

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SAINTFIK PADA MATERI ATURAN DAN NORMA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Kurnia Marifatul Latifah<sup>1</sup>, Otib Satibi Hidayat<sup>2</sup>, M. Syarif Sumantri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

[1kurmala08@gmail.com](mailto:kurmala08@gmail.com), [2otibsatibi@unj.ac.id](mailto:otibsatibi@unj.ac.id), [3syarifsumantri@unj.ac.id](mailto:syarifsumantri@unj.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research aims to develop and produce a product in the form of scientifically based interactive multimedia to support the learning of Pancasila Education regarding rules and norms for class IV elementary schools and to determine the feasibility of the product that has been developed. The research was carried out at Gunung Putri Elementary School with a total of 33 respondents, class IV elementary school students. The method used in this research is Research and Development (R & D) with a 4D development model, namely Define, Design, Develop, and Dessiminate. However, this research was carried out only up to the third stage. Data collection techniques use observation, interviews and questionnaires. This research produces a product in the form of a scientifically based interactive multimedia application. The development of scientifically based interactive multimedia products received evaluations carried out by expert reviews, namely media experts, language experts and material experts. The results of the validation assessment from media experts obtained a feasibility percentage of 96.4% in the very good category. The results of the validation assessment from language experts obtained a feasibility percentage of 97.5% with a very good category. The assessment results from material experts were based on obtaining a percentage of 90.9% in the very good category. The results of the one-to-one trial obtained feasibility of 89.6% in the very good category. The results of the small group trial obtained feasibility of 93.5% in the very good category. The results of the field test obtained a feasibility of 92.1% in the very good category. Thus, the objectives of this research and development have been achieved and are suitable for use by fourth grade elementary school students.*

*Keywords: Interactive Multimedia, Scientific Based, Pancasila Education Learning*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis saintifik sebagai penunjang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dan norma kelas IV Sekolah Dasar serta mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Penelitian dilaksanakan di SDN Gunung putri dengan jumlah responden sebanyak 33 orang peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Dessiminate*. Namun pada penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap ketiga. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan observasi,

wawancara, dan kuesioner. Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi multimedia interaktif berbasis saintifik. Pengembangan produk multimedia interaktif berbasis saintifik mendapatkan evaluasi penilaian yang dilakukan oleh *expert review* yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh presentase kelayakan sebesar 96,4% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase kelayakan 97,5% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian dari ahli materi berdasarkan memperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba *one-to-one* memperoleh kelayakan sebesar 89,6% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba *small group* memperoleh kelayakan sebesar 93,5% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba *field test* memperoleh kelayakan sebesar 92,1% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini tercapai dan layak digunakan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Berbasis Saintifik, Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### **A. Pendahuluan**

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi membuat perubahan besar bagi dunia khususnya dunia Pendidikan. Semakin maju IPTEK maka semakin meningkat kualitas pendidikan dan tantangan yang dihadapi. Perubahan pada abad ke-21 ini merupakan wujud dari adanya revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan banyaknya penggunaan teknologi internet terutama pada pembelajaran abad ke-21 dengan keterampilan 6C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, and Citizenship*) (Srirahmawati et al., 2023). Hal tersebut menjadi fokus utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia untuk mencapai tujuan

pendidikan nasional. Seperti yang tertuang pada pasal 3 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (RI, 2003). Melalui Pendidikan Pancasila diharapkan generasi penerus bangsa dapat menghadapi tantangan global dan memiliki karakter yang mulia.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Gunung Putri 03 di kelas IVB pembelajaran peserta didik setiap hari dilaksanakan secara tatap muka. Pada saat pembelajaran di kelas, bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik berupa buku paket *Erlangga Straight Point Series*, LKPD Pindai, PPT (*Power Point*), dan gambar. Namun, penggunaannya belum digunakan

