

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sagala, 2009). Pendidikan dapat dilakukan secara formal maupun non-formal dengan tujuan mengubah sikap, etika, dan tingkah laku untuk meningkatkan pola pikir seseorang. Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pertumbuhan dan perkembangan teknologi informasi dewasa ini berjalan dengan sangat cepat. Pesatnya kemajuan teknologi tersebut tentunya menjadi tuntutan terhadap dunia pendidikan untuk terus mengikuti perkembangan jaman dalam rangka meningkatkan mutu karena penerus bangsa yang baik dihasilkan melalui mutu pendidikan yang baik. Melalui pendidikan yang berkualitas, Indonesia dapat mengembangkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di kompetensi global, serta memajukan inovasi dan teknologi yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Proses pembelajaran dapat

dijadikan sebagai salah satu tolak ukur kualitas mutu pendidikan yang baik. Adapun beberapa komponen yang dilibatkan dalam proses pembelajaran yakni metode pembelajaran, strategi pembelajaran, kurikulum, dan media pembelajaran (Danil, dkk., 2022).

Kurikulum adalah aspek krusial dalam sebuah lembaga pendidikan, berfungsi sebagai rencana dan pengaturan yang menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Saat ini, Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai sistem yang diterapkan. Menurut Yoga, M (2020) merdeka belajar dapat dipahami sebagai kebebasan untuk berpikir secara kreatif, berinovasi, serta memiliki kemampuan untuk merespons perubahan dengan fleksibilitas dan daya sesuaian. Konsep ini lahir karena pendidikan kehilangan orientasi dasarnya, yaitu untuk mengembangkan keberanian dan kemandirian dalam berpikir, serta tidak adanya kebutuhan dan keberanian untuk berpikir secara mandiri (Priyatma, 2020). Semangat merencanakan pembelajaran yang interaktif, untuk merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran, serta memudahkan evaluasi hasil belajar. Pendidikan Merdeka Belajar merupakan respon terhadap kebutuhan sistem pendidikan pada era *Society 5.0*. Di era ini, kebutuhan utama dalam sistem pendidikan adalah mencapai penguasaan siswa terhadap literasi baru, seperti literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Selain itu, dalam sistem Pendidikan Merdeka Belajar, pendidikan karakter tetap menjadi fokus utama untuk pengembangan siswa (Yamin & Syahrir, 2020).

Salah satu perubahan baru dalam kurikulum merdeka merupakan nama mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang sebelumnya disebut Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) dalam kurikulum 2013. Pancasila merupakan landasan negara dan ideologi bagi bangsa Indonesia, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila tentunya menjadi subjek yang penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Menurut Putri, dkk (2020) pancasila sebagai ideologi negara memiliki peran penting dalam menyampaikan orientasi, wawasan dan pedoman normatif di seluruh aspek kehidupan berbangsa, yang berarti nilai-nilai Pancasila harus diterapkan di berbagai bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Menurut Anzelina, D., dkk (2023) tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di tingkat SD adalah menanamkan rasa kebanggaan, cinta tanah air, serta bertanggung jawab. Siswa juga diharapkan menghargai keragaman budaya, memiliki pemahaman agama yang kuat, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif. Pendidikan Pancasila mencakup nilai-nilai karakter, kemampuan literasi numerasi dan keterampilan abad 21 yang dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Selain itu, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan agar siswa dapat memahami dan memenuhi hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara yang berpendidikan serta mengimplementasikan rasa toleransi dan menghormati satu sama lain.

