



Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar

I Made Yogi Diputra^{1*}, I Wayan Sujana² 

^{1,2}Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: yogidiputra2001@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasari atas permasalahan belum mampunya guru menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar IPS siswa menjadi rendah. Maka dari itu, diperlukan sebuah media yang mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila yang diperuntukkan bagi siswa kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 19 siswa kelas V SD. Hasil uji rancang bangun oleh ahli memperoleh skor sebesar 90,91% (sangat baik), hasil uji kelayakan ahli isi diperoleh skor sebesar 90,63% (sangat baik), ahli desain sebesar 90% (sangat baik), ahli media sebesar 90,91% (sangat baik), uji coba perorangan sebesar 94,05% (sangat baik), uji coba kelompok kecil sebesar 93,06% (sangat baik), dan uji coba lapangan sebesar 92,58 (sangat baik). Hasil uji efektivitas memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,487. Dengan demikian, multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan guru mampu menghadirkan media pembelajaran yang inovatif bagi siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Profil Pelajar Pancasila.

Abstract

This research is based on the problem of not being able to present interesting and innovative learning media so that this has an impact on student social studies learning outcomes to be low. Therefore, a media that is able to overcome the problems faced by students is needed. This study aims to develop interactive multimedia oriented to the Profil Pelajar Pancasila intended for grade V student. This type of research is development research with the ADDIE model. The subjects of this study were 19 grade V students. The results of the design test by experts obtained a score of 90.91% (very good), the results of the feasibility test of content experts obtained a score of 90.63% (very good), design experts by 90% (very good), media experts by 90.91% (very good), individual trials by 94.05% (very good), small group trials by 93.06% (very good), and field trials by 92.58 (very good). The results of the effectiveness test obtained a calculated value of 8.487. Thus, interactive multimedia oriented to the Profil Pelajar Pancasila material for human interaction with the environment in V grade social studies content is effectively applied in the learning process. Through this research, teachers are expected to be able to present innovative learning media for students.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Profil Pelajar Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan sebuah era baru yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi kini seluruh bidang kehidupan telah merasakan dampak dari perkembangan teknologi tersebut, tak terkecuali pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi digunakan sebagai alat untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran, bukan untuk membatasi eksistensi guru dalam mendidik dan membelajarkan siswa (Aslamiah et al., 2021; Habib et al., 2020). Salah satu teknologi yang biasa dikembangkan dalam dunia pendidikan yakni media

History:

Received : June 02, 2023

Revised : June 07, 2023

Accepted : August 10, 2023

Published : August 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



pembelajaran. Media pembelajaran pada abad 21 berisikan pengintegrasian teknologi sebagai salah satu media belajar siswa (Anggraeni & Sole, 2018; Citra & Rosy, 2020). Pengintegrasian teknologi ke dalam media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi juga memberikan nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran karena berkaitan dengan kebutuhan informasi yang tidak seluruhnya ada di lingkungan sekolah (Khairini & Yogica, 2021; Qodr et al., 2021). Keberadaan media pembelajaran berbasis teknologi (digital) sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi ataupun informasi kepada siswa. Hal ini disebabkan sistem pembelajaran konvensional dipandang kurang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju (Baharun, 2016; Zahwa & Syafi'i, 2022). Akan tetapi, pada kenyataannya guru sangat jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Guru memandang bahwa pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang efisien dalam merancangannya (Akbar, 2021; Rozie, 2018). Hal ini yang menyebabkan guru enggan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan dengan wawancara bersama guru kelas V SD Negeri 1 Meliling, didapatkan informasi bahwa tujuan pembelajaran pada materi interaksi manusia dengan lingkungan belum tercapai dengan maksimal. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar yang belum tercapai sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan SD Negeri 1 Meliling. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang inovatif. Tidak dapat dimungkiri bahwa materi interaksi manusia dengan lingkungan bersifat abstrak sehingga siswa menjadi sulit dalam memahami materi tersebut. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa, guru perlu menyiapkan media pembelajaran sebagai perantara dan sarana mengkonkretkan pesan sehingga siswa dapat memahami materi-materi yang bersifat abstrak.