secara optimal dikarenakan peserta didik hanya terfokus pada mencatat, menghafal, dan menyimak. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa kesulitan memahami materi dan cenderung pasif saat pembelajaran. Selain itu peserta didik cepat lupa terhadap materi yang telah dipelajari karena banyak hafalan. Sehingga peserta didik belum dapat menyelesaikan masalah Pendidikan Pancasila dan belum menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik kelas IV di SDN Gunung Putri 03 diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik menganggap pembelajaran Pendidikan Pancasila sulit dipahami. Adapun materi yang sulit dipahami peserta didik yaitu materi norma. Bahan ajar yang digunakan guru hanya terbatas pada buku paket ESPS dan LKPD. Informasi mengenai materi norma dinilai belum maksimal. Materi norma yang terdapat di dalam buku paket ESPS belum menjelaskan secara detail mengenai materi norma. Sedangkan pada LKPD hanya dipegang oleh guru, apabila guru ingin memberikan materi dan tugas dari LKPD maka

guru menuliskannya di papan tulis untuk dicatat oleh peserta didik. Keterbasan materi norma pada bahan ajar ini menjadikan peserta didik kesulitan memahami materi secara mendalam.

Merujuk dari permasalahan yang telah disebutkan, maka dibutuhkanlah inovasi media yang memudahkan peserta didik memahami materi norma dengan memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila. Multimedia digunakan sebagai bahan ajar tambahan karena dapat memberikan akses yang lebih mudah terhadap informasi dan materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan mampu mengakomodasi gaya belajar yang berbeda (Prasetya & Kuswandi, 2018). Multimedia interaktif dipilih karena keunggulannya antara lain dapat memperjelas penyajian materi dengan gambar dan animasi yang menarik, melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba setelah mempelajari materi, dan memotivasi peserta didik dengan

berbagai bentuk penghargaan, serta memberikan kebebasan pengguna untuk memilih materi melalui tombol navigasi (Manurung, 2020). Melalui penggunaan multimedia sebagai sumber belajar diharapkan dapat membantu peserta didik memperdalam pemahaman materi mengenai norma.

Multimedia interaktif dikembangkan dalam bentuk digital karena memiliki keunggulan yang mudah diakses dan fleksibel dengan menggunakan android maupun laptop. Hal ini disesuaikan dengan peserta didik kelas IV yang sudah terbiasa menggunakan *smartphone*. Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar, peserta didik dapat mengenal dan memahami teknologi pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran yang digunakan mengacu pada capaian pembelajaran fase B dalam kurikulum merdeka. Melalui multimedia interaktif peserta didik dapat memperdalam materi aturan dan norma dengan mudah. Materi aturan dan norma di kelas IV yang akan dibahas yaitu pengertian aturan dan norma, macam-macam norma yang berlaku di masyarakat serta sanksinya.

Adapun keterbaharuan dalam multimedia ini yaitu produk yang dihasilkan dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal di *smartphone* atau diakses melalui *link* web. dengan memuat langkah-langkah saintifik. Pendekatan saintifik dipilih karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam hal mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berdampak positif pada aspek sosial serta moral peserta didik (Agistiani et al., 2021). Multimedia ini bertujuan untuk menggambarkan suatu informasi dengan jelas dan komprehensif. Dalam pembuatannya multimedia interaktif dibuat dengan bantuan aplikasi *Unity*. Melalui aplikasi tersebut dapat menggabungkan animasi atau *background* suara sehingga membuat konten lebih menarik. Selain itu peserta didik dapat dengan mudah mengoperasikan media di *smartphone* maupun laptop.

