

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah. Adapun pemaparan mengenai sepuluh hal pokok tersebut sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa dan negara tidak terlepas dari keunggulan dan kualitas sumber daya manusianya. Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tujuan dari Indonesia yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Indonesia alinea ke-empat. Seluruh elemen masyarakat terutama generasi penerus bangsa wajib turut mewujudkan tujuan negara. Mencerdaskan generasi penerus bangsa diwujudkan dengan tersedianya fasilitas pendidikan dari segala jenjang. Pendidikan merupakan suatu hal yang terpenting di kehidupan seseorang. Melalui pendidikan seseorang dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang berguna untuk keberlangsungan dirinya yang layak di terapkan di kehidupannya kelak. Pada undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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”. Pendidikan harus mampu menjadi wadah interaksi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional bagi generasi muda.

Generasi muda memegang peranan penting untuk membawa negara menjadi negara yang maju, mengikuti perkembangan zaman dan mampu bersaing sehingga perlunya penguatan karakter bangsa. Pancasila merupakan dasar negara Indonesia sehingga dijadikan pedoman dalam kehidupan masyarakat dalam bertingkah laku. Pancasila menjadi identitas nasional bangsa yang bermakna bahwa Pancasila sebagai jati diri bangsa yang menjadi landasan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Sebagai pedoman bangsa, Pancasila memiliki nilai-nilai yang bermakna, yakni sila pertama mengandung nilai ketuhanan, sila kedua mengandung nilai kemanusiaan, sila ketiga mengandung nilai persatuan, sila keempat mengandung nilai kerakyatan dan sila kelima mengandung nilai keadilan (Resman & Dewi 2021).

Keberagaman budaya di Indonesia sangat relevan dengan sila ketiga Pancasila, yakni "Persatuan Indonesia." Sila tersebut menegaskan pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan di tengah-tengah keragaman suku, bahasa, dan agama. Indonesia, dengan lebih dari 300 suku bangsa dan ribuan bahasa serta tradisi, merupakan contoh nyata dari keberagaman yang luar biasa. Pancasila, khususnya sila ketiga, mengingatkan bahwa meskipun setiap elemen Masyarakat memiliki latar belakang budaya yang berbeda tetap merupakan satu bangsa dengan tujuan dan identitas yang sama. Upaya untuk saling memahami, menghormati, dan

merayakan perbedaan budaya di Indonesia sejalan dengan nilai sila ketiga Pancasila, yang menekankan bahwa persatuan dan kesatuan bangsa harus tetap menjadi prioritas utama meskipun dalam keberagaman yang sangat luas. Dengan menjaga persatuan di tengah keberagaman Indonesia dapat memperkuat identitas nasional dan menciptakan masyarakat yang harmonis dan inklusif.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pembelajaran yang wajib diajarkan di segala jenjang sekolah. Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik sebagai dasar ideologi negara Indonesia. Pendidikan ini tidak hanya fokus pada pemahaman teoritis tentang lima sila Pancasila, tetapi juga pada penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk karakter, sikap, dan perilaku siswa yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila, seperti toleransi, gotong royong, dan keadilan. Dengan memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, diharapkan siswa dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab, memiliki rasa cinta tanah air, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat yang majemuk. Pendidikan Pancasila juga berfungsi untuk memperkuat rasa persatuan dan kesatuan di tengah keberagaman budaya, serta menanamkan rasa kebanggaan terhadap identitas nasional Indonesia.

Pendidikan Pancasila memainkan peran krusial dalam membentuk karakter dan identitas bangsa Indonesia terutama dalam konteks keberagaman budaya yang ada di negara ini. Pancasila sebagai dasar negara memberikan landasan moral dan etika yang mendukung prinsip-prinsip persatuan dan kesatuan di tengah-tengah keragaman suku, bahasa, dan agama. Melalui pendidikan Pancasila siswa diajarkan

untuk memahami dan menghargai nilai-nilai luhur seperti gotong royong, toleransi, dan keadilan, yang sangat penting dalam menciptakan masyarakat yang harmonis dan inklusif. Pendidikan ini membantu siswa mengenali pentingnya menjaga keragaman budaya sebagai identitas nasional serta mengembangkan sikap saling menghormati dan berempati terhadap perbedaan.

