

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA MATA PELAJARAN
IPS MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA BAGI
SISWA KELAS IV DI SD NO. 3 BENOA TAHUN AJARAN 2022/2023**

OLEH

I Gede Teguh Saputra, NIM 1911031334

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada muatan IPS kelas IV di SD No. 3 Benoa. Penelitian pengembangan ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, evaluations*. Subjek uji coba produk pada penelitian pengembangan ini yaitu terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran serta siswa kelas IV di SD No. 3 Benoa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode angket/kuesioner dengan instrument berupa lembar kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu, (1) rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila berupa aplikasi yang didalamnya berisi tentang unsur-unsur multimedia interaktif seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan navigasi. (2) Hasil kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan (a) hasil *review* ahli isi pembelajaran (92,30%) berkualifikasi sangat baik, (b) hasil *review* ahli desain pembelajaran (90%) berkualifikasi sangat baik, (c) hasil *review* ahli media pembelajaran (91,07%) berkualifikasi sangat baik, (d) hasil uji coba perorangan (92,50%) berkualifikasi sangat baik, (e) hasil uji coba kelompok kecil (94,16%) berkualifikasi sangat baik, dan (d) hasil uji coba lapangan (95,11%) berkualifikasi sangat baik. (3) Berdasarkan hasil uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 12,10 dengan harga t_{tabel} taraf signifikansi 5% untuk $db = 42$ adalah 2,021. Dengan demikian, harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, IPS, Profil Pelajar Pancasila

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning multimedia based on Pancasila student profiles on social studies content for class IV at SD No. 3 Bena. This development research applies the ADDIE development model which includes the analysis, design, development, implementation, evaluations stages. The product trial subjects in this development research consisted of learning content experts, learning media experts, learning design experts and fourth grade students at SD No. 3 Bena. The data collection method used is the questionnaire method with the instrument in the form of a questionnaire sheet. The data analysis technique used is a quantitative descriptive analysis technique. The results of this development research are, (1) the design of interactive learning multimedia based on Pancasila student profiles in the form of an application which contains interactive multimedia elements such as text, images, sound, video, animation, and navigation. (2) The results of the feasibility of interactive learning multimedia based on Pancasila student profiles show that the product developed is feasible for use in learning activities based on (a) the results of the review of learning content experts (92.30%) are very well qualified, (b) the results of the review of learning design experts (90%) are very well qualified, (c) the results of the expert review of learning media (91.07%) are very well qualified, (d) the results of individual trials (92.50%) are very well qualified, (e) the results of group trials small (94.16%) qualified very well, and (d) the results of field trials (95.11%) qualified very well. (3) Based on the results of the t-test, the tcount is 12.10 with a significance level ttable of 5% for db = 42 which is 2.021. Thus, the price of tcount > ttable so that H0 is rejected and H1 is accepted. Therefore, interactive learning multimedia on social studies subjects is effectively used in learning activities because it can improve student learning outcomes.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, IPS, Pancasila Student Profile