

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas delapan poin utama, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses krusial dalam kehidupan manusia yang harus dilalui dalam kehidupannya. Menurut Sidebang, dkk (2023) Pendidikan ialah suatu upaya manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan bertujuan untuk mengajarkan peserta didik agar mampu mengoptimalkan potensi mereka, sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Pendidikan memiliki peran besar dalam menyiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki keterampilan yang baik dan kompetitif dalam tingkat global. Pendidikan idealnya dimulai dari lingkungan keluarga, kemudian berkembang di lingkungan sekolah, dan terakhir diperluas di lingkungan masyarakat. Sesuai dengan hal itu, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah terus melakukan perkembangan pada dunia pendidikan salah satunya yaitu melakukan pemutakhiran kurikulum. Pembaharuan kurikulum pendidikan dilakukan sejalan dengan dinamika perkembangan yang tengah berlangsung saat ini. Kurikulum diartikan sebagai suatu program yang meliputi seluruh aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai referensi guna menjadi acuan dalam merancang, mengimplementasikan, memantau serta mengevaluasi seluruh aktivitas untuk mencapai tujuan (Yaqin, 2023). Kurikulum pendidikan di Indonesia terus mengalami proses pengembangan dan penyempurnaan yang berlangsung setiap tahunnya dengan tujuan dan sasaran guna menyesuaikan muatan isi atau desain pendidikan sesuai dengan perkembangan masa kini. Pada saat ini, penerapan kurikulum mengacu pada kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka yang kini diterapkan merupakan hasil evaluasi dan perbaikan dari kurikulum 2013. Perubahan yang signifikan terdapat pada perubahan pendekatan, strategi, metode maupun model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Siregar dkk., (2023) yakni model *discovery learning* merupakan model pembelajaran bersifat penemuan sesuai dengan kurikulum saat ini. Penerapan model *discovery learning* dalam kegiatan belajar mengajar mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, menjelajahi serta menemukan konsep-konsep yang berkaitan dengan materi secara mandiri. Selanjutnya, peserta didik pula yang menganalisis dan mampu menjelaskan apa yang telah mereka pelajari dengan mempresentasikan hasil penemuan secara mandiri. Melalui perubahan tersebut, sejalan dengan harapan kurikulum merdeka yang lebih

menekankan pada pembentukan karakter dan kemampuan non-akademis (*soft skills*) berdasarkan kompetensi peserta didik.

Pembelajaran di era saat ini bukan sekedar berfokus dalam ranah kognitif semata, melainkan juga pada pembentukan keterampilan yang relevan dengan tantangan abad 21. Peserta didik diajak untuk mengembangkan kreativitas, kritis berpikir, komunikasi yang efektif, serta kemampuan berkolaborasi yang memiliki peran penting dalam mempersiapkan diri menghadapi masa depan. Pembelajaran masa kini merupakan transformasi signifikan dalam sistem Pendidikan yang disebabkan berkat kemajuan di bidang teknologi. Adanya transformasi ini memberikan efek positif terhadap kemudahan akses, keaktifan peserta didik, dan pengembangan kemampuan sesuai bagi peserta didik, seperti pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan signifikan dalam memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran, seperti halnya penggunaan media interaktif. Media ini membutuhkan unsur pembelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam kegiatan kelas mampu memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keberhasilan proses belajar peserta didik. Media pembelajaran ialah elemen fondasi penting yang berfungsi sebagai komponen utama proses belajar mengajar dan penentu terhadap tercapainya tujuan pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021). Oleh karena itu, diperlukannya pengembangan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung sehingga mencapai ketuntasan dan pengayaan sebesar 86% (BSKAP). Menurut kebijakan Badan Standar Kurikulum

dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) seorang peserta didik dianggap mahir suatu materi jika ia mencapai nilai minimal rata-rata 86%. Kategori ini menentukan peserta didik telah memahami materi secara utuh dan memerlukan pengayaan atau tantangan tambahan (Kemendikbudristek, 2021). Proses pembelajaran, penilaian atau pengukuran hasil belajar diperlukan untuk mengukur seberapa dalam tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Sedangkan, berdasarkan PAP, seorang peserta didik mencapai kelulusan jika telah menguasai minimal 80% kompetensi pengetahuan dengan nilai memuaskan (Agung, 2020). PAP merupakan teknik evaluasi yang menentukan tingkat maksimal kompetensi peserta didik untuk meraih standar capaian keberhasilan berdasarkan kesepakatan. Berdasarkan panduan tersebut, peserta didik diharapkan berhasil meraih tingkat kompetensi pengetahuan minimal 80% dengan predikat baik. Penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan Pedoman Acuan Patokan (PAP) di bawah ini.

