

Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Lambang Pancasila Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Dhimas Aji Pambudi ✉, Universitas PGRI Madiun

Ibadullah Malawi, Universitas PGRI Madiun

Suyanti, Universitas PGRI Madiun

✉ ajidhimas445@gmail.com

Abstract: This study aims to develop interactive multimedia learning powerpoint fun game material Pancasila symbol in thematic learning for 3rd grade students of SDN 04 Madiun Lor. This type of research is developmental. Product development is carried out using the ADDIE (*Analysis-Design-Development-implementation-Evaluation*) development model. Sources of data were obtained through data that had been collected by researchers using media validation questionnaires and student response questionnaires which were then given to material experts and media experts to validate the media and then tested it on third grade students of SDN 04 Madiun Lor to see student responses. The results of this study indicate that the interactive multimedia *powerpoint fun game* developed meets the requirements according to the development steps. The results of material validation and the results of media validation are shown by the percentages of 97% and 98%, respectively. In the trials conducted to determine student responses, the results showed that the percentage value was 94%. Based on the scores obtained, interactive multimedia powerpoint fun game is very feasible to use in class students III.

Keywords: Development, Interactive multimedia, Powerpoint

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas 3 SDN 04 Madiun Lor. Jenis penelitian ini merupakan pengembangan, pengembangan produk dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-implementation-Evaluation*). Sumber data diperoleh melalui data yang telah dikumpulkan peneliti menggunakan angket validasi media dan angket respon siswa yang kemudian diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi media kemudian diujicobakan kepada siswa kelas III SDN 04 Madiun Lor untuk melihat respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif *powerpoint fun game* yang dikembangkan memenuhi syarat sesuai dengan langkah-langkah pengembangan. Hasil validasi materi dan hasil validasi media ditunjukkan dengan presentase masing-masing 97% dan 98%. Pada uji coba yang dilakukan untuk mengetahui respon siswa menunjukkan hasil presentase nilai sebesar 94%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka multimedia interaktif powerpoint fun game sangat layak digunakan pada siswa kelas III.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia interaktif, Powerpoint



PENDAHULUAN

Kemampuan memahami sebuah konsep yang terkandung didalam simbol – simbol pancasila penting dimiliki oleh peserta didik. Menurut Paraisu dkk (2020), kemampuan ini perlu dimiliki agar menumbuhkan sikap pengertian dan pemahaman kepada generasi penerus bangsa dalam upaya membentuk karakter bangsa dan menciptakan kesadaran toleransi dalam pancasila yang sudah dikembangkan sejak usia dini. Kenyataan yang terjadi di lapangan menurut Supriadi dkk (2017), kemampuan memahami konsep dalam simbol – simbol pancasila peserta didik sekolah dasar masih kurang. Hal ini sangat disayangkan karena pemahaman terhadap simbol – simbol pancasila sangat penting peranannya terhadap generasi penerus bangsa di kemudian hari.

Berdasarkan hasil diskusi *focuss group discussion (FGD)* dengan guru kelas 3 di SDN 04 Madiun Lor, menunjukkan bahwa perlu adanya terobosan baru tentang media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menjawab kebutuhan siswa terkait dengan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep dalam simbol pancasila dalam materi lambang pancasila . Dalam FGD juga diperoleh hasil bahwa sekolah juga kesulitan dalam memfasilitasi siswa dengan media yang mampu meningkatkan pemahaman tentang materi lambang pancasila. Hal ini menjadi catatan bagi peneliti untuk menjawab kebutuhan yang dialami di sekolah tersebut.