Keanekaragaman budaya di Indonesia, dengan berbagai tradisi, bahasa, dan adat istiadat, menambah kekayaan pengalaman dan wawasan dalam proses pendidikan. Pendidikan Pancasila yang terintegrasi dengan pengajaran tentang keberagaman budaya memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ini membantu mereka memahami bagaimana keberagaman bukan hanya sebuah tantangan, tetapi juga kekuatan yang memperkaya kehidupan sosial dan budaya. Dengan demikian, pendidikan Pancasila tidak hanya membentuk karakter yang patriotik dan toleran, tetapi juga mengajarkan siswa untuk merayakan dan menjaga kekayaan budaya bangsa, memperkuat rasa kebanggaan dan cinta tanah air.

Permasalahan yang penulis angkat berdasarkan dari hasil wawancara pada 6 Agustus 2024 dengan guru kelas V SD No. 3 Sibang Gede bahwa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi Keanekaragaman Budaya Indonesia bahwa nilai rata-rata yang diperoleh oleh seluruh siswa masih tergolong rendah, yaitu sebesar 65. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh kurikulum merdeka, yaitu 81-100. Hasil data nilai yang penulis peroleh dari 23 siswa hanya 8 siswa yang memperoleh nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran jika dipersentasekan menjadi 34,8%, sedangkan 15 siswa

lainnya masih belum melampaui nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran jika dipersentasekan menjadi 65,3%. Dari hasil observasi dan wawancara penyebab hasil belajar siswa kelas 5 rendah diakibatkan guru kurang memumpuni pada metode dan model yang digunakan. Model pembelajaran yang digunakan juga tidak menyesuaikan dengan materi guru hanya menggunakan model *discovery learning* dan PBL dengan metode ceramah saja. Media pembelajaran yang digunakan pada mengajarkan materi keanekaragaman budaya di Indonesia hanya memanfaatkan buku pegangan yang dimiliki siswa dan menampilkan video pembelajaran kemudian guru menambahkan bahwa saat penayangan video pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak tertarik dengan tayangan tersebut mereka asik memainkan alat tulisnya. Ini bisa saja terjadi karena tidak semua siswa menyukai media audio-visual karena memiliki gaya belajar yang berbeda. Untuk memperoleh informasi terkait gaya belajar penulis melakukan observasi kepada siswa kelas V dengan membagikan angket gaya belajar kepada seluruh siswa. Hasil data yang diperoleh 8 orang siswa menyukai gaya belajar auditori, 8 orang siswa menyukai gaya belajar visual dan 7 orang siswa menyukai gaya belajar kinestetik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa kelas V memiliki rata-rata gaya belajar yang berbeda-beda. Apalagi setelah penulis membandingkan nilai dan hasil angket gaya belajar, 7 dari 8 siswa yang memperoleh nilai KKTP memiliki kegemaran pada gaya belajar auditori. Sehingga siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik tidak dapat mencapai nilai KKTP dikarenakan guru tidak bervariasi dalam mengajar dan dalam menggunakan media pembelajaran yang mencakup ketiga gaya belajar tersebut, siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik diabaikan dan guru

hanya berfokus pada metode ceramah. Hal ini menyebabkan tidak optimalnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan, penulis mengembangkan media pembelajaran yang mencakup ketiga gaya belajar tersebut yaitu media pembelajaran multimedia interaktif berbasis I2M3 (interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi). Model pembelajaran I2M3 adalah pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Andajani, 2016:72). Pernyataan tersebut selaras dengan Peraturan Pemerintah No. 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 12 ayat (1) yang menyatakan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Dengan basis I2M3 media yang akan dikembangkan ini berfokus pada peningkatan hasil belajar dengan menyertakan dalam satu program yang mengolaborasikan tiga gaya belajar auditori, visual dan kinestetik. Pada Multimedia interaktif akan mencakup beberapa perangkat yakni bahan bacaan siswa, video pembelajaran, *podcast* terkait pembelajaran, *games* latihan soal dan *augmented reality* berjudul Jejak Budi. Pada multimedia interaktif ini akan terdapat pemaparan bahan bacaan siswa yang tentunya berisikan gambar untuk memperjelas pemahaman siswa. Kemudian terdapat video pembelajaran yang dapat menunjang