Tabel 1.1  
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Presentasi Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2020)

Pendidikan Pancasila mengajarkan pentingnya hak asasi manusia, demokrasi yang berfungsi baik, keberagaman yang dihormati dan keadilan sosial yang adil. Sebagai sebuah bangsa yang kaya akan keanekaragaman budaya, etnis, agama, dan bahasa. Indonesia membutuhkan suatu fondasi yang dapat memperkuat persatuan

antara seluruh elemen masyarakatnya. Menurut Anzelina, dkk (2025) Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam struktur pendidikan nasional, sehingga termasuk dalam kurikulum mulai dari jenjang sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai dan moral sebagai pedoman hidup (Habibah & Fathurrahman, 2025). Selain itu, Pendidikan Pancasila juga berperan dalam mengembangkan serta menjaga kelestarian nilai-nilai adiluhung dan moral yang berasal dari budaya masyarakat Indonesia. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan memiliki sikap warga negara yang baik, berjiwa nasional, cinta tanah air, serta mampu memahami kewajiban dan hak kewarganegaraan (Akhyar & Dewi, 2022). Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada materi tersebut, diantaranya dimensi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bernalar kritis, serta bergotong-royong (Indra, 2023).

Materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan guru di era saat ini menghadapi tantangan baru dalam memperkuat pemahaman peserta didik Sekolah Dasar (SD) terhadap keberagaman budaya Indonesia. Dalam konteks dunia yang semakin terhubung dan saling berkaitan, pemahaman terhadap kebudayaan menjadi faktor penting dalam persiapan peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Salah satunya materi terkait kebudayaan pada Muatan Pendidikan Pancasila di Kelas V SD yaitu materi Budaya Daerah Indonesia yang biasanya diajarkan pada semester genap. Pada materi ini, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi dan menyajikan budaya-budaya yang ada di setiap daerah Indonesia.

Harapan untuk mencapai hasil belajar yang mencapai ketuntasan dan membutuhkan pengayaan tentunya tidak mudah. Menurut Hidayah, (2023) pada



pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia seringkali disajikan secara tekstual dan monoton, sehingga peserta didik cenderung bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Minimnya pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya berpotensi menumbuhkan sikap intoleran, eksklusif, dan kurang mampu bersosialisasi dalam lingkungan yang beragam (Mawadah, A. N., Kusumaningsih, W., & Paryuni, 2024). Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan wali kelas V SD No. 4 Tuban Ibu Putu Eni Susiyanti, S.Pd. fakta yang terdapat di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran dengan materi budaya daerah Indonesia sangatlah kurang. Peserta didik tidak menunjukkan antusiasme serta ketertarikan dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran, sehingga mereka tidak menghiraukan instruksi guru dan tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan karena kurangnya semangat literasi peserta didik sehingga menyebabkan rendahnya pencapaian hasil belajar. Penyesuaian peserta didik terhadap materi budaya daerah Indonesia yang luas, kompleks, dan membutuhkan banyak hafalan menyebabkan kesulitan belajar sehingga pemahaman peserta didik menjadi terhambat yang menyebabkan ketidak tuntas pada materi tersebut. Hal tersebut juga terjadi dikarenakan guru yang masih menerapkan model konvensional pada saat penyampaian materi pembelajaran, Model konvensional yang menekankan penyampaian materi oleh guru secara aktif didepan kelas, sementara peserta didik hanya memperhatikan dan cenderung pasif (Asmedy, 2021). Sejalan dengan itu, kekurangan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang tersedia, sehingga mengakibatkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Adanya kesenjangan perbedaan antara kondisi harapan dan kenyataan ini dikhawatirkan berpotensi memberikan dampak negatif terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Terdapat kesenjangan pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama materi budaya daerah Indonesia untuk kelas V. Dari 28 peserta didik kelas V SD No. 4 Tuban, terdapat 25 peserta didik menunjukkan hasil belajar yang masih berada di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) dengan nilai 86,0 sedangkan rata-rata nilai keseluruhan peserta didik yakni sebesar 70,5. Selisih perbedaan rerata capaian nilai peserta didik menurut KKTP yaitu sebesar 15,5 antara harapan dan kenyataan menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami topik-topik materi yang diujikan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil observasi di SD No. 4 Tuban yaitu guru masih menerapkan model konvensional, kurangnya upaya strategis guru dalam menunjang hasil belajar peserta didik, serta kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran yang ada dalam menunjang pembelajaran sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran belum mencapai hasil yang terbaik. Menurut Salim dkk., (2023) kemampuan keterampilan guru dalam mengendalikan suasana belajar di kelas merupakan aspek-aspek penting yang perlu dipertimbangkan selama proses belajar mengajar guna mendorong terciptanya lingkungan belajar yang aktif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Anzelina ddk., (2023) guru juga harus mampu merealisasikan pembelajaran yang efektif demi mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dalam

