasil belajar juga terlihat dari nilai rata-rata N-Gain, yaitu 0,6244 pada kelompok kecil dan 0,5864 pada kelompok besar yang termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Alfina Anggraini, Supervisors: Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd and Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I. *Development of Android-Based Interactive Multimedia for Pancasila Education Subject to Improve Learning Outcomes of Second Grade Students at SD Negeri 2 Dermo, Kediri City*. Thesis, Undergraduate Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri, 2025.

Keywords: Development, Android-Based Interactive Multimedia, Learning Outcomes.

This research was motivated by the low learning outcomes of second grade students at SD Negeri 2 Dermo, Kediri City, in understanding the material on diversity in the Pancasila Education subject, especially Chapter 3 "My Friends and I," which is abstract in nature. The dominant use of lecture methods and textbooks in teaching makes it difficult for students to understand and engage with the material. In the digital era, students are already familiar with technological devices and require more visual and interactive learning media. Therefore, this study aims to: 1) develop Android-based interactive multimedia, 2) analyze the feasibility of the product, and 3) identify the improvement in students' learning outcomes after using the media.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were second grade students at SD Negeri 2 Dermo. A small group trial involved 6 students, while a large group trial involved 25 students. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, expert validation, and learning outcome tests. The data were analyzed qualitatively and quantitatively to assess the media's feasibility.

The results of this study show that: 1) the development process of Android-based interactive multimedia was carried out systematically through the five stages of the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. 2) the multimedia product developed was declared feasible based on expert validation results, with the media validation scoring 80% (categorized as feasible), validation from material expert I scoring 72.3% (feasible), material expert II scoring 92.3% (very feasible), and validation of the pretest and posttest items scoring 88.8% (very feasible). 3) students' learning outcomes significantly improved after using the interactive multimedia, as shown by the t-test results in the small group ($t\text{-count} = -13.148 < t\text{-table} = -2.571$) and the large group ($t\text{-count} = -11.956 < t\text{-table} = -2.064$). In addition, the improvement in learning outcomes was also evident from the average N-Gain scores, which were 0.6244 in the small group and 0.5864 in the large group, both of which fall into the moderate category. Therefore, it can be concluded that the Android-based interactive multimedia developed in this study is feasible and effective in improving students' learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Dermo 2 Kota Kediri.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd, selaku ketua Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Bapak Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd dan Ibu Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, serta doa sehingga penyusunan skripsi dapat selesai.
5. Keluarga besar SD Negeri 2 Dermo Kota Kediri, ibu wali kelas II yang telah memberikan kesempatan, waktu dan tempat untuk melakukan penelitian skripsi.
6. Teruntuk Bapak saya tercinta Kadino (alm) yang sudah tenang di surganya. Teringat dulu sebelum meninggal mengatakan “*ingin melihat anaknya lulus dan menjadi seorang sarjana*” dan sekarang penulis sudah menyelesaikan kuliah dan skripsi ini. Semoga bapak melihat dan ikut bahagia di surga Allah

atas pencapaian sederhana ini, dari anakmu yang tidak pernah sedetikpun tak merindukanmu.

7. Teruntuk ibuku tersayang, sosok ibu yang sangat amat luar biasa karena selalu mengusahakan yang terbaik untuk anak-anaknya. Terimakasih untuk doa dan dukungan yang tiada hentinya diberikan serta terimakasih atas segala kesabaran dan kebesaran hati ibu selama ini.
8. Adik perempuanku tersayang yang senantiasa menjadi sumber semangat penulis. Semoga ini dapat menjadi motivasi dan panutan bagi adik. Hiduplah lebih baik dibanding kakakmu ini.
9. Teman – teman seperjuangan saya yang selalu memberikan doa, motivasi, dan semangat hingga terselesainya skripsi ini.
10. Untuk seseorang yang belum bisa penulis sebutkan namanya terimakasih telah memberi segala dukungan, baik dalam bentuk semangat, motivasi, maupun kebersamaan. Terimakasih telah berkontribusi dalam pengerjaan skripsi ini hingga akhirnya skripsi ini dapat saya selesaikan.
11. Terakhir teruntuk diri saya sendiri. Apresiasi sebesar – besarnya karena sudah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih sudah berjuang menjadi yang lebih baik, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya, yang bisa di bilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa mendatang. Harapan penulis, semoga karya ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca secara