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang membahas multimedia interaktif dan pendekatan saintifik dalam pembelajaran di sekolah. Penelitian pertama oleh Qistina, dkk pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media

Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SDN 034 Taraibangun Kabupaten Kampar“ menyatakan bahwa multimedia interaktif di kelas IV layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dimasukkan kedalam CD interaktif, dengan hasil peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam belajar(Qistina et al., 2019). Penelitian kedua oleh Prabawa, dkk pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Sainifik untuk Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis saintifik dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menjalankan simulasi eksperimen dengan cara yang lebih interaktif. Namun di lingkungan Sekolah Dasar tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap multimedia, sehingga tidak dapat digunakan secara merata oleh semua peserta didik (Prabawa & Restami, 2020). Penelitian ketiga oleh Putriningsih, dkk pada tahun 2021 dengan judul “Media *Pop-Up Book* Berorientasi Pendekatan Sainifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar” ditemukan bahwa Media *Pop-Up-Book* berorientasi

pendekatan saintifik dapat menarik perhatian peserta didik sehingga termotivasi dalam belajar PPKn. Namun media ini memiliki keterbatasan dalam menyajikan informasi yang kompleks atau rinci. Selain itu media ini cenderung lebih rapuh dan rentang terhadap kerusakan dibandingkan dengan media elektronik atau digital (Putriningsih & Putra, 2021).

Selanjutnya penelitian keempat oleh Khairunnisa, dkk pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa multimedia interaktif yang digunakan di kelas II penting dan efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tematik di SD (Khairunnisa & Ain, 2022). Penelitian kelima oleh Winda Rahayuningtyas, dkk tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat efektif dan baik digunakan dalam

pembelajaran nilai Pancasila (Rahayuningtiyas et al., 2023).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khairunnisa, dkk pada tahun 2022 perbedaan dari penelitian ini adalah pengembangan media mengacu pada pendekatan saintifik, menggunakan kurikulum merdeka, dan materi yang digunakan adalah aturan dan norma pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti mencoba memberi solusi dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis saintifik yang diperkirakan akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi. Adapun perbedaan multimedia interaktif dengan media-media lainnya dalam penelitian ini adalah bentuk final produk berupa aplikasi yang dapat di share melalui *link* atau kode QR, selain itu terdapat *padlet* dalam media untuk menyimpan jawaban pengguna, dan terdapat simulasi cerita interaktif tentang norma. Dengan demikian peneliti menganggap multimedia interaktif sesuai, praktis, menarik, dan dapat memberikan solusi untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hal tersebut dirumuskan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. *Research and Development* merupakan metode penelitian ilmiah untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui prosedur ilmiah dalam mengembangkan dan memvalidasi produk. Sugiyono menyatakan bahwa penelitian *Research and Development* adalah penelitian yang dirancang untuk menghasilkan atau meningkatkan produk, proses, atau sistem tertentu (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan model 4D oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974 yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Sivasailam Thiagarajan, 1974). Pada penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan

sampai pada tahap tiga 4D yaitu *Develop* (pengembangan).

Subjek penelitian ini adalah SDN Gunung Putri 03. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari data skor angket para ahli (*expert review*) sebagai validator dan peserta didik sebagai responden.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Definisi (*Define*)**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru dan peserta didik ditemukan bahwa pembelajaran masih cenderung tradisional dan berpusat pada guru. Bahan ajar yang digunakan peserta didik hanya terbatas pada buku paket. Materi tambahan yang tidak ada di buku paket disediakan dalam LKPD Pindai, yang hanya dipegang oleh guru. Guru menggunakan PPT untuk menyampaikan materi dari LKPD kepada peserta didik. PPT ini hanya berisi tulisan dan gambar yang terfokus pada menyimak dan mencatat. Selain itu peserta didik masih sulit memahami materi norma, terutama pada norma kesusilaan dan norma kesopanan. Berdasarkan

hasil penyebaran kuesioner peserta didik di kelas IVB dengan jumlah 40 didapatkan persentase 63,16% sulit memahami materi norma. Permasalahan tersebut terjadi karena buku ajar Pendidikan Pancasila pada materi norma terbatas dan peserta didik tidak mempunyai bahan bacaan untuk belajar secara mandiri kecuali dari buku catatan sendiri.

