

**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

Oleh

I Gusti Agung Ratih Puspaningrat

NIM 2111031260

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 muatan keanekaragaman budaya di Indonesia pembelajaran PKN. (2) mengetahui kelayakan multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 muatan keanekaragaman budaya di Indonesia pembelajaran PKN yang ditinjau dari rancang bangun, isi, desain instruksional, media pembelajaran, uji coba perorangan dan kelompok kecil. (3) mengetahui efektivitas multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 muatan keanekaragaman budaya di Indonesia pembelajaran PKN. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda, kuesioner dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian adalah (1) Rancang bangun multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 dengan hasil penilaian rancang bangun dari ahli rancang bangun dengan persentase 97,5% yang berada pada kualifikasi (sangat baik). (2) Kualitas media pembelajaran multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 menunjukkan hasil uji ahli isi muatan pelajaran sebesar 93,75% (sangat baik), uji ahli desain instruksional sebesar 93,75% (sangat baik), uji ahli media pembelajaran sebesar 90,79% (sangat baik), uji coba perorangan sebesar 95% (sangat baik) dan uji coba kelompok kecil sebesar 92,8% (sangat baik), serta (3) hasil uji efektivitas produk memperoleh $t_{hitung} 7,477 > t_{tabel} 1,717$ pada taraf signifikansi 5% untuk $dk = 23$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 efektif diterapkan pada pembelajaran PKN khususnya muatan keanekaragaman budaya di Indonesia kelas V di SD No. 3 Sibang Gede.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, I2M3, Keanekaragaman Budaya, PKN.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA JEJAK BUDI BASED
ON I2M3 CONTENT OF CULTURAL DIVERSITY IN INDONESIA
LEARNING PKN CLASS V SD NO. 3
SIBANG GEDE SCHOOL YEAR
2024/2025**

**By
I Gusti Agung Ratih Puspaningrat
NIM 2111031260
Primary Education Department**

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design of interactive multimedia Jejak Budi based on I2M3 content of cultural diversity in Indonesia learning Civics. (2) determine the feasibility of interactive multimedia Jejak Budi based on I2M3 content of cultural diversity in Indonesia learning Civics in terms of design, content, instructional design, learning media, individual and small group trials. (3) determine the effectiveness of interactive multimedia Jejak Budi based on I2M3 content of cultural diversity in Indonesia learning Civics. This research is a development research that uses the ADDIE development model. The data collection method uses multiple choice objective tests, questionnaires and quantitative descriptive data analysis techniques and inferential statistics. The results of the study are (1) The design of interactive multimedia Jejak Budi based on I2M3 with the results of the design assessment from the design expert with a percentage of 97.5% which is in the qualification (very good). (2) The quality of interactive multimedia learning media Jejak Budi based on I2M3 shows the results of the subject content expert test of 93.75% (very good), the instructional design expert test of 93.75% (very good), the learning media expert test of 90.79% (very good), individual trials of 95% (very good) and small group trials of 92, 8% (very good), and (3) the results of the product effectiveness test obtained $t_{count} 7.477 > t_{table} 1.717$ at a significance level of 5% for $dk = 23$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is a significant difference before and after using the interactive multimedia learning media Jejak Budi based on I2M3. Thus it can be concluded that the interactive multimedia product Jejak Budi based on I2M3 is effectively applied to Civics learning, especially the content of cultural diversity in Indonesia class V at SD No. 3 Sibang Gede.

Keywords: *Interactive Multimedia, I2M3, Cultural Diversity, Civics.*