umum. Semoga segala bentuk bantuan dan kebaikan yang telah diberikan selama proses penyusunan ini mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Kediri, 23 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
HALAMAN ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	14
G. Penelitian Terdahulu.....	15
H. Definisi Operasional	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	23
A. Multimedia Interaktif.....	23
B. Pendidikan Pancasila	33
C. Hasil Belajar	39
D. Siswa Kelas II Sekolah Dasar	52
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	57
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	57
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	61
C. Uji Coba Produk	65

1. Desain Uji Coba.....	65
2. Subjek Uji Coba.....	66
3. Jenis Data	67
4. Teknik Pengumpulan Data.....	67
5. Instrumen Pengumpulan Data.....	69
6. Teknik Analisis Data.....	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	82
A. Penyajian Data Hasil Uji Coba	82
B. Analisis Data.....	118
C. Pembahasan	130
BAB V PENUTUP	142
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	142
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	144
DAFTAR RUJUKAN.....	148
LAMPIRAN – LAMPIRAN	153

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Penelusuran Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1	Pedoman Wawancara dengan Wali Kelas II	70
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	72
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media	72
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes	73
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Soal Tes	76
Tabel 3.6	Kualifikasi Validasi Ahli	77
Tabel 3.7	Kriteria Skor Gain	81
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	85
Tabel 4.2	Desain Multimedia Interaktif	86
Tabel 4.3	Hasil Desain Multimedia Interaktif Setelah Revisi	89
Tabel 4.4	Validasi Ahli Media	101
Tabel 4.5	Validasi Ahli Materi 1	104
Tabel 4.6	Validasi Ahli Materi 2	106
Tabel 4.7	Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	108
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Validator	112
Tabel 4.9	Hasil Multimedia Interaktif Berbasis Android Sebelum dan Sesudah Revisi	113
Tabel 4.10	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	115
Tabel 4.11	Hasil Uji Coba Kelompok Besar	116
Tabel 4.12	Hasil Analisis Skor Ahli Media	119
Tabel 4.13	Hasil Analisis Skor Ahli Materi 1	120
Tabel 4.14	Hasil Analisis Skor Ahli Materi 2	121

Tabel 4.15	Hasil Analisis Skor Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	122
Tabel 4.16	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	124
Tabel 4.17	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	124
Tabel 4.18	Hasil Uji-T Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	126
Tabel 4.19	Hasil Uji-T Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	127
Tabel 4.20	Indeks Hasil Uji N-Gain Kelompok Kecil	128
Tabel 4.21	Indeks Hasil Uji N-Gain Kelompok Besar	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	59
Gambar 4.1 Tampilan Cover	93
Gambar 4.2 Tampilan Log In	94
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama	95
Gambar 4.4 Tampilan Pendahuluan	95
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi	96
Gambar 4.6 Tampilan Materi	97
Gambar 4.7 Tampilan Ice Breaking	97
Gambar 4.8 Tampilan Rangkuman	98
Gambar 4.9 Tampilan Evaluasi	99
Gambar 4.10 Tampilan Profil Pengembang	99
Gambar 4.11 Tampilan Daftar Rujukan	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	153
Lampiran 2 Surat Izin Riset / Penelitian	155
Lampiran 3 Surat Balasan Perizinan Penelitian	156
Lampiran 4 Surat Telak Melakukan Penelitian dari Pihak Sekolah	157
Lampiran 5 Surat Pernyataan Penggunaan Media Pembelajaran	158
Lampiran 6 Modul Ajar	159
Lampiran 7 Hasil Wawancara	165
Lampiran 8 Contoh Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	169
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli media	170
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi 1	175
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi 2	179
Lampiran 12 Lembar Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	183
Lampiran 13 Dokumentasi Skala Kecil	189
Lampiran 14 Dokumentasi Skala Besar	190
Lampiran 15 Dokumentasi Wawancara	192
Lampiran 16 Dokumentasi Dengan Wali Kelas II	192
Lampiran 17 Scan Barcode Aplikasi	193
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup	194