Pada perkembangan kognitifnya peserta didik kelas IV pada usia 7 sampai 11 tahun menurut Piaget berada pada fase operasional konkret yaitu fase dimana anak sudah mampu menggunakan logika namun terbatas pada benda-benda konkret (Ika Lestari, 2018). Oleh karena itu, materi abstrak seperti norma perlu disajikan dengan cara yang konkret dan mudah dipahami. Penggunaan multimedia interaktif dengan kombinasi berbagai media seperti gambar animasi, audio, video tentang norma dalam kehidupan sehari-hari, dan cerita interaktif tentang norma yang dikemas dengan menarik dapat membantu peserta didik memahami materi sesuai dengan tahapan perkembangan kognitifnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan bahan ajar yang digunakan guru sebagai sumber utama pelajaran adalah buku paket ESPS. Dalam buku paket yang digunakan guru memiliki keterbatasan dalam cakupan materi, terutama tentang norma. Pada materi norma tidak terlalu membahas secara mendalam tentang norma, macam-macam norma, dan pelaksanaan norma dalam kehidupan sehari-hari. Dengan keterbatasan tersebut materi tambahan yang digunakan guru untuk mengajarkan norma yaitu LKPD Pindai. LKPD ini hanya dipegang oleh guru, materi norma yang ada di dalamnya cukup lengkap namun didominasi teks dan minim gambar. Oleh karena itu, guru menggunakan PPT sebagai media untuk menyampaikan materi. Namun penggunaannya hanya terbatas kepada menyimak dan kurang interaktif. Sehingga peserta didik kurang minat dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu adanya media yang interaktif sebagai suplemen atau tambahan pembelajaran yaitu multimedia interaktif yang dikaitkan dengan pendekatan saintifik. Dalam

penerapannya saintifik dalam sosio-sains dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam literasi sains, penalaran, berpikir kritis, dan pengetahuan tentang isu-isu ilmiah terkait dengan Masyarakat (Sengul, 2019).

Adapun perumusan tujuan pembelajaran materi norma pada Fase B elemen UUD 1945 (Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2023, 2023). Berikut Tujuan pembelajaran pada materi norma; 1) membedakan aturan dan norma dalam kehidupan sehari-hari; 2) menunjukkan norma-norma dalam kehidupan di masyarakat; 3) menganalisis aturan dan norma dalam kehidupan sehari-hari; dan 4) menyimpulkan aturan dan norma dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Perancangan (*Design*)**

Pada tahap kedua dalam perancangan, peneliti mulai menyusun instrumen-instrumen yang akan digunakan untuk menilai kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Penyusunan instrumen tersebut berupa lembar validasi untuk *expert review* yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Serta angket respon peserta didik terhadap multimedia interaktif.

Selanjutnya Peneliti membuat mulai membuat *flowchart* dan *storyboard*. Berikut merupakan flowchart rancangan peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dan norma di kelas IV Sekolah Dasar.

Berikut merupakan tampilan multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti menggunakan *software Unity*.



**Gambar 1 Tampilan Awal**

Pada tampilan pertama terdapat logo UNJ dan kolom nama yang dapat diisi pengguna sebelum menuju ke menu materi.



**Gambar 2 Tampilan Menu Fungsi dan Petunjuk**

Tampilan petunjuk berisi cara penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam belajar.



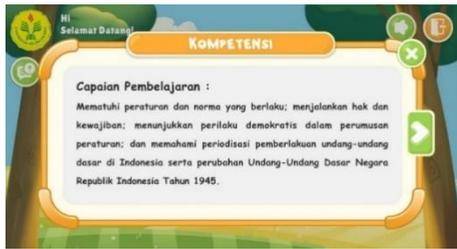
**Gambar 3 Tampilan Menu Utama**

Pada halaman ini ditampilkan kalimat selamat datang untuk pengguna. Kemudian terdapat menu yang berisi petunjuk belajar dengan ikon tanda tanya. Selanjutnya profil pengembang, kompetensi, materi, evaluasi, dan referensi. Pengguna bisa mengklik simbol tanda tanya untuk mengetahui petunjuk belajar



**Gambar 4 Tampilan Profil Pengembang**

Tampilan pada halaman ini berisi profil pengembang dilengkapi foto dari pengembang dan dosen pembimbing, serta tulisan nama dibawahnya.



