



MULTIMEDIA INTERAKTIF "NILA" UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN NILAI-NILAI PANCASILA

Belinda Revi Junian¹, Ilmawati Fahmi Imron², Endang Sri Mujiawati³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹⁻³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Belindarevi77@gmail.com¹, ilmawati@unpkediri.ac.id², endangsri@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Pancasila Education Learning in grade II of Jegreg Elementary School Teachers do not use learning media and still use teacher and student books as a guide in teaching, this makes students less active in learning the material of Pancasila values. Based on the results of observations and interviews, out of 25 students only 7 achieved the KKTP score (75). This study aims to determine the effectiveness of using interactive multimedia "NILA" to improve mastery of Pancasila values. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were 25 grade II students, with data collected through observation, interviews, and tests. The learning media was tested in limited and extensive trials. The results of the limited trial showed a completion rate of 100%, and the extensive trial was 100%. These results indicate that the interactive multimedia learning media "NILA" is very effective in improving student learning outcomes, exceeding the KKTP score, and can be used without the need for improvement.

Keywords: Media Pembelajaran, Canva, Powtoon, webeducaplay, Nilai-nilai Pancasila

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN Jegreg Guru tidak menggunakan media pembelajaran dan masih menggunakan buku guru dan siswa sebagai pegangan dalam mengajar hal tersebut membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dari 25 siswa hanya 7 yang mencapai nilai KKTP (75). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif "NILA" untuk meningkatkan penguasaan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas II, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes. Media pembelajaran diuji coba secara terbatas dan luas. Hasil uji coba terbatas menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 100%, dan uji coba luas sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif "NILA" sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, melampaui nilai KKTP, serta dapat digunakan tanpa perbaikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Powtoon, webeducaplay, Nilai-nilai Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata Pelajaran yang wajib diajarkan di seluruh jenjang pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar, yang menjadi gerbang utama pendidikan. Salah satu pendidikan yang berperan penting dalam penanaman moral dan karakteristik bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Hakikat dari Pendidikan Pancasila untuk jenjang sekolah dasar



yakni proses untuk membentuk peserta didik sebagai warga negara yang memiliki peran, tanggungjawab sebagai warga negara dan secara khusus peran Pendidikan Pancasila adalah proses penyiapan warga negara tersebut (Mulyoto et al., 2020).

Berdasarkan uraian diatas hasil observasi di kelas II SDN Jegreg kecamatan Lengkong, ditemukan bahwa berbagai permasalahan yang memengaruhi ketercapaian harapan tersebut. Pertama, Guru belum menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi. Kedua, guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai pegangan dalam mengajar. Hal tersebut berdampak pada siswa yang menjadi tidak aktif dalam pembelajaran materi nilai-nilai pancasila karena proses pembelajaran membosankan dan tidak menarik sehingga minat belajar siswa menjadi rendah terhadap materi nilai-nilai pancasila.

Pada kenyataanya, Kemampuan siswa kelas II SDN Jegreg terkait materi nilai-nilai Pancasila masih rendah Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas II SDN Jegreg yang masih rendah. Dari total 25 siswa, 17 diantaranya masih memperoleh nilai di bawah KKTP 75 pada materi nilai-nilai pancasila. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan guru tanpa menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Jegreg diketahui bahwa, kemampuan siswa tentang materi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas II masih rendah.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah di atas, dikembangkan multimedia interaktif dengan memanfaatkan *Canva* dengan berbantuan *Powtoon* dan *web educaplay*. Menurut Wibawanti dalam Primasatyta (2023:4) multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan tipe file teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan *Canva* berbantuan *Powtoon* dan *web educaplay*. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022) Dengan Penggunaan *Canva* memperkaya kegiatan pembelajaran dikelas dengan menjadikan komunikasi lebih efektif dan memudahkan penyampaian informasi visual secara menarik dan menyenangkan. Menurut Rischa (2019) *Powtoon* merupakan aplikasi yang dapat dikreasikan untuk memproduksi video yang berisi gambar bergerak, musik atau suara digunakan untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi gambar. Selain itu didalam pengembangan Multimedia Interaktif ini terdapat *Quiz* Untuk menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan *web educaplay*. Menurut Sari (2019), *Educaplay* merupakan salah satu alat yang efektif untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk membuat *Quiz* lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

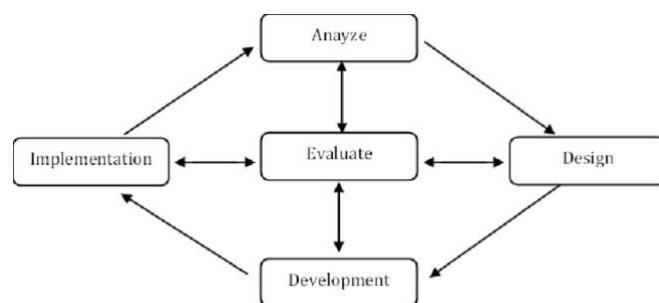
Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui kevalidan multimedia interaktif "NILA", 2) mengetahui kepraktisan



multimedia interaktif "NILA", 3) mengetahui keefektifan multimedia interaktif "NILA".