Menurut Wahyusari dkk (2021), penyediaan media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai alternatif penyampaian materi bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan mampu mengalihkan perhatian peserta didik agar tidak bosan pada proses pembelajaran. Akibat tidak adanya media pembelajaran interaktif yang mendukung kegiatan pembelajaran yang menarik peserta didik kesulitan menyerap materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik hanya mendengarkan dan memahami materi dari penjelasan guru di depan kelas. Akibatnya peserta didik mengalami kebosanan dan tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak menarik. Terkait hal tersebut siswa kurang memahami cara menyerap isi materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam menanggapi permasalahan tersebut kita perlu melakukan suatu perubahan yang ada dalam sistem pembelajaran, dimana proses pembelajaran tersebut menjadi lebih aktif dan menarik perhatian peserta didik. Menurut Sugiyarto dkk (2020), penggunaan media yang tepat bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menyerap dan mendorong minat belajar. Sedangkan menurut Khairani & Febrinal (2016), media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran dalam rangka komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran membantu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu pengembangan bahan ajar yang berupa media pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan supaya peserta didik memahami materi yang diajarkan adalah dengan melakukan terobosan baru yaitu pemilihan sumber belajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sumber belajar yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik seperti halnya multimedia interaktif. Menurut Kasman (2020), multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang didesain dengan menggabungkan teks, gambar, foto, video, dan audio sehingga semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam pemanfaatan multimedia interaktif juga harus melihat dari sisi kebaruan, karena pesatnya kemajuan teknologi benar – benar patut disikapi dengan baik oleh seorang guru agar media yang akan dibuat sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta tepat dalam penggunaannya kepada peserta didik.

Menggunakan aplikasi PowerPoint sebagai alat bantu belajar patut dicoba. Powerpoint dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan informasi kepada siswa. Di lapangan, penggunaan media interaktif powerpoint belum maksimal digunakan dalam pembelajaran karena masih berpedoman pada buku guru dan siswa. Menurut Kudsiah (2017), powerpoint interaktif tidak hanya

akan memudahkan penyampaian materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan belajar siswa karena membentuk komunikasi dua arah dalam bentuk interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan alat peraga interaktif powerpoint sangat diperlukan pada proses pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif fun game contohnya, multimedia interaktif yang mengungkus aplikasi powerpoint yang didalamnya dipadukan dengan permainan yang menyenangkan dapat diterapkan di dalam kelas sesuai materi yang telah ditentukan. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Aprilia dkk (2019), bahwa salah satu cara agar meningkatkan minat dan hasil belajar siswa ialah dengan melaksanakan pembelajaran menyenangkan dan memberikan kesan bahwa pembelajaran adalah suatu hal yang penting bagi dirinya.

Penelitian yang dilakukan oleh Budi Herijanto dalam *Journal of Educational Social Studies* yang membahas tentang pengembangan CD interaktif untuk pembelajaran IPS. Pengembangan produk CD interaktif digunakan untuk materi IPS dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti melihat perlu dan penting diadakannya suatu pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi jawaban ditengah masalah yang ada di dalam proses pembelajaran yaitu belum adanya multimedia yang menarik serta minimnya multimedia yang dikemas secara menyenangkan. Dengan dikembangkannya multimedia interaktif powerpoint yang dipadukan dengan permainan yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari media powerpoint tersebut peserta didik dapat lebih memahami materi simbol – simbol pancasila secara mendalam melalui paparan materi, gambar, dan game yang menyenangkan yang telah disajikan di dalam media tersebut slide demi slidanya, juga siswa dapat lebih mengenal teknologi serta dapat menerapkannya di rumah.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan penelitian pengembangan atau *Research And Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019), penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Pada penelitian ini disusun untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif pada materi “Lambang Pancasila” pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III, menggunakan media PowerPoint fun game. Media yang dihasilkan adalah PowerPoint fun game. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis – Design - Development – implementation – Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa. Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data adalah langkah atau suatu cara yang digunakan untuk menjarang data yang diperlukan sesuai dengan standard data yang ditetapkan. Pengembangan produk ini melalui tahap analisis kebutuhan, merancang atau mendesain produk yang nantinya akan dikembangkan, kemudian melakukan validasi produk kepada ahli, melakukan uji coba respon produk yang dibuat kepada siswa dan melakukan evaluasi produk yang telah dibuat.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan pengembangan multimedia interaktif *powerpoint fun game* materi lambang pancasila dapat di lihat dari penilaian dari dua validator yang ahli pada bidangnya masing – masing yaitu ahli materi dan ahli media. Selain itu juga terdapat angket respon yang diberikan kepada siswa kelas III yang dimaksudkan untuk memperkenalkan produk sekaligus melihat respon dari siswa mengenai multimedia interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila. Validasi isi materi dilakukan oleh Yoga Ardian, M.Pd. salah satu dosen ahli materi yaitu yang saat ini sebagai dosen PPKN di Universitas PGRI Madiun. Hasil validasi yang di berikan oleh ahli materi menunjukkan nilai