**Gambar 5 Tampilan Kompetensi**

Tampilan pada halaman ini berisi Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.



**Gambar 6 Tampilan Materi**

Tampilan pada halaman ini berisi kegiatan sesuai dengan tahapan-tahapan saintifik berawal dari menanya, mengamati, menggali informasi, menganalisis dan mengomunikasikan. Pada tahap menannya dan mengomunikasikan terdapat media padlet untuk menyimpan jawaban pengguna. Pada setiap materi norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum terdapat teks materi, video, dan cerita interaktif yang dapat diselesaikan oleh pengguna.



**Gambar 7 Tampilan Evaluasi**

Pada halaman ini berisi 10 soal pilihan ganda untuk dikerjakan setelah menyelesaikan kegiatan yang telah dilakukan.



**Gambar 8 Tampilan Referensi**

Pada halaman ini berisi kumpulan referensi yang digunakan pengembang dalam media.

### **3. Pengembangan (*Develop*)**

Pada tahap selanjutnya dilakukan uji validasi oleh para ahli. Setelah media sudah jadi maka akan diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sesuai bidangnya. Proses selanjutnya adalah proses validasi oleh para ahli dengan kuesioner tertutup. Hasil dari tiga ahli dapat diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 1 Validasi Ahli Media**  
 (Surjono, 2017) & (Pahrudin, 2019)

No.	Aspek	Hasil Penilaian
1	Intruksional	
2	Saintifik	
3	Tampilan	
	Total Skor	61
	Skro Maksimal	64
	Persentase	95,30%
	Kategori Kelayakan	Sangat layak

**Tabel 2 Validasi Ahli Bahasa**(Pendidikan et al., 2017)

No.	Aspek	Hasil Penilaian
1	Kelayakan Bahasa	
	Total Skor	39
	Skro Maksimal	40
	Persentase	97,50%
	Kategori Kelayakan	Sangat layak

**Tabel 3 Validasi Ahli Materi**  
 (Surjono, 2017) & (Pahrudin, 2019)

No.	Aspek	Hasil Penilaian
1	Isi	
2	Saintifik	
	Total Skor	40
	Skro Maksimal	44
	Persentase	90,90%
	Kategori Kelayakan	Sangat layak

Pada tahap uji coba produk dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN 03 Gunung putri dengan tiga tahapan yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*. Berikut hasil hasil uji coba peserta didik.

No.	Uji Coba Peserta Didik	Presentase	Kategori Kelayakan
1	Uji Coba <i>One-to-One</i>	89,60%	Sangat Baik
2	Uji Coba <i>Small Group</i>	93,50%	Sangat Baik
3	Uji Coba <i>Field Test</i>	92,10%	Sangat Baik
	Rata-Rata	91,70%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian para ahli dan juga uji coba peserta didik dapat dikatakan pengembangan multimedia ineraktif layak digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di kelas IV Sekolah Dasar. Melalui multimedia interaktif berbasis saintifik menjadi

sebuah inovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar dalam bentuk multimedia interaktif yang dapat diakses melalui *smartphone*. Melalui animasi yang konkret dan konten-konten yang menarik dalam multimedia mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara mandiri (Uno et al., 2023). Hal ini memudahkan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam memilih bahan ajar yang disajikan dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif dan membuat pembelajaran menjadi fleksibel karena peserta didik dapat belajar dengan mandiri.