Media yang tepat digunakan pada pembelajaran abad 21 ini yakni media digital. Media pembelajaran digital merupakan salah satu media yang dapat merangsang minat belajar peserta didik terhadap suatu materi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi (Jannah & Atmojo, 2022; Wijaya et al., 2021). Relevan dengan pendapat tersebut, menurut penelitian sebelumnya media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital (Syahroni et al., 2020). Selain sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, media digital juga mendukung upaya peningkatan salah satu dari enam jenis literasi dasar, yakni literasi digital. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran yakni multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk memperjelas konsep pembelajaran. Menurut penelitian lain multimedia pembelajaran interaktif atau sering disebut MPI adalah sebuah program pembelajaran yang didalamnya memuat teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis yang dibuat dengan berbantuan perangkat komputer atau sejenisnya dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang mana pengguna (siswa) dapat memahami materi pembelajaran dan juga berinteraksi secara aktif dengan program tersebut (Khairunnisa & Ain, 2022). Multimedia interaktif dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat bekerja sesuai dengan desain yang ada, sehingga pengguna dapat menentukan tindakan secara mandiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Khairunnisa & Ain, 2022; Yanto, 2019). Kehadiran media interaktif dalam pembelajaran dapat mewujudkan proses pembelajaran efektif yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan teori perkembangan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media dalam mengkonkretkan materi atau konsep yang abstrak (Juwantara, 2019). Multimedia interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V

dikemas dengan berorientasi Profil Pelajar Pancasila. Dalam multimedia interaktif terkandung perwujudan setiap dimensi Profil Pelajar Pancasila. Dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia dalam multimedia interaktif ditunjukkan dari adanya slide berdoa. Dimensi berkebhinekaan global dan gotong royong dalam multimedia interaktif ditunjukkan dari adanya pengaitan dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan. Dimensi mandiri dalam multimedia interaktif ditunjukkan dari penggunaan media secara mandiri oleh siswa dan siswa menjawab *quiz* pada multimedia interaktif secara mandiri. Dimensi bernalar kritis dan kreatif dalam multimedia interaktif ditunjukkan dari siswa yang memahami materi dan berpikir kritis untuk menjawab *quiz* pada multimedia interaktif. Selain itu, siswa mampu menyebutkan contoh-contoh baru yang berkaitan dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa (Abdurrahman et al., 2020; Lutfi et al., 2023; Agustina et al., 2021). Temuan penelitian lainnya yakni terdapat pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila jenjang SD (Ngazizah & Laititia, 2022). Akan tetapi, sampai saat ini belum ada pengembangan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila khususnya pada materi interaksi manusia dengan lingkungan. Maka dari itu, dilaksanakanlah penelitian ini dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini yakni untuk mengembangkan rancang bangun, kelayakan, dan efektivitas produk multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS kelas V Sekolah Dasar.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research dan Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang digunakan untuk mendesain atau mengembangkan produk, seperti media audiovisual dan materi pembelajaran dengan komputer sebagai basisnya (Tegeh et al., 2014). Model ADDIE memiliki lima tahapan, yakni: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap pertama dilaksanakan analisis kebutuhan untuk mengetahui produk pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Analisis yang dimaksud, seperti analisis kebutuhan pembelajaran, analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi. Data pada tahap analisis diperoleh melalui metode wawancara. Menurut penelitian sebelumnya wawancara adalah suatu komunikasi secara verbal yang dilakukan guna memperoleh informasi (dari salah satu pihak). Pada tahap perancangan, informasi yang didapat pada tahap analisis selanjutnya dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang menjadi tujuan dari pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini. Bentuk dokumen yang dihasilkan ialah rancangan produk yang akan dikembangkan, seperti *storyboard*, *flowchart*, dan diagram alir model ADDIE.