METODE

Pengembangan multimedia interaktif "NILA" cocok untuk dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dalam proses penelitian, sehingga model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini disebut dengan model pengembangan ADDIE yang bekerjasama dengan ahli materi dan media, sehingga dapat membuat produk dengan kualitas baik. Terdapat lima tahap dalam model ADDIE yaitu : analysis, design, development, implementation, and evaluation. Berikut bagan dari model pengembangan ADDIE.



Gambar 1 Model ADDIE

Data pada penelitian ini berasal guru dan siswa kelas II SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk dan SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk. Pada subjek uji coba terbatas diambil dari 8 siswa kelas II SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk dan pada uji coba diambil 17 siswa kelas II SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Tes berupa 10 soal post-test yang akan diperoleh hasil berupa skor. Sedangkan angket berisi instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui pendapat ahli, respon guru, dan respon siswa terhadap multimedia interaktif. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yaitu (1) lembar instrument validasi ahli materi & media, (2) lembar angket respon guru, dan (3) lembar angket respon siswa. Setelah data terkumpul, selanjutnya data tersebut dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket dan lembar tes dan analisis deskriptif untuk mengolah data berupa respon (saran/ tanggapan/ kritik). Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data validitas, kepraktisan, dan keefektifan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Validasi Ahli Materi Dan Media

Tabel 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Pencapaian Nilai (Skor)	Kategori Validitas	Keterangan
87,5%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil uji validasi oleh ahli materi medapatkan skor 87,5% dengan kategori sangat valid dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

Tabel 2 Hasil Uji Validasi Ahli Media

Pencapaian Nilai (Skor)	Kategori Validitas	Keterangan
94%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil uji validasi oleh ahli media medapatkan skor 94% dengan kategori sangat valid dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

B. Hasil Uji Keprakrisan multimedia interaktif “NILA”

Hasil kepraktisan ini di ambil dari hasil respon guru dan respon siswa. Adapun data hasil dari repon guru dan siswa pada multimedia interaktif “NILA” adalah sebagai berikut.

1. Uji Coba Skala Terbatas

Tabel 3 Angket Respon Guru

Keterangan	Persentasi	Kriteria
Angket Respon Guru	92,5%	Sangat Praktis

Hasil respon guru pada uji coba mendapatkan skor 92,5%. Menurut (Akbar, 2022) skor 71.00% - 100.00% masuk dalam kategori sangat praktis dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

Tabel 4 Angket Respon Siswa

Keterangan	Persentasi	Kriteria
Angket Respon Siswa	100%	Sangat Praktis

Hasil respon guru pada uji coba mendapatkan skor 100%. Menurut (Akbar, 2022) skor 71.00% - 100.00% masuk dalam kategori sangat praktis dan keterangan sangat baik untuk digunakan.



2. Uji Coba Skala Luas

Tabel 5 Angket Respon Siswa

Keterangan	Persentasi	Kriteria
Angket Respon Siswa	100%	Sangat Praktis

Hasil respon guru pada uji coba skala terbatas mendapatkan skor 94%. Menurut Akbar, (2022) skor 71.00% - 100.00% masuk dalam kategori sangat praktis dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

C. Hasil Keefektifan multimedia interaktif “NILA”

Hasil keefektifan multimedia interaktif “NILA” diambil dari hasil tes siswa. Hasil dari uji coba terbatas dan uji coba luas dipaparkan secara rinci pada Tabel 6 hasil uji coba keefektifan uji coba terbatas dan Tabel 7 tentang hasil uji keefektifan uji coba luas.

Tabel 6 Hasil Uji Keefektifan uji coba Terbatas

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Post Test	Keterangan
1.	Achmad Nasrul	75	80	Tuntas
2.	Ahmad Abdul Z	75	80	Tuntas
3.	Al-ajmal Sururu A	75	100	Tuntas
4.	Amatfah Riel M	75	80	Tuntas
5.	Arga Reha D	75	90	Tuntas
6.	Algis	75	80	Tuntas
7.	Ahmad Nafiel	75	100	Tuntas
8.	Azka	75	80	Tuntas
Jumlah			8 Tuntas	

Dari hasil uji coba terbatas, diperoleh data hasil belajar siswa dengan 8 siswa tuntas