Pengembangan produk multimedia interaktif berbasis saintifik mendapatkan evaluasi penilaian yang dilakukan oleh *expert review* yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media berdasarkan aspek kelayakan penyajian, saintifik, tampilan media, dan interaktivitas kegrafikan memperoleh kelayakan sebesar 96,4% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian dari ahli bahasa berdasarkan aspek ketepatan penggunaan bahasa, komunikatif,

kesesuaian bahasa, penggunaan istilah dan simbol memperoleh persentase kelayakan 97,5% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian dari ahli materi berdasarkan aspek struktur materi, saintifik, tampilan media, dan isi materi memperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kategori sangat baik. Setelah melakukan uji ahli, selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik di kelas IV melalui tahap uji coba *one-to-one* sebanyak tiga peserta didik, *small group* sebanyak sepuluh peserta didik, dan *field test* sebanyak dua puluh peserta didik. Tahap pertama uji coba *one-to-one* memperoleh kelayakan sebesar 89,6% dengan kategori sangat baik. Tahap kedua uji coba *small group* memperoleh kelayakan sebesar 93,5% dengan kategori sangat baik. Tahap ketiga uji coba *field test* memperoleh kelayakan sebesar 92,1% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil ahli *expert review* dan uji coba pengguna kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis saintifik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dan norma layak digunakan sebagai penunjang

pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan menjadi sumber tambahan belajar peserta didik di rumah.

### **E. Kesimpulan**

Dalam meningkatkan penguasaan konsep materi norma peserta didik diperlukan strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan yaitu penggunaan aplikasi multimedia interaktif sebagai bahan ajar untuk mendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memperoleh kategori kelayakan sangat baik. Kemudian hasil uji coba peserta didik yaitu pada tahap pertama uji coba *one-to-one*, tahap kedua uji coba *small group*, tahap ketiga uji coba *field test* memperoleh kategori kelayakan sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis saintifik materi aturan dan norma di kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi

dan menjadi sumber tambahan belajar peserta didik di rumah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agistiani, D. Z., Putri, D. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4865–4873.
- Agus Pahrudin dan I Dona Dinda Pratiwi. (2019). *Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 & Dampaknya Terhadap Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran*. Pustaka Ali Imron.
- dan Pengembangan Herman Dwi Surjono, K. (2017). *ULTIMEDIA EMBELAJARAN NTERAKTIF*.
- Ika Lestari. (2018). *Perkembangan Anak Usia SD* (Sitepu, Ed.). UNJ Press.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2023 (2023). [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1692927593\\_manage\\_file.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1692927593_manage_file.pdf)
- 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>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Pendidikan, K., Kebudayaan, D., Penelitian, B., Pengembangan, D., Penelitian, P., & Pendidikan, K. (2017). *BUKU TEKS DAN PENGAYAAN: Kelengkapan dan Kelayakan Buku Teks Kurikulum 2013 Serta Kebijakan Penumbuhan Minat Baca Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendikbud. <https://litbang.kemdikbud.go.id>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479–491.
- Prasetya, A. Y. W. N., & Kuswandi, D. (2018). Multimedia interaktif pada pembelajaran tematik untuk kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(11), 1423–1427.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131–139.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPA KELAS IVC SD NEGERI 034 TARAIBANGUN KABUPATEN*

- KAMPAR.  
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v8i1.7649>
- Kelas V di SD Negeri 5 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 521.  
<http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Rahayuningtiyas, W., Imron, I. F., & Mujiwati, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 108–121.
- RI. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*.
- Sengul, O. (2019). Linking scientific literacy, scientific argumentation, and democratic citizenship. *Universal Journal of Educational Research*, 7(4), 1090–1098.
- Sivasailam Thiagarajan, D. S. S. M. I. S. (1974). *Intructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University Bloomington.
- Srirahmawati, A., Deviana, T., & Wardani, S. K. (2023). PENINGKATAN KETERAMPILAN ABAD 21 (6C) SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA KURIKULUM MERDEKA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5283–5294.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, W. A., Halim, I., & Kunci, K. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA untuk