Selain itu, pada tahap ini dilaksanakan uji rancang bangun oleh ahli terkait produk yang dikembangkan. Pada tahap ketiga dilaksanakan kegiatan pengembangan multimedia interaktif dengan berpedoman pada rancangan produk yang telah dibuat dan diuji pada tahap perancangan. Pada tahap ketiga ini dilaksanakan juga validasi produk oleh para ahli. Pada tahap implementasi, multimedia interaktif yang dikembangkan diuji cobakan kepada subjek penelitian untuk mengetahui tanggapan (*respon*) serta keefektifan dari produk ini (Andini, 2022). Pada tahap evaluasi dilaksanakan penilaian terhadap produk multimedia interaktif

yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan dua tahap yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pelaksanaan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki. Subjek uji coba produk pada penelitian ini yakni para ahli dan seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Meliling. Subjek uji ahli melibatkan ahli rancang bangun, ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Subjek uji coba kepada siswa melibatkan 3 siswa untuk uji coba perorangan, 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 19 siswa untuk uji coba lapangan.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes dan metode non tes. Metode tes yang digunakan berupa tes hasil belajar (*achievement test*) berbentuk pilihan ganda. Tes hasil belajar adalah tes yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari. Metode non tes yang digunakan berupa angket/kuesioner dan wawancara. Angket/kuesioner adalah cara mengumpulkan data atau informasi dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk dijawab (Agung, 2018). Dalam penelitian ini digunakan empat teknik analisis data, yakni analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik deskriptif, dan analisis statistik inferensial. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5, dan Tabel 6.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

No	Komponen	Indikator
1	Model pengembangan yang digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan
2	Tahapan-tahapan pengembangan	a. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan b. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan
3	Kejelasan, kepraktisan, dan keruntutan	a. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan b. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan c. Keruntutan langkah-langkah pengembangan
4	Evaluasi formatif dan sumatif	a. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan b. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan c. Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi d. Ketepatan subjek uji coba yang dilibatkan

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Komponen	Indikator
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan KD b. Kesesuaian indikator dengan KD c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2	Materi	a. Kebenaran materi b. Ketepatan materi c. Pentingnya materi d. Kedalaman materi e. Kemenarikan materi f. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa

No	Komponen	Indikator
3	Tata bahasa	g. Materi mudah dipahami
		h. Materi mempresentasikan kehidupan nyata
		i. Konsep materi dapat dilogikakan
4	Formatif	a. Penggunaan bahasa yang tepat
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa
		a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran
		b. Kesesuaian materi dengan KD dan indikator

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Komponen	Indikator
1	Isi	Kurikulum	a. Kesesuaian KD
			b. Kesesuaian indikator dengan KD
			c. Kesesuaian materi dengan ruang lingkup IPS SD
2	Pembelajaran	Pengguna	a. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa
			b. Kesesuaian penyampaian materi dengan perkembangan siswa
			c. Memberi kesempatan untuk belajar sendiri
		Awal	d. Menuntut aktivitas siswa
			e. Memperhatikan perbedaan individu
			a. Kemenarikan judul
		Inti	b. Kesesuaian apersepsi dengan tujuan dan materi pembelajaran
			a. Keruntutan materi
			b. Kebenaran materi
		Penutup	c. Kejelasan materi
			d. Kemenarikan penyajian materi
			e. Kesesuaian penyajian contoh
f. Kesesuaian bahasa dengan EYD			
g. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna			
a. Kesesuaian soal latihan dengan indikator			
b. Proporsi latihan soal			
		c. Kualitas umpan balik	

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Komponen	Indikator
1	Tampilan	Desain tata letak(<i>layout</i>)	a. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi
			b. Ketepatan proporsi layout
		Teks/tipografi	a. Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca
			b. Ketepatan ukuran <i>font</i> agar mudah dibaca
			c. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca
		Gambar	a. Komposisi gambar
			b. Ukuran gambar
			c. Kualitas tampilan gambar
		Animasi	a. Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran
			b. Kemenarikan animasi
		Audio	a. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi
			b. Ketepatan <i>sound effect</i> dengan animasi

No	Aspek	Komponen	Indikator
2	Program	Video	a. Ketepatan pemilihan video dengan animasi b. Kualitas video
		Kemasan	a. Kemenarikan cover depan b. Kesesuaian tampilan dengan isi
		Penggunaan	a. Kesesuaian dengan pengguna b. Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing) c. Kelengkapan petunjuk penggunaan d. Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran
		Navigasi dan <i>interactive link</i>	a. Ketepatan penggunaan tombol navigasi b. Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan

No	Komponen	Indikator
1	Tampilan	a. Kemenarikan tampilan b. Kejelasan teks c. Kejelasan dan kesesuaian gambar
2	Materi	a. Penyajian materi b. Kemudahan dalam memahami materi c. Kejelasan kalimat d. Kejelasan soal evaluasi e. Kesesuaian soal evaluasi f. Pemberian contoh dalam soal evaluasi g. Kejelasan simbol h. Interaktivitas media
3	Manfaat	a. Kemudahan belajar b. Ketertarikan menggunakan media c. Peningkatan motivasi belajar

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menguraikan makna interaksi manusia dengan lingkungan	C4
	3.2.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan	C4
	3.2.3 Menganalisis pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia	C4
	3.2.4 Menganalisis upaya-upaya masyarakat Indonesia dalam pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi Indonesia	C4

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rancang bangun multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan yang diperuntukkan bagi kelas V SD ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Multimedia interaktif ini dirancang dengan mengikuti 5

tahapan pengembangan ADDIE, yakni: tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

Tahap analisis dilaksanakan untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan multimedia interaktif. Terdapat beberapa analisis yang dilakukan pada tahap ini, yakni analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan wawancara bersama Ibu Ni Kadek Ariwitarini, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri 1 Meliling dan diperoleh informasi bahwa tujuan pembelajaran pada materi interaksi manusia dengan lingkungan belum tercapai dengan maksimal. Hal ini ditunjukkan dari adanya siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Selain itu, didapat informasi bahwa guru jarang menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran di kelas sehingga menjadikan pembelajaran cenderung monoton dan siswa kurang memahami materi dan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Terkait analisis karakteristik peserta didik diperoleh informasi bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi, khususnya materi interaksi manusia dengan lingkungan. Tidak dapat dimungkiri bahwa materi interaksi manusia dengan lingkungan bersifat abstrak sehingga siswa memerlukan sebuah media sebagai sarana untuk mengonkretkan materi Selain itu, umumnya peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda sehingga diperlukan sebuah media yang mampu memenuhi gaya belajar tersebut. Permasalahan yang dialami peserta didik berdampak pada hasil belajarnya yang menurun. Selanjutnya, analisis materi dilaksanakan dengan melihat buku guru dan buku siswa kelas V Tema 3. Materi yang dicantumkan pada multimedia interaktif adalah materi interaksi manusia dengan lingkungan sesuai dengan permasalahan peserta didik.

Pada tahap perancangan, informasi yang diperoleh dari tahap analisis selanjutnya dirangkum menjadi sebuah rancangan produk yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan produk multimedia interaktif. Dalam tahap perancangan ini, sebelum multimedia interaktif dikembangkan terlebih dahulu dibuatkan rancang bangun. Rancang bangun multimedia interaktif berupa *flowchart*, *storyboard*, dan diagram alir model ADDIE. Rancangan produk yang telah dibuat selanjutnya diuji pada uji rancang bangun. Rancang bangun diuji oleh ahli dan diperoleh skor sebesar 90,91% (sangat baik). Selain itu, pada tahap perancangan ini dilaksanakan juga beberapa kegiatan, seperti menyusun instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data, menetapkan *software* dan mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam mengembangkan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila. Pada tahap pengembangan dilaksanakan pengembangan produk yakni multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS. Produk multimedia interaktif yang dikembangkan selanjutnya diuji validitas oleh para ahli. Uji validitas produk dilakukan untuk mengetahui pandangan dari ahli (validator) terkait produk multimedia interaktif yang telah dibuat. Uji validitas produk dilaksanakan oleh tiga ahli, yakni ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Hasil uji validitas produk multimedia interaktif oleh ahli disajikan pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Persentase Hasil Uji Validitas Produk Multimedia Interaktif oleh Ahli

No	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1	Ahli Isi Pembelajaran	90,63%	Sangat Baik	Layak digunakan dengan revisi
2	Ahli Desain Pembelajaran	90%	Sangat Baik	Layak digunakan dengan revisi
3	Ahli Media Pembelajaran	90,91%	Sangat Baik	Layak digunakan dengan revisi