presentase sebesar 97 %. Hasil ini menunjukkan bahwa kelayakan materi pada multimedia interaktif powerpoint fun game dinyatakan sangat layak.

Validasi media dilakukan oleh salah satu dosen ahli media yaitu Liya Antika Anggrasari, M.Pd yang saat ini berkedudukan di Universitas PGRI Madiun. Hasil validasi yang di berikan oleh ahli media menunjukkan nilai presentase sebesar sebesar 98 %. Hal ini menunjukkan bahwa kelayakan media pada multimedia interaktif powerpoint fun game dinyatakan sangat layak. Hasil respon kelayakan multimedia interaktif powerpoint fun game yang di berikan kepada 25 siswa kelas III SDN 04 Madiun Lor mendapatkan hasil rata-rata sebesar 94 %.

Jadi dapat disimpulkan hasil dari respon siswa menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat dikatakan sangat layak / sangat valid. maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak dengan rician hasil validasi ahli materi 97 %, ahli media 98 %, dan respon siswa sebesar 94 %.

PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang pengembangan multimedia interaktif dan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan. Berdasarkan data hasil dari penelitian yang telah peneliti sajikan sebelumnya tentang pengembangan multimedia interaktif materi lambang pancasila pada pembelajaran tematik siswa kelas III SDN 04 Madiun Lor fokus pembahasan yaitu (1) Bagaimana pengembangan multimedia interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila; (2) Kelayakan pengembangan multimedia interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila. Ulasan pembahasan akan dibahas sebagai berikut.

1) Bagaimana pengembangan multimedia interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila.

Produk multimedia interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis - Design - Development - implementation - Evaluation). Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi dimana dilakukan oleh peneliti yaitu pemilihan dan penyusunan materi, pengumpulan bahan, perancangan media, pembuatan media, validasi, dan perbaikan. Dalam tahapan ini juga terdiri dari pembuatan instrument penelitian yang menjadi kriteria penilaian kelayakan multimedia interaktif powerpoint fun game yang akan digunakan adalah lembar validasi dan angket.

Tahap Mengembangkan produk awal ini menyiapkan sebuah materi, dimana materi dalam multimedia interaktif ini adalah materi lambang pancasila, materi yang disusun kedalam media pembelajaran ini antara lain materi sila pancasila, materi arti lambang pancasila, materi makna lambang pancasila, dan susunan soal - soal dan pertanyaan tentang lambang pancasila. Setelah pengumpulan materi tahap selanjutnya adalah mendesain multimedia interaktif. Multimedia interaktif didesain menggunakan bantuan software aplikasi microsoft powerpoint 2013. Menurut Saputra (2015)powerpoint adalah program aplikasi yang tergabung di dalam microsoft office yang digunakan untuk membuat presentasi dalam bentuk slide untuk keperluan mengajar atau membuat animasi sederhana. Dengan aplikasi tersebut materi diolah dan didesain dengan menambahkan gambar, video, audio, animasi, dan backsound yang dimuat didalam menu atau fitur yang ditawarkan di dalam multimedia interaktif ini sehingga menghasilkan multimedia yang siap untuk divalidasi oleh ahli serta diimplementasikan di dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif ini divalidasi oleh dua validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media selain itu juga mendapatkan hasil angket respon siswa penilaian sangat layak / sangat valid. Pada tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi dan revisi

produk dimana pada tahap ini menganalisis dan merevisi pada hasil tanggapan, respon dan juga masukan dari para ahli.