Rancangan pembelajaran yang baik seharusnya melibatkan model dan media pembelajaran yang menarik untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal (Harni, 2021). Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang relevan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa serta materi pelajaran yang akan dipelajari. Pemanfaatan teknologi membantu

menyediakan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tuntutan global seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang pesat. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, terutama untuk siswa di tingkat sekolah dasar yang masih berpikir secara konkrit. Materi pembelajaran yang bersifat abstrak harus divisualisasikan agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Supriyono, 2018). Menurut Yuanta (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. Di tingkat sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran memerlukan perhatian khusus dari guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Selama proses pembelajaran guru bukan hanya sebagai pengajar, tetapi harus memberikan cara agar membuat siswa bisa asik, menyenangkan serta tidak membosankan dalam melakukan pembelajaran di kelas (Lontoh, F., & Laumakany 2022). Salah satu caranya adalah dengan merancang dan memanfaatkan media yang inovatif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran, mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan, dan pada akhirnya membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan buku panduan badan SKAP (2022) untuk menentukan ketuntasan papaian pembelajaran (CP) dapat melalui ketuntasan tujuan pembelajaran yang disebut kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Berdasarkan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (2022) kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) PAP skala 4 yaitu minimal hasil belajar dalam kategori sudah

mencapai ketuntasan dan tidak perlu remedial adalah dari persentase 66-85%. Dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada nilai KKTP yang ditetapkan sekolah, sehingga diharapkan seluruh siswa mampu mencapai nilai rata-rata lebih dari atau minimal sama dengan nilai KKTP.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Wayan Nurparini, S.Pd selaku wali kelas IV di SD No. 2 Bongkasa Pertiwi beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran banyak siswa yang kurang antusias khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menghargai Keragaman. Tuntutan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada abad 21 di sekolah tersebut masih belum terpenuhi karena pengoptimalan pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang bersifat inovatif oleh tenaga pendidik masih kurang. Hal tersebut berdampak pada menurunnya pemahaman konsep belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menghargai Keragaman di Lingkungan. Sebanyak 27 orang peserta didik belum mencapai hasil belajar minimal terkategori sudah mencapai ketuntasan dan tidak perlu remedial yang dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Nilai PAS Pendidikan Pancasila Kelas IV BAB 3

Persentase Penguasaan	Predikat	Banyak Peserta didik
86-100%	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih	0
66-85 %	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	8
41-65%	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	4
0-40%	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	15

(Sumber: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022)

Mengacu pada hal tersebut maka peserta didik diharapkan memiliki kompetensi pengetahuan minimal 66-85% dengan predikat baik pada penguasaan kompetensi pengetahuan. Apabila peserta didik menunjukkan antusiasme dan merasa nyaman selama proses pembelajaran, mereka akan mampu menguasai kompetensi pengetahuan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, salah satu faktor yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah yakni karena guru belum mengupayakan pembelajaran yang bersifat inovatif. Bahwa saat proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung cepat merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa cenderung tidak fokus, lebih banyak mengobrol dengan teman, bermain sendiri, atau bahkan hanya diam tanpa memperhatikan materi yang disampaikan. Kurangnya keterlibatan ini membuat siswa kesulitan memahami materi, enggan untuk bertanya atau berpartisipasi aktif, dan akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Guru juga masih menggunakan buku guru (LKS) dan buku paket sebagai sumber belajar dan pembelajaran masih bersifat *teacher center*. Berdasarkan masalah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sebagian besar masalah yang terjadi disebabkan oleh pendidik yang kurang dalam mengeksplorasi media pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Adanya kesenjangan antara kondisi harapan dan kenyataan ini dikhawatirkan akan berdampak pada tingkat motivasi belajar siswa yang menurun, sehingga capaian hasil belajar siswa pun turut dipengaruhi. Hal tersebut dapat disebabkan oleh banyak faktor, baik faktor internal siswa itu sendiri, maupun faktor eksternal seperti guru, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan

lain-lain. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka adapun solusi yang dapat diberikan yakni pengadaan sebuah media pembelajaran.

Media yang efektif meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pendidikan Pancasila yakni Multimedia interaktif. Media pembelajaran tersebut dapat disajikan dalam bentuk video, grafik, teks, gambar dan objek 3D yang ditampilkan secara menarik. Menurut Marpaung & Pongkendek (2020) penggunaan objek 3D dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi terlihat secara visual. Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar 2D dan 3D, dan video, sehingga pengembangannya sejalan dengan arah perkembangan teknologi Wulandari, dkk, (2022). Dengan berbagai komponen yang terdapat di dalamnya, multimedia interaktif tersebut dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran serta memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan elemen visual yang realistis dan memperkaya pemahaman serta keterlibatan dalam konten yang disajikan dengan berbantuan media elektronik seperti laptop dan smartphone.