Pada tahap implementasi, produk multimedia interaktif yang telah dibuat dan divalidasi oleh ahli, selanjutnya diuji cobakan kepada siswa. Uji coba produk kepada siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari siswa terkait multimedia interaktif yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dengan subjek siswa kelas V SD Negeri 1 Meliling. Hasil uji coba produk oleh siswa disajikan pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Persentase Hasil Uji Coba Produk Multimedia Interaktif kepada Siswa

No	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1	Uji Coba Perorangan	94,05%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
2	Uji Coba Kelompok Kecil	93,06%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
3	Uji Coba Lapangan	92,58%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan

Berdasarkan hasil uji validitas produk oleh ahli dan uji coba produk kepada siswa, diperoleh bahwa keseluruhan hasil uji coba multimedia interaktif memiliki kualifikasi sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah produk dinilai layak berdasarkan pandangan ahli dan siswa, selanjutnya produk multimedia interaktif diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengetahui efektivitas produk tersebut. Uji efektivitas multimedia interaktif dilakukan dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* memiliki rata-rata nilai 61,32 yang mengisyaratkan bahwa rata-rata nilai siswa masih dibawah KKM muatan IPS yang ditetapkan sekolah yakni 66. Sedangkan, hasil *posttest* memiliki rata-rata nilai 75,79 yang mengisyaratkan bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dan berada diatas KKM muatan IPS yang ditetapkan sekolah. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus uji-t *sample dependent* diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,487$ dan $t_{tabel} = 2,100$. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Hal ini berarti pengembangan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS efektif diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Meliling.

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan multimedia interaktif terhadap hasil belajar dan kualitas pembelajaran siswa. Evaluasi dilaksanakan dengan dua tahap, yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada saat berakhirnya setiap tahapan model ADDIE dalam rangka penyempurnaan multimedia interaktif, sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan pada saat seluruh tahapan ADDIE telah dilakukan untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil akhir pengembangan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Multimedia Interaktif

Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS yang dikembangkan bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Meliling. Multimedia interaktif dikembangkan untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi, khususnya materi interaksi manusia dengan lingkungan. Alasan diambilnya materi interaksi manusia dengan lingkungan pada multimedia interaktif ini karena sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V SD Negeri 1 Meliling bahwa hasil belajar materi interaksi manusia dengan lingkungan menurun. Tidak dapat dimungkiri bahwa materi interaksi manusia dengan lingkungan bersifat abstrak sehingga siswa menjadi sulit dalam memahami materi tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa SD mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS yang bersifat abstrak (Pratiwi et al., 2023). Multimedia interaktif ini dapat dijalankan menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone* sehingga relevan dengan pembelajaran abad 21. Penggunaan media berbasis teknologi mendukung peningkatan literasi digital dari peserta didik (Amri et al., 2021; Jessica et al., 2020; Novitasari & Fauziddin, 2022). Penyajian sebuah materi menggunakan multimedia interaktif bertujuan untuk membantu siswa dalam menyederhanakan sebuah materi yang abstrak (Najib et al., 2018; Tabrani et al., 2021). Selain itu, dalam multimedia interaktif terdapat unsur interaktivitas yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol sendiri aktivitas pembelajaran yang diinginkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif telah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil uji validitas produk oleh ahli dan uji coba produk kepada siswa. Multimedia interaktif didesain semenarik mungkin sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa (Astuti et al., 2016; Sari et al., 2020; Wedayanti & Wiarta, 2022). Produk multimedia interaktif memiliki beberapa halaman pokok yang terdiri dari halaman judul, halaman pengisian identitas pengguna, halaman berdoa, halaman apersepsi, halaman menu utama, halaman petunjuk penggunaan, halaman kompetensi, halaman materi, halaman biodata pengembang, dan halaman evaluasi. Dalam media ini terdapat 10 soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terkait pembelajaran yang telah didapatkannya. Pemberian soal/kuis dalam sebuah media dapat mengukur peningkatan, penguatan, pengetahuan, dan keterampilan siswa (Rahmayana et al., 2018). Soal pada multimedia interaktif dirancang berbasis HOTS sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Menurut pendapat penelitian dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dari siswa diperlukan soal-soal yang bersifat menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi atau mencipta (Febrianti et al., 2021). Selain itu, menurut hasil penelitian lain pemberian soal berbasis HOTS dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Fanani, 2018).

