

Implementasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar

Siti Rida Septiana¹, Sutrisno sahari², Karimatus Saidah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri ¹²³

Sitiridaseptiana@gmail.com¹, sutrisnosahari@gmail.com²,
karimatus@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

observations and interviews at SDN Mojoroto 4, Kediri City, which found that in Civics learning, especially the Pancasila Values material, there was still very little use of media. Therefore, it is necessary to develop media that are interesting, innovative and able to make students more active in learning. The purpose of this study was to determine (1) describe the validity of developing interactive multimedia material on Pancasila values for fifth grade elementary school students; (2) describe the effectiveness of the development of interactive multimedia materials on Pancasila values for fifth grade elementary school students; and (3) describing the practicality of developing interactive multimedia material on Pancasila values for grade V elementary school students.

Keywords: instructional Media, Interactive multimedia, Pancasila values

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang diketahui bahwa dalam pembelajaran PPKn khususnya materi Nilai-Nilai Pancasila masih sangat minim dalam menggunakan media. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media yang menarik, inovatif dan mampu menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) mendeskripsikan kevalidan pengembangan multimedia interaktif materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar; (2) mendeskripsikan keefektifan pengembangan multimedia interaktif materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar; dan (3) mendeskripsikan Kepraktisan terhadap pengembangan multimedia interaktif materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci:Media Pembelajaran,Multimedia Interaktif,Nilai-nilai Pancasila

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat. Menurut Mulyani dan Haliza (2021: 1), "Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin canggih serta menunjang terciptanya teknologi - teknologi baru". Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah kehidupan masyarakat yang tidak dapat dihindari, dan sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai salah satu cara atau usaha yang dapat dilakukan untuk mengubah diri menjadi lebih baik melalui proses pengajaran yang dilakukan oleh orang dewasa baik itu orang tua, guru, atau tetangga yang sifatnya positif.

Pembelajaran sebagai suatu proses diberikannya sebuah ilmu dari seseorang yang memiliki pengetahuan kepada peserta didik agar belajar atau mencari tahu apa yang belum diketahui. Pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan belajar, belajar dapat membuat peserta didik memiliki pengetahuan yang luas. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan utama yaitu untuk membekali peserta didik agar memiliki moral dan karakter yang baik sehingga perilaku, moral, dan karakter tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah ilmu yang dapat digunakan sebagai bekal siswa agar memiliki perilaku dan nilai moral yang baik sesuai dengan Pancasila dan undang-undang dasar 1945. Lubis (2020:25) Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar (SD) dapat dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila kelas V SDN Mojojoto 4 Kota Kediri guru menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dan buku guru, sumber belajar tersebut kurang efektif untuk materi ini bila tidak disertai media pembelajaran. Akhirnya pemahaman siswa kurang maksimal. Dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN Mojojoto 4, diperoleh data hasil diskusi dari guru kelas yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih ada yang mengalami kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa belum bisa memahami secara maksimal, masih banyak siswa yang melakukan penyimpangan nilai-nilai Pancasila seperti berperilaku kurang sopan terhadap guru, berbicara kotor, dan mengejek teman. Hal tersebut merupakan degradasi atau penurunan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi masalah pada perilaku siswa dimasyarakat. Hal tersebut juga mempengaruhi hasil ulangan siswa, siswa yang belum memahami nilai-nilai Pancasila ketika mengikuti ulangan harian masih ada yang nilainya dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Dari 24 siswa kelas V SDN Mojojoto 4 Kota Kediri, ada 12 siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Permasalahan tersebut disebabkan oleh sarana media di SDN Mojojoto 4 masih sangat terbatas. Proses pembelajaran yang dilakukan

hanya menggunakan buku siswa dan buku guru, sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman dan sikap peserta didik yaitu pembelajaran dilaksanakan menggunakan multimedia interaktif.. Multimedia interaktif ini dikatakan efektif dalam pembelajaran karena memiliki kelebihan tersendiri. Menurut Surjono (2017:2), "Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lainlain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu".

Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran. Kata interaktif dalam hal ini memiliki arti yaitu terjadinya interaktif antara siswa atau manusia dengan komputer. Siswa akan memberi perlakuan terhadap komputer, misalnya seperti menekan tombol dan menulis menggunakan *keyboard* yang ada dikomputer. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Surjono (2017: 42), "Dalam hal interaktif, multimedia pembelajaran interaktif harus mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna dapat terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan program". Keterlibatan siswa dengan program multimedia tersebut dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dipilihlah judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar"

METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Bentuk metode tersebut memiliki tujuan untuk menggambarkan, memaparkan serta menjelaskan data sesuai dengan kejadian nyata. Menurut Meolong (dalam Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018) metode pendekatan kualitatif adalah penelitian yang mampu memberikan data yang berwujud deskriptif yang berbentuk tulis maupun lisan diambil melalui orang-orang yang akan diamati. Desain dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Siyoto (dalam Puteri, Dita, & Ayu, 2020) metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengkaji segala macam bentuk permasalahan dan berbagai fenomena secara mendalam, lengkap, dan rinci. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Mojoroto 4 Kediri yang beralamat di Jl. KH. Ahmad Dahlan Gg. VII, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa timur, kode pos. 64112. Penelitian dilaksanakan mulai bulan April 2022 - bulan Juni 2023. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan hasil tes siswa. Observasi dilakukan guna mengetahui kebutuhan yang ada di sekolah. Observasi dilaksanakan pada 25 April 2022 di SD Negeri 4 Mojoroto Kota Kediri untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi sekolah, kurikulum yang digunakan, karakteristik siswa, dan situasi saat kegiatan belajar mengajar. dari hasil observasi tersebut dapat dilakukan pengembangan bahan ajar dan model pembelajaran yang baru. Wawancara yang digunakan peneliti adalah



wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan sebelum dilaksanakannya penelitian guna mengetahui kendala-kendala yang dihadapi oleh guru kelas V SD Negeri 4 Mojoroto Kota Kediri pada saat kegiatan belajar mengajar IPA berlangsung. Hasil tes siswa digunakan sebagai acuan peneliti dalam melihat apakah ada peningkatan terhadap nilai pretest posttest siswa kelas IV SD Negeri Mojoroto 4 Kota Kediri. Teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media pembelajaran digunakan sebagai salah satu penunjang dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Mojoroto 4 Kota Kediri, dilakukan hanya pada kelas V saja dikarenakan pada kelas V sudah diberikan tentang pemahaman konsep pada materi yang diberikan, dan pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif menjadi lebih mudah dan optimal. Hal ini sejalan dengan Trianingsih (dalam Juhaeni et al., 2021) dengan menerapkan multimedia interaktif di kelas rendah mulai dari kelas satu sampai kelas tiga dianggap akan mempersulit serta menghambat proses pembelajaran. Dengan adanya multimedia interaktif pada saat pembelajaran PPKn materi Nilai-nilai pancasila memberikan manfaat bagi siswa kelas V SD Negeri Mojoroto 4 Kota Kediri. sesuai dengan hasil nilai evaluasi guna mengetahui keefektivan media pembelajaran pada siswa kelas V adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Siswa

| No. | Nama Siswa | KKM | Nilai Evaluasi | Ket. |
|-----|---------------------------|-----|----------------|--------------|
| 1. | Anfaa Pradipta Keitaro | 70 | 90 | Tuntas |
| 2. | Arif Dwiki Ramadhan | 70 | 80 | Tuntas |
| 3. | Dinar Viona Ramadhani | 70 | 100 | Tuntas |
| 4. | Erren Devana Putri | 70 | 90 | Tuntas |
| 5. | Farzana Aina Shofa | 70 | 100 | Tuntas |
| 6. | Jessica Lambretta Pribadi | 70 | 100 | Tuntas |
| 7. | Malika Intan Sahira | 70 | 100 | Tuntas |
| 8. | MeisyaHanuf Dodinatasya | 70 | 90 | Tuntas |
| 9. | Mohammad Frans Rozzaq O. | 70 | 100 | Tuntas |
| 10. | Nanda Yulia Putri | 70 | 80 | Tuntas |
| 11. | Nauval Arifandra Fadilla | 70 | 100 | Tuntas |
| 12. | Nira Adya Mecca | 70 | 100 | Tuntas |
| 13. | Salma Ika Alisia | 70 | 60 | Tidak Tuntas |
| 14. | Virgi Fitdian Permana | 70 | 90 | Tuntas |
| 15. | Zaskia Nur Rahma | 70 | 100 | Tuntas |
| 16. | Zevilla Putri Andrea | 70 | 100 | Tuntas |
| 17. | Eka saputri | 70 | 80 | Tuntas |
| 18. | Yunita aina putri | 70 | 60 | Tidak Tuntas |
| 19. | M.Aldo firmansyah | 70 | 60 | Tidak Tuntas |
| 20. | Alifia Hayyatun nisa' | 70 | 80 | Tuntas |





| No. | Nama Siswa | KKM | Nilai Evaluasi | Ket. |
|-----|----------------------------|--------------|----------------|--------------|
| 21. | Ahmad Khanzul Fikri | 70 | 80 | Tuntas |
| 22. | Feronika Leo | 70 | 90 | Tuntas |
| 23. | Varadila | 70 | 60 | Tidak Tuntas |
| 24. | Azariri burkkhani sultan | 70 | 80 | Tuntas |
| | Skor yang Diperoleh | 2.070 | - | |
| | Skor Maksimal | 2.400 | - | |
| | Rata-Rata | 83 | - | |

diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh skor 83% nilai tersebut menunjukkan bahwa 85% siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan. Dengan demikian multimedia interaktif dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala besar.