siswa yang memiliki gaya belajar auditori dan visual. Untuk mengurangi ketegangan siswa dapat mengakses *games* yang sudah tersedia, dan *games* juga dirancang untuk siswa yang menyukai gaya belajar kinestetik. Dan tentunya terdapat soal-soal latihan yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa. Media ini dirancang mencakup seluruh gaya belajar siswa. Kemudian media ini dapat diakses secara online sehingga siswa dapat menggunakannya untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Multimedia interaktif ini memiliki kebaruan, kebaruannya ada pada kegiatan latihan soal kegiatan latihan soal nantinya akan ada dua jenis yakni latihan soal mandiri dan latihan soal berkelompok. Latihan soal berkelompok lebih berfokus pada kegiatan berpendapat sehingga siswa dapat berdiskusi dengan rekan-rekan kelompoknya dalam berpendapat. Kebaruan lainnya yakni ada pada *augmented reality* berjudul Jejak Budi. Jejak Budi memiliki arti Jejak Keanekaragaman Budaya Indonesia. Jejak Budi mengajak para siswa masuk pada situasi yang memperlihatkan keanekaragaman budaya tiap daerahnya khususnya yakni keberagaman rumah adat di tiap pulau di Indonesia. Sehingga siswa dapat melihat secara jelas perbedaan rumah adat yang ada di Indonesia secara virtual. Jejak Budi mencakup tiga gaya belajar siswa yakni pertama visual. Dengan visual siswa dapat melihat keadaan budaya di tiap daerah dengan berbantuan gambar 2D atau 3D. Kedua auditori, terdapat suara penjelasan terkait materi tersebut sehingga siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat memahami dengan penjelasan yang ada. Dan ketiga kinestetik, dengan *augmented reality* Jejak Budi siswa dengan gaya belajar ini dapat menggerakkan anggota tubuh mereka terutama bagian tangan dengan kursor. karena siswa sendiri yang akan mengoperasikan media ini terutama

untuk menjelajahi berbagai rumah adat daerah dengan keberagaman budaya yang ada pada Jejak Budi. Pengembangan media dikaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul “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”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran dominan menggunakan media cetak buku.
2. Pemaparan materi kerap menggunakan metode ceramah.
3. Rata-rata keseluruhan peserta didik kelas V memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.
4. Kondisi pembelajaran yang terkesan membosankan karena kurangnya variasi pembelajaran terkait penggunaan media.
5. Teknologi yang belum mampu dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlunya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan untuk lebih memfokuskan penelitian yang dilaksanakan dengan cakupan-cakupan masalah yang utama untuk memperoleh hasil yang optimal. Masalah tersebut peneliti fokuskan terkait penggunaan media

pembelajaran berupa multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 muatan keanekaragaman budaya di Indonesia pembelajaran PKn kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media 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?
2. Bagaimanakah kelayakan media 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?
3. Bagaimanakah efektivitas media 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?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian yakni sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media 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.

2. Untuk mengetahui kelayakan media 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.
3. Untuk mengetahui efektivitas media 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.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pengembangan multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yakni sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran guna menambah wawasan mengenai teknologi dalam pembelajaran terkait dengan pengembangan multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 dengan materi ajar keanekaragaman budaya di Indonesia pada pembelajaran PKn. Selain itu diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, kepala sekolah dan peneliti lainnya sebagai berikut.

- 1) Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan berupa multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 ini bermanfaat bagi peserta didik dalam memfasilitasi pembelajaran yang dilakukan untuk membangun suasana belajar yang menarik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik salah satunya pada pembelajaran PKn materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

2) Bagi Guru

Produk pengembangan berupa multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 ini bermanfaat bagi guru guna memfasilitasi pembelajaran sebagai media untuk menyampaikan materi dan memberikan variasi baru untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada pembelajaran PKn materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

3) Bagi Kepala Sekolah

Produk hasil penelitian berupa multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 ini dapat bermanfaat untuk dijadikan media pembelajaran oleh sekolah serta dapat digunakan sebagai pedoman pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang inovatif pada materi lainnya.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini memberikan manfaat bagi peneliti lain sebagai referensi guna memperkaya pengetahuan serta dapat melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif kedepannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 pada pembelajaran PKn materi keanekaragaman budaya di Indonesia kelas V sekolah dasar. Produk pengembangan yang dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1.7.1 Bentuk Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif pada pembelajaran PKn materi keanekaragaman budaya di Indonesia yang dikemas dengan berisi bahan bacaan siswa, video pembelajaran, *podcast* pembelajaran, *games*, *augmented reality* Jejak Budi (Jejak Keanekaragaman Budaya di Indonesia), dan soal latihan yang seluruhnya berhubungan dengan materi yang akan diajarkan. Multimedia interaktif ini dapat secara mandiri diakses oleh peserta didik melalui *laptop* maupun *handphone* (HP) untuk memperoleh informasi dan mempermudah memahami materi yang dipelajari.