2) Kelayakan pengembangan multimedia interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila.

Hasil dari pengembangan multimedia interaktif materi lambang pancasila dapat dilihat dari penilaian validator yang ahli dibidangnya. Validasi yang pertama adalah validasi isi materi yang dilakukan oleh Yoga Ardian, M.Pd. salah satu dosen ahli materi yaitu yang saat ini sebagai dosen PPKN di Universitas PGRI Madiun. Hasil validasi yang di berikan oleh ahli materi menunjukkan nilai presentase sebesar 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa kelayakan materi pada multimedia interaktif powerpoint fun game dinyatakan sangat layak.

Validasi kedua adalah validasi media dilakukan oleh salah satu dosen ahli media yaitu Liya Antika Anggrasari, M.Pd yang saat ini berkedudukan di Universitas PGRI Madiun. Hasil validasi yang di berikan oleh ahli media menunjukkan nilai presentase sebesar sebesar 98 %. Hal ini menunjukan bahwa kelayakan media pada multimedia interaktif powerpoint fun game dinyatakan sangat layak. Hasil respon kelayakan multimedia interaktif powerpoint fun game yang di berikan kepada 25 siswa kelas III SDN 04 Madiun Lor mendapatkan hasil rata-rata sebesar 94 %.

Jadi dapat disimpulkan hasil dari respon siswa menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat dikatakan sangat layak / sangat valid. maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak dengan rician hasil validasi ahli materi 97 %, ahli media 98 %, dan respon siswa sebesar 94 %.

SIMPULAN

Menurut penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 04 Madiun Lor terkait pengembangan multimedia interaktif materi lambang pancasila pada pembelajaran tematik dapat ditarik kesimpulan yang tertulis sebagai berikut: berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan multimedia interaktif materi lambang pancasila dapat dilihat dari penilaian validator yang ahli dibidangnya. Validasi yang pertama adalah validasi isi materi, hasil validasi yang di berikan oleh ahli materi menunjukkan nilai presentase sebesar 97%. Validasi kedua adalah validasi media, hasil validasi yang di berikan oleh ahli media menunjukkan nilai presentase sebesar sebesar 98 %. Kemudian hasil respon kelayakan multimedia interaktif powerpoint fun game yang di berikan kepada 25 siswa kelas III SDN 04 Madiun Lor mendapatkan hasil rata-rata sebesar 94 %. Jadi dapat disimpulkan hasil dari validasi multimedia interaktif dapat dikatakan sangat layak ditambahkan dengan hasil uji coba media dengan melihat respon siswa yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat dikatakan sangat layak / sangat valid. maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif powerpoint fun game materi lambang pancasila untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak. Rincian hasil analisi data dapat dijabarkan bahwa hasil validasi ahli materi 97 %, ahli media 98 %, dan respon siswa sebesar 94 %.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aprilia, S., Riyadi, A. R., & Rengganis, I. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 185-195.
2. Gunawan, H., & Zinnurain, Z. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Ms Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), 11-19.

3. Herijanto, B. (2012). Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam. *Journal of educational social studies*, 1(1).
4. Kasman. (2020). Pengembangan Teknologi Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Pendaia*, 2(2), 137-148.
5. Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas Ix. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95-102.
6. Kudsiyah, S. (2017). Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas VIII D SMPN 1 Jabon. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 5(01).
7. Paraisu, J. S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Simbol-Simbol Sila Pancasila Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(5).
8. Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.
9. Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan). Bandung : Alfabeta.
10. Sularmi, S. H. M. (2017). Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Makna Simbol-Simbol Sila Pancasila Melalui Model Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(2).
11. Wahyusari, R., Widyassari, A. P., & Rahayu, R. D. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mengenal Anggota Tubuh Sapi Dan Bangun Datar Pada Kelompok Bermain Al-Istighfar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 197-206.