Penerapan bahan ajar articulate storyline pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan

Implementasi media pembelajaran multimedia interaktif pada materi nilai-nilai pancasila pada mata pelajaran PPKn diharapkan dapat menambah keberagaman media ajar yang ada di sekolah guna menjadikan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik, inovatif, dan tidak berfokus hanya pada LKS.

Penyampaian materi dengan multimedia interaktif membutuhkan bantuan alat lainnya seperti laptop, LCD, dan proyektor. Di SD Negeri Mojoroto 4 Kota Kediri fasilitas sudah tersedia guna menunjang pembelajaran yang berbasis teknologi, akan tetapi guru dikelas masing sangat jarang yang menggunakan media ajar yang berbasis teknologi seperti aplikasi . Teknologi sendiri merupakan suatu alat yang diciptakan agar dapat membantu kehidupan manusia terutama saat melakukan aktivitas sehari-hari (Juhaeni, 2021).

Di era pendidikan saat ini diharuskan agar dapat mengikuti perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan sekarang ini terutama ketika mempersiapkan pembelajaran (Nasution & Darwis, 2022). Menurut Aulia & Masniladevi (2021) dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang baik terhadap proses pembelajaran, hal ini berhubungan dengan kemajuan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada saat pembelajaran PPKn pada materi nilai-nilai pancasila disesuaikan dengan



indikator dan kompetensi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran multimedia interaktif ini dilengkapi dengan contoh materi, animasi gambar agar siswa dapat langsung mengerti apa yang dijelaskan,

Faktor Pendukung dan Kelebihan Produk Faktor pendukung dalam mengembangkan media ajar pada pembelajaran PPKn adalah terbatasnya penggunaan media ajar yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn.

Multimedia memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media-media lainnya seperti buku, audio, video atau televisi. Keunggulan paling menonjol yang dimiliki multimedia adalah interaktivitas. Interaktivitas multimedia mampu memaksa siswa untuk berinteraksi dengan materi baik secara mental dan fisik. Interaktivitas mental berupa aktivitas siswa yang mencoba memahami materi dengan cara menangkap informasi-informasi yang ditampilkan, mengolah dan menyimpannya ke dalam otak. Keberhasilan siswa melakukan interaktivitas mental tergantung pada seberapa baik instruksi pembelajaran yang dirancang. Interaktivitas fisik dalam multimedia pembelajaran bervariasi dari yang sederhana hingga yang kompleks.

Multimedia pembelajaran juga memiliki kelemahan-kelemahan seperti yang diutarakan oleh Plowman Pramono 2007: 14 yaitu:

- a) siswa cenderung belum terbiasa dengan kombinasi berbagai media seperti gambar diam dan bergerak, teks dan gambar, suara.
- b) Terhadap multimedia pada awalnya akan membingungkan dan bahkan menyusahakan siswa saat menjelajahi isi program.
- c) Siswa, yang terbiasa dengan media konvensional, akan dituntut untuk melibatkan lebih banyak proses kognitif dalam mentransfer pengetahuan yang disampaikan melalui multimedia interaktif.

Dengan demikian ciri khas dari multimedia interaktif meliputi gabungan dari beberapa media audio visual, terdapat respon atau umpan balik antara program komputer dengan pengguna dan mandiri artinya dalam multimedia tersebut isi sudah lengkap dan multimedia interaktif mudah digunakan. Selain itu dengan multimedia interaktif siswa dapat belajar secara online dan offline. Dengan berbagai fitur serta resolusi warna yang kuat siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi untuk terus belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai siswa kelas V setelah diajarkan menggunakan Media pembelajaran multimedia interaktif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan. Guru di SD Negeri Mojoroto 4 Kota Kediri telah melakukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media ajar dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan sebuah perangkat lunak yang memiliki tampilan menarik, akan tetapi memiliki keunggulan dalam fiturnya yaitu terdapat karakter tambahan yang dapat digunakan, kemudian mempermudah dalam pembuatan kuis-kuis yang menarik. Penggunaan bahan ajar articulate storyline membutuhkan

perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan LCD. Hambatan yang dialami guru saat menggunakan bahan ajar ini yaitu adanya keterbatasan waktu untuk membuatnya, aplikasi yang berbayar, dan masih minimnya kemampuan teknologi yang dimiliki oleh guru.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian dan ini, yaitu dapat digunakan untuk referensi penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan bahan ajar yang mengandung materi yang lebih luas dan menarik untuk dipelajari.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminullah. 2016. *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat*. Mataram: Jurnal Ilmiah IKIP Mataram
- Anggarini, Devi dkk.2020. *Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Milenial*. Malang: JISoP
- Asmaroini, Ambiro Puji. 2016. *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi siswa Di Era Globalisasi*. Ponorogo:CITIZENSHIP
- Hamid, Mustofa Abi. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Hidayat, Rahmat & Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep,teori, dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Iskandar, Harris. 2017. *Garuda di Dadaku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.