Tabel 7 Hasil Uji Keefektifan Skala Luas

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Post Test	Keterangan
1.	Azkiqila Tsania A	75	90	Tuntas



2.	Azzahra Nur S	75	100	Tuntas
3.	Fandi Ahmad F	75	80	Tuntas
4.	Haki Zanumar A	75	90	Tuntas
5.	Izzu Khaqi R	75	90	Tuntas
6.	Linnanda Ferliwati	75	90	Tuntas
7.	Muhammad Cahya	75	100	Tuntas
8.	Muhammad Alvarizky	75	90	Tuntas
9.	Muhammad Hafidz	75	100	Tuntas
10.	Maira	75	80	Tuntas
11.	Nawafila Fasda	75	90	Tuntas
12.	Ramdoni Mario G	75	90	Tuntas
13.	Nayla Dwi R	75	100	Tuntas
13.	Roykhan Janatan F	75	80	Tuntas
15.	Regina Elsa S	75	100	Tuntas
16.	Riondy Auzan	75	80	Tuntas
17.	Yosa	75	90	Tuntas
Jumlah		17 Tuntas		

Dari hasil uji coba terbatas, diperoleh data hasil belajar siswa dengan 17 siswa tuntas.

Dari hasil uji coba terbatas, diperoleh data hasil belajar siswa dengan nilai pretest 100%. Berdasarkan hasil uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dapat diperoleh data sebagai berikut. Kevalidan multimedia interaktif "NILA" yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh hasil dari validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan persentase 94% dengan kategori sangat valid, hasil dari validasi materi angket mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil dari validator yaitu ahli materi, dan ahli media dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif "NILA" sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran siswa kelas II SD. Media kepraktisan ini diuji dengan menggunakan angket kepraktisan guru dan siswa. Subjek yang mengisi angket ini



merupakan guru dan siswa kelas II SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk & SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk. Hasil angket kepraktisan guru dan siswa nantinya akan digunakan sebagai penentu apakah Multimedia interaktif "NILA" yang di kembangkan praktis dalam penggunaanya. Hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan uji terbatas pada respon guru mendapatkan jumlah skor 92,5%, sedangkan hasil kepraktisan dari respon siswa mendapatkan jumlah skor 97,5%. Hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan uji coba luas pada respon siswa mendapatkan jumlah skor 98%. Dengan hasil yang didapat masuk ke dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian pengembangan Multimedia interaktif "NILA" dinyatakan sangat praktis digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila. Produk media pembelajaran Multimedia interaktif "NILA" yang telah dikembangkan ini juga dinyatakan efektif. Keefektifan produk tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa telah melampaui nilai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 75. Nilai post-test pada uji coba uji coba terbatas sebesar 100% dan nilai post-test pada uji coba skala luas sebesar 100%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Kotak Pintar sangat efektif diterapkan pada siswa kelas II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan, 1) validitas media multimedia interaktif "NILA" untuk siswa kelas

II mendapatkan hasil sangat valid. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil validasi pada ahli materi sebesar 87,5% dan ahli media sebesar 94% serta dapat digunakan dalam pembelajaran siswa SD kelas II. 2) hasil kepraktisan multimedia interaktif "NILA" untuk siswa kelas II SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk mendapatkan hasil sangat praktis untuk membantu proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil respon guru dan respon siswa. Pada uji coba terbatas mendapatkan skor dari respon guru sebesar 92,5% dan dari respon siswa sebesar 97,5%. Sedangkan pada uji coba luas respon siswa sebesar 98%. 3) Sedangkan hasil keefektifan multimedia intraktif "NILA" untuk siswa kelas II SD mendapatkan hasil sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran kelas II. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai hasil *post-test* siswa pada uji coba terbatas dan luas. Pada uji coba terbatas mendapatkan nilai 100%. Pada uji coba luas mendapatkan nilai 100%. Keefektifan multimedia interaktif "NILA" sudah melampaui KKTP yang ditentukan. Dengan demikian, dapat di tarik kesimpulan bahwa pengembangan multimedia interaktif 'NILA" dinyatakan valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran pada siswa kelas II SD.



DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran* (Cetakan ke-6). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyoto, Ghazali Pranowo., (2020). *Konsep dasar dan pengembangan pembelajaran PPKn untuk MI/SD*. Publica Institute Jakarta. <https://books.google.co.id/books?id=axogEAAAQBAJ>
- Primasatya, Nurita., & Bagus Amirul Mukmin. (2023). *Multimedia bagi calon pendidik*. Kediri: Penerbit Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Rischa. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI KELAS X SMA.
- Sari, Fitri. (2019). Motivasi belajar siswa dengan menggunakan platform Educaplay. *Jurnal Motivasi Belajar*, 11(4), 76–89.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). *Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran IPA MI/SD*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>