1.7.2 Program yang Digunakan

Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi utama yakni *Powerpoint* pada Canva. *Powerpoint* didesain dengan tampilan tema gambar terkait keanekaragaman budaya di Indonesia khusus rumah adat dan dilengkapi suara *backsound*. Tampilan menu materi produk akan berisi beberapa opsi pilihan yang dapat dipilih peserta didik yakni bahan bacaan siswa, video pembelajaran, *podcast* pembelajaran, *games*, *augmented reality* Jejak Budi (Jejak Keanekaragaman Budaya di

Indonesia), dan soal latihan. Pada video pembelajaran dan *podcast* pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi Canva dan *VN* dilengkapi suara dan gambar terkait materi keanekaragaman budaya di Indonesia khusus mengenai rumah adat. Pada *games* dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall* terkait materi keanekaragaman budaya di Indonesia khususnya mengenai rumah adat. Pada Jejak Budi (Jejak keanekaragaman budaya di Indonesia) dibuat menggunakan aplikasi *Assembler EDU* dengan tampilan gambar 2D dan 3D. Tampilan gambar dapat dijelajahi oleh peserta didik dengan memperbesar atau memperkecil tampilan, dan juga dapat dilihat dari segala arah lengkap dengan suara *background* dan *voice over* tampilan yang ditayangkan mengenai materi keanekaragaman budaya di Indonesia khususnya mengenai rumah adat.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis I2M3 pada pembelajaran PKn materi keanekaragaman budaya di Indonesia ini dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai beragamnya budaya yang dimiliki oleh bangsa. Dikembangkan media berupa multimedia interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran untuk penyampaian informasi kepada peserta didik terkait materi yang diajarkan. Penggunaan multimedia interaktif juga mampu memberikan motivasi serta dorongan kepada tenaga pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan media berupa multimedia interaktif khususnya pada pembelajaran PKn materi keanekaragaman budaya di

Indonesia yaitu menumbuhkan sikap toleransi peserta didik dalam berteman dan menambah pengetahuan mengenai materi yang dibelajarkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 ini didasarkan pada beberapa asumsi dan memiliki keterbatasan pengembangan, yakni sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi

Penelitian pengembangan multimedia interaktif Jejak Budi ini didasarkan pada asumsi berikut:

- 1) Multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 ini dapat menambah wawasan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi keanekaragaman budaya di Indonesia yang mengaitkan lingkungan daerah yang ada di Indonesia sebagai sumber belajar.
- 2) Multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 ini menyajikan pembelajaran melalui beberapa pilihan opsi yang dapat secara mandiri dijangkau peserta didik menggunakan berbagai aplikasi dan dikemas secara menarik dengan mengolaborasikan tiga gaya belajar guna mengatasi kebosanan saat belajar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan diantaranya:

- 1) Materi yang terdapat pada multimedia interaktif Jejak Budi berbasis I2M3 hanya terdapat pada materi PKn muatan keanekaragaman budaya di Indonesia kelas V sekolah dasar.

- 2) Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya dapat digunakan dengan alat bantu elektronik seperti *handphone* (HP), *laptop*, proyektor ataupun LCD untuk membantu dalam menjangkau multimedia yang dikembangkan.

1. 10 Definisi Istilah

Mencegah terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan penelitian yang digunakan untuk menciptakan, menghasilkan dan mengembangkan suatu produk, baik berupa alat, media, desain dan materi, kemudian diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut untuk dapat secara layak digunakan. Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
- 1.10.2 Multimedia interaktif Jejak Budi adalah sebuah media pembelajaran yang menyatukan beberapa unsur media lainnya antara teks, gambar, animasi, *games*, audio dan video pembelajaran berkaitan dengan jejak keanekaragaman budaya di Indonesia.
- 1.10.3 I2M3 (Interaktif, Inspiratif, Menyenangkan, Menantang Dan Memotivasi) adalah suatu model pembelajaran untuk membangun kondisi pembelajaran dengan mengintegrasikan lima elemen secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik guna membuat pengalaman belajar yang lebih efektif dan inovatif.

1.10.4 Muatan PKn atau Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran wajib yang didapatkan pada jenjang sekolah dasar. Muatan pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar diupayakan guna meningkatkan kesadaran dan pendewasaan peserta didik sebagai penerus bangsa dan komponen warga negara yang bertanggung jawab.

1.10.5 Materi keanekaragaman budaya di Indonesia adalah suatu pembelajaran untuk memperkuat rasa persatuan dalam keberagaman agar mampu memahami keberagaman budaya yang terdapat di Indonesia. Dengan tujuan peserta didik mampu mengenal, mengakui dan menghargai beragam perbedaan budaya baik itu suku, ras bahasa, tradisi, adat istiadat, seni, dan cara hidup berbagai daerah di Indonesia.