Efektivitas pengembangan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila dilakukan dengan metode tes berupa tes hasil belajar berbentuk tes pilihan ganda. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Hasil tes menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Hal ini berarti pengembangan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan pada muatan IPS efektif diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Meliling. Penelitian ini diperkuat dengan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif efektif diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa (Abdurrahman et al., 2020; Agustina et al., 2021; Lutfi et al., 2020). Selain itu, menurut penelitian lain multimedia pembelajaran berorientasikan pendidikan karakter efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS (Adikusuma et al., 2017).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berorientasikan pendidikan karakter dalam hal ini Profil Pelajar Pancasila layak dan efektif diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan multimedia interaktif di kelas maka siswa lebih mudah dalam memahami materi dan pada akhirnya memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan dengan model ADDIE terbukti layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil review oleh ahli serta siswa sebagai subjek uji coba yang menunjukkan keseluruhan persentase berada pada kategori sangat baik. Setelah diterapkan kepada siswa terbukti bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan. Multimedia interaktif ini dapat diakses secara mandiri terlepas dari pengawasan guru dan orang tua, serta dapat memberikan kesempatan siswa dalam memahami materi secara mendalam, khususnya materi interaksi manusia dengan lingkungan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.
- Adikusuma, H., Mahadewi, L. P. P., & Tastra, I. D. K. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 28–38. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20274>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Persepektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, H., Roesminingsih, M. V., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pelajaran IPS Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(2), 567–571. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2803>.
- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*,

- 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>.
- Amri, C. O., Jaelani, A. K., & Hadi Saputra, H. (2021). Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik: Studi Pembelajaran Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 546–551. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.291>.
- Andini, N. P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44839>.
- Anggraeni, D. M., & Sole, F. B. (2018). E-Learning Moodle, Media Pembelajaran Fisika Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 1(2), 57. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v1i2.101>.
- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3066>.
- Astuti, T., Suryani, N., & Sunardi, S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Program Unggulan Colomadu Karanganyar. *Teknodika*, 14(2), 62. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v14i2.34733>.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) dalam Kurikulum 2013. *Edudeena*, 2(1), 57–76. <https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582>.
- Febrianti, W., Zulyusri, & Lufri. (2021). Meta Analisis: Pengembangan Soal HOTS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Literasi Berpikir Kritis*, 5(I), 53. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/bioilmi.v7i1.9506>.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35. <http://www.journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319>.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>.
- Jessica, A. R. A., Harmianto, S., & Mareza, L. (2020). Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis E-Learning Tema 8 Bumiku Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 139–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v2i2.529>.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>.
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>.
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>.

- Lutfi, B., Abdu, A., Abd, H., & Hermuttaqien, B. P. F. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Elementary School Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke SD An*, 7, 326–335. <https://doi.org/10.1007/s00712-023-00827-w>.
- Najib, B. A. M., Setyosari, P., & Soepriyanti, Y. (2018). Multimedia Interaktif untuk Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 29–34. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3242>.
- Ngazizah, N., & Laititia, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1258–1263. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5446>.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>.
- Qodr, T. S., Efendi, A., & Musadad, A. A. (2021). Opportunities for Using Smartphones in the Digital Era to Facilitate Students in Learning Sociology in High Schools. *Journal of Education Technology*, 5(2), 263–271. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.34806>.
- Rahmayana, Kadirman, & Purnamawati. (2018). Peningkatan Hasil Belajar K3Lh Melalui Pemberian Kuis Pembelajaran Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Mare Kabupaten Bone. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 3(1), 88. <https://doi.org/10.26858/jptp.v3i1.5201>.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>.
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–91. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal Of Community Service Learning*, 4(3), 171–172. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>.
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163–172. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320>.
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. Il. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>.

- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.