Multimedia interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif ini dirancang dengan berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila. Sesuai dengan arahan dan visi dari menteri pendidikan dikatakan bahwa “sistem pendidikan nasional wajib mengedepankan nilai-nilai ketuhanan yang berkarakter kuat dan berakhlak mulia, serta unggul dalam inovasi dan teknologi” (Rahayuningsih, 2022). 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 menghargai keragaman di lingkungan. Contohnya, pada saat bermain dengan teman tidak boleh memandang perbedaan agama, suku dan budaya serta saat mengerjakan tugas kelompok semua orang harus bergotong royong dan bekerja sama sehingga tugas yang berat akan menjadi ringan. Dan dimensi bernalar kritis dalam multimedia interaktif ditunjukkan dari siswa yang memahami materi dan berpikir kritis saat menjawab permasalahan yang diberikan. Selain itu, siswa harus mampu menyebutkan contoh keragaman yang di lingkungan sekitar mereka.

Pemanfaatan multimedia interaktif yang dirancang dengan Profil Pelajar Pancasila merupakan pilihan yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan mengedepankan nilai-nilai luhur Pancasila seperti peduli terhadap lingkungan dan sesama serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran melalui berbagai elemen, seperti audio, video animasi, gambar 2D dan 3D yang menarik. Menurut Setiawan (2023) multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media. Menurut Deliany, dkk (2019) multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa media yang disajikan menjadi satu kesatuan seperti teks, audio, grafis 2D dan 3D, video animasi untuk mempertegas dalam penyampaian materi pembelajaran. Peserta didik tidak hanya interaktif dalam mengakses materi tetapi multimedia ini menampilkan grafis 2D yang interaktif, peserta didik dapat mengklik gambar 2D untuk menampilkan versi 3D yang lebih detail. Fitur ini

memungkinkan peserta didik untuk melihat objek dari berbagai sudut, sehingga mereka dapat memahami bentuk dan susunan secara lebih nyata. Integrasi grafis 2D dan 3D dalam multimedia ini bertujuan untuk membantu peserta didik menghubungkan teori dengan realitas, sehingga konsep yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami. Multimedia interaktif memperhatikan dan menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa, multimedia interaktif sudah mencakup tiga gaya belajar yakni gaya belajar *visual*, *auditori* dan *kinestetik* (Halimah, 2021). Pesatnya perkembangan teknologi yang ada, guru bisa memanfaatkan hal tersebut untuk kepentingan proses pembelajaran agar lebih inovatif sehingga proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Terlebih lagi pada kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana guru dituntut untuk dapat membentuk generasi yang berlandaskan Pancasila melalui penerapan dimensi profil pelajar Pancasila.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Muatan Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, disimpulkan terdapat beberapa masalah yang terjadi pada siswa kelas VI SD No. 2 Bongkasa Pertiwi, sebagai berikut:

- 1) Guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran.

- 2) Guru tidak menggunakan media yang relevan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa siswa.
- 3) Guru belum menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 4) Pembelajaran menggunakan metode ceramah (teacher center).
- 5) Teknologi yang belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Uraian permasalahan yang di identifikasikan oleh penulis, penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi?
- 2) Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ditinjau dari isi, desain, dan media muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ditinjau dari uji coba pendidik, perorangan dan kelompok kecil pada siswa kelas IV SD No. 2 Bongkas Pertiwi?

- 4) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi?

1.5. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi.
- 2) Untuk mengetahui hasil validitas multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ditinjau dari isi, desain dan media pada muatan Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis profil pelajar ditinjau dari uji pendidik, perorangan dan kelompok kecil Pancasila pada siswa kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi.

