

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
JEJAK BUDI BERBASIS I2M3 MUATAN
KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NO. 3
SIBANG GEDE TAHUN AJARAN
2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**OLEH
I GUSTI AGUNG RATIH PUSPANGRAT
NIM 2111031260**

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

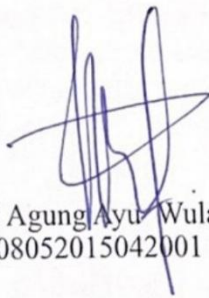
SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008052015042001



Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.
NIP. 197405202008121003

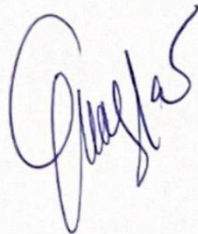
Skripsi oleh I Gusti Agung Ratih Puspaningrat ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 27 Juni 2025

Dewan Penguji,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 19560520 198303 1 002

(Ketua)



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19900414 202321 2 054

(Anggota)



Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19900805 201504 2 001

(Anggota)



Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.
NIP. 19740520 200812 1 003

(Anggota)

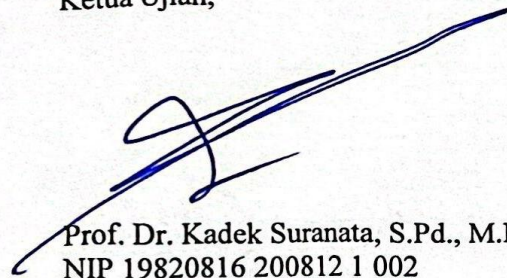
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 27 Mei 2025

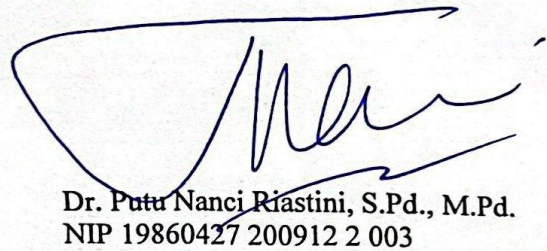
Mengetahui:

Ketua Ujian,



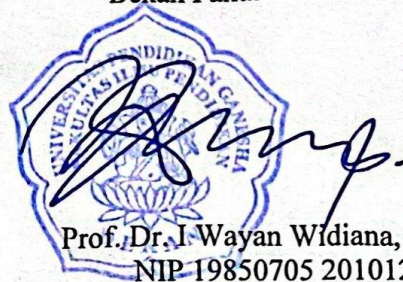
Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP 19820816 200812 1 002

Sekretaris Ujian,



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP 19860427 200912 2 003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widianana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850705 201012 1 007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKn Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Mei 2025



I Gusti Agung Ratih Puspaningrat
NIM. 2111031260

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa beserta seluruh manifestasinya, karena atas berkat dan rahmatnya, skripsi yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Jejak Budi Berbasis I2M3 Muatan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pembelajaran PKN Kelas V SD No. 3 Sibang Gede Tahun Ajaran 2024/2025 dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha. Terelesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, melalui kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang dengan penuh dedikasi telah memberikan dukungan moral serta memfasilitasi berbagai kebutuhan akademik selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiarta, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi serta fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas segala motivasi yang diberikan dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Dasar.
4. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas segala motivasi dan arahan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si selaku Direktur SDP Universitas Pendidikan Ganesha Kampus Denpasar atas segala motivasi dan arahan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung selaku Pembimbing Akademik atas segala motivasi dan arahan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I sekaligus sebagai ahli isi materi pembelajaran dan ahli rancang bangun yang

telah memberikan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan arahan, bimbingan, motivasi, pengalaman, pengetahuan dan petunjuk selama menyusun skripsi ini.

8. Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A., selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan arahan, bimbingan, motivasi, pengalaman, pengetahuan dan petunjuk selama menyusun skripsi ini.
9. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli media dalam penelitian ini.
10. I Gede Bagus Angga Pradnyana, S.Pd. selaku PLT SD No. 3 Sibang Gede yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. Bapak I Nyoman Ardiana, S.Pd. selaku Guru kelas V yang telah membimbing kegiatan di kelas V dalam penelitian ini.
12. Seluruh siswa kelas V SD No. 3 Sibang Gede yang membantu dan kerjasamanya selama penelitian berlangsung.
13. Segenap saudara/keluarga besar di lingkungan rumah yang telah memberikan dukungan, doa serta motivasi kepada penulis dalam selama perkuliahan serta menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman PGSD angkatan 21 khususnya kelas K atas kebersamaan dukungan, kerjasama, motivasi dan suka duka yang telah dilalui bersama selama melaksanakan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
15. Dea Triyastuti, Anik Maharani, Putri Indraswari, Dika Seputra, Wida Wati, Sri Widiastini, Nur Wijayanti dan Surya Wijaya telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis.