1.6. Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat dari yang diharapkan melalui penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil Penelelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bersifat positif terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, melalui penerapan media.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran dan dapat membantu guru dalam membuat kembali multimedia interaktif mengenai topik pembahasan lain.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan dasar dalam mengambil kebijakan untuk mewajibkan para guru mengembangkan multimedia interaktif untuk setiap materi yang diajarkan.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk memperkaya pengetahuan dan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif kedepannya.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan yaitu multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila. Berikut ini merupakan uraian secara singkat mengenai multimedia interaktif.

- 1) Produk ini berupa multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila dengan berbantuan aplikasi *Canva*, *Microsoft Power Point*, *website Assmblr*

Edu dan website Educaplay pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi.

- 2) Materi yang disajikan dalam satu alur tujuan pembelajaran yaitu memahami materi menghargai keberagaman di lingkungan.
- 3) Multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ini merupakan hasil pengembangan yang mengarahkan siswa melihat bagaimana pentingnya menumbuhkan karakter serta melestarikan budaya yang dapat dilakukan dalam kegiatan sehari-hari.
- 4) Multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ini merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui perangkat seperti laptop atau komputer, dengan menyajikan objek 3D yang memperjelas konsep abstrak sehingga siswa dapat lebih mudah memvisualisasikannya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan produk multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Inovasi ini dapat memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang variatif, inovatif dan bermakna, sehingga peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal. Pemanfaatan multimedia interaktif yang dirancang dengan profil pelajar Pancasila merupakan pilihan yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan mengedepankan nilai-nilai luhur Pancasila seperti peduli terhadap lingkungan dan sesama serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ini didasari pada beberapa asumsi dan memiliki keterbatasan pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ini dapat menambah wawasan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi menghargai keberagaman di lingkungan, sehingga dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila ini menyajikan pembelajaran dengan media digital dengan tampilan yang nyata. Media ini membutuhkan interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila berdasarkan hasil belajar dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar, sehingga produk ini akan lebih memberikan hasil kepada siswa SD, khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD No. 2 Bongkasa Pertiwi.
- 2) Multimedia interaktif berbasis profil pelajar Pancasila yang dikembangkan dapat diakses menggunakan android, laptop dan tablet yang memiliki aplikasi

Microsoft Power Point, sehingga memudahkan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

1.10. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang nantinya akan digunakan dalam penelitian, maka perlu memberikan batasan-batasan istilah yaitu sebagai berikut.

1) Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan merupakan suatu proses penelitian atau kegiatan untuk mengembangkan dan menciptakan, dan memanipulasi segala sesuatu yang telah dirancang sebelumnya menjadi suatu produk yang efektif dan kreatif. Pengembangan diuji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga nantinya produk tersebut dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas.

2) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan media yang mengkombinasikan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, video, animasi serta objek 3D, memungkinkan pengguna interaktif, terlibat secara langsung dan aktif dalam pengalaman yang disajikan.

3) Muatan pelajaran Pendidikan Pancasila

Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang telah dibelajarkan kepada siswa Sekolah Dasar mulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Mata pelajaran ini diharapkan dapat memperkuat rasa nasionalisme siswa sekaligus mendorong penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka.

4) Materi Menghargai Keragaman di Lingkungan

Materi pelajaran ini juga mencakup pemberian pemahaman terkait keberagaman budaya Indonesia. Dalam pengelompokannya pemahaman terkait keberagaman budaya Indonesia dikelompokkan ke dalam materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia. Materi ini menjelaskan unsur-unsur budaya sebagai bentuk keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Indonesia memiliki keberagaman mulai dari suku bangsa, adat istiadat, bahasa, agama hingga kesenian. Keberagaman yang ada membuat Indonesia kaya akan budaya. Untuk menjaga kerukunan terhadap suatu perbedaan harus diterapkan sikap menghargai dan menghormati.

5) Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai - nilai Pancasila dengan mengimplementasikan penerapan Profil Pelajar Pancasila terutama di dimensi berkebhinekaan global, gotong royong dan bernalar kritis.

6) Model *ADDIE*

Model *ADDIE* merupakan model yang terdapat 5 tahapan yaitu: analisis (*analysis*), perancangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).