Sangat disadari bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu demi kesempurnaan skripsi ini diharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 15 Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI	iii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	12
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	13
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
1.10 Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS.....	17
2.1 Kajian Teori	17
2.1.1 Multimedia	17
2.1.2 I2M3 (Interaktif, Inspiratif, Menyenangkan, Menantang dan Memotivasi).....	32
2.1.3 Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia	36
2.2 Kajian Hasil Yang Relevan.....	37
2.3 Kerangka Pikir.....	50
2.4 Perumusan Hipotesis	51

BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1 Desain Penelitian Pengembangan.....	52
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	56
3.3 Uji Coba Produk	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	87
4.1 Paparan Hasil Penelitian.....	87
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	87
4.1.1.1 Hasil Rancang Bangun Multimedia Interaktif.....	87
4.1.1.2 Kelayakan Multimedia Interaktif	96
4.1.1.3 Uji Efektivitas Multimedia Interaktif	111
4.1.2 Hasil Analisis Data	115
4.1.2.1 Hasil Analisis Data Rancang Bangun Multimedia Interaktif	115
4.1.2.2 Hasil Analisis Data Kelayakan Multimedia Interaktif.....	116
4.1.2.3 Hasil Analisis Data Efektivitas Multimedia Interaktif	117
4.1.3 Revisi Produk	121
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	126
4.2.1 Pembahasan Rancang Bangun Multimedia Interaktif	127
4.2.2 Pembahasan Kelayakan Multimedia Interaktif.....	129
4.2.3 Pembahasan Efektivitas Multimedia Interaktif.....	134
4.3 Implikasi Penelitian	138
BAB V PENUTUP.....	140
5.1 Rangkuman.....	140
5.2 Simpulan.....	146
5.3 Saran	149
DAFTAR RUJUKAN.....	151
LAMPIRAN.....	156
RIWAYAT HIDUP.....	269
PERNYATAAN.....	270

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun	70
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran.....	71
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional	72
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	73
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil.....	74
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Butir Tes Pilihan Ganda	75
Tabel 3.7 Konfersi Tingkat Pencapaian dengan Skala <i>Likert</i>	82
Tabel 3.8 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	83
Tabel 4.1 Tampilan Multimedia Interaktif	88
Tabel 4.2 Tabel Penilaian Ahli Rancang Bangun	97
Tabel 4.3 Tabel Penilaian Ahli Isi Materi Pembelajaran PKn.....	99
Tabel 4.4 Komentar Ahli Isi Materi Pembelajaran	100
Tabel 4.5 Tabel Penilaian Ahli Desain Instruksional	101
Tabel 4.6 Komentar Ahli Desain Instruksional.....	102
Tabel 4.7 Tabel Penilaian Ahli Media Pembelajaran	103
Tabel 4.8 Komentar Ahli Media Pembelajaran.....	105
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Perorangan.....	106
Tabel 4.10 Komentar Uji Coba Perorangan	107
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	109
Tabel 4.12 Komentar Uji Kelompok Kecil	111
Tabel 4.13 Uji Normalitas <i>Post-test</i>	113
Tabel 4.14 Uji Hipotesis <i>Post-test</i>	114
Tabel 4.15 Persentase Hasil Uji Coba Produk Multimedia Interaktif Jejak Budi	116
Tabel 4.16 Komentar Bersifat Merevisi dari Subjek Uji Coba	117
Tabel 4.17 Uji Normalitas <i>Post-test</i>	119
Tabel 4.18 Revisi dari Ahli Materi Pelajaran.....	121
Tabel 4.19 Revisi Ahli Desain Pembelajaran.....	124
Tabel 4.20 Revisi Ahli Media Pembelajaran.....	125

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	54
Gambar 4.1 Sebelum Perbaikan Dari Komentar Ahli Materi Pelajaran	122
Gambar 4.2 Sesudah Perbaikan Dari Komentar Ahli Materi Pelajaran.....	123
Gambar 4.3 Sebelum Perbaikan Dari Komentar Ahli Desain Pembelajaran.....	124
Gambar 4.4 Sesudah Perbaikan Dari Komentar Ahli Desain Pembelajaran.....	124
Gambar 4.5 Sebelum Perbaikan Dari Komentar Ahli Media Pembelajaran.....	125
Gambar 4.6 Sesudah Perbaikan Dari Komentar Ahli Media Pembelajaran	125
Gambar 4.7 Hasil Akhir Produk.....	128



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Observasi dan Pengumpulan Data	157
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	158
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	159
Lampiran 4 Hasil Wawancara	160
Lampiran 5 Angket Gaya Belajar Siswa	162
Lampiran 6 Hasil Gaya Belajar Siswa	163
Lampiran 7 Diagram Alur Multimedia Interaktif	164
Lampiran 8 <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif.....	165
Lampiran 9 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif.....	166
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Rancang Bangun.....	173
Lampiran 11 Modul Ajar.....	177
Lampiran 12 Surat Keterangan Uji Ahli Materi.....	225
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi	226
Lampiran 14 Surat Keterangan Uji Ahli Desain Instruksional	229
Lampiran 15 Hasil Validitas Uji Ahli Desain Instruksional.....	230
Lampiran 16 Surat Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran	233
Lampiran 17 Hasil Validitas Uji Ahli Media Pembelajaran.....	234
Lampiran 18 Hasil Uji Coba Perorangan.....	238
Lampiran 19 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	244
Lampiran 20 Lembar Jawaban Subjek Uji Coba Instrumen	262
Lampiran 21 Analisis Validitas Butir	263
Lampiran 22 Analisis Reliabilitas Butir Tes	264
Lampiran 23 Analisis Tingkat Kesukaran Butir Tes	265
Lampiran 24 Analisis Daya Beda Butir Tes.....	266
Lampiran 25 Soal <i>Post-test</i>	267
Lampiran 26 Lembar Jawaban <i>Post-test</i> Siswa	275
Lampiran 27 Nilai <i>Post-test</i> Siswa.....	276
Lampiran 28 Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i> Siswa	277
Lampiran 29 Hasil Uji-t Satu Sampel (<i>One Sample t-Test</i>)	279

Lampiran 30 Dokumentasi Kegiatan Uji Ahli	281
Lampiran 31 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	282
Lampiran 32 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	284