mengoptimalkan hasil belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Dengan demikian, guru memegang peran penting dan bertanggung jawab dalam menciptakan strategi pembelajaran yang interaktif, inovatif, berdaya guna dan menggembirakan guna memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan dirinya sesuai sasaran capaian pembelajaran yang telah disepakati.

Terdapat sejumlah hal yang menjadi faktor penyebab rendahnya hasil pencapaian belajar peserta didik. Menurut Astiti dkk., (2021) faktor tersebut dapat dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal mengacu pada aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti kecerdasan, perilaku, kebiasaan, minat dan bakat, serta motivasi belajar peserta didik. Sedangkan faktor eksternal mengacu pada aspek yang berasal dari lingkungan eksternal peserta didik seperti lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, teknologi dapat dikembangkan menjadi suatu alat yang dimanfaatkan oleh guru dalam menunjang serta mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar ialah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik (Arimas, 2022). Menurut Marsifa dkk., (2023) dengan memanfaatkan multimedia yang bersifat interaktif, peserta didik dapat lebih mudah menguasai materi atau konsep-konsep abstrak, karena penyajian materi menjadi lebih jelas dan menarik dengan bantuan multimedia interaktif. Dengan demikian multimedia interaktif dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk



mendukung jalannya proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Dewi dkk., (2024) Multimedia interaktif membantu mengarahkan dan memperluas pola pemikiran dengan memfasilitasi proses pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif juga dianggap sebagai alat komunikasi yang menghubungkan persepsi abstrak dengan dunia nyata.

Berdasarkan fakta yang ada, maka solusi yang dapat diterapkan untuk menanggulangi permasalahan tersebut adalah dengan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran agar menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi peserta didik, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Dengan menerapkan gaya belajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arumsari, 2023). Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang mampu mendukung proses belajar peserta didik, sebagaimana terlihat berdasarkan hasil pengamatan peserta didik kelas V memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan lebih menyukai media yang menggunakan teknologi. Oleh sebab itu, multimedia interaktif dipilih sebagai media yang dapat memenuhi kebutuhan belajar dari peserta didik kelas V di SD No. 4 Tuban.

Multimedia interaktif memiliki unsur teks, gambar, audio, grafik, animasi dan video guna mengakomodasikan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda. Multimedia ini sedikit berbeda dengan multimedia pada umumnya, media ini dikemas dengan menggunakan langkah-langkah model *discovery learning*. Peserta didik disajikan permasalahan terbuka yang diselesaikan dengan cara mengumpulkan data persamaan kebudayaan yang ada pada setiap daerah dan

mampu memaknai arti keberagaman budaya. Permasalahan terbuka diambil dari Tari Kecak yang menceritakan kisah epos Ramayana yang berfungsi sebagai identifikasi masalah, dimana peserta didik diarahkan untuk mengamati, mengeksplorasi, dan menganalisis unsur-unsur budaya yang terkandung dalam video tersebut. Model ini membuat peserta didik tertantang dalam menemukan keterkaitan antara budaya Bali dengan kebudayaan daerah lain di Indonesia, baik dari segi pakaian adat daerah, senjata, rumah adat maupun pertunjukan seni seperti tarian daerah. Pada penelitian ini, guna mengatasi kendala permasalahan atau kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila khususnya pada materi budaya daerah Indonesia, maka penelitian ini mengusulkan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Budaya Daerah Indonesia Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, berikut ini merupakan beberapa masalah yang teridentifikasi terjadi di kelas V sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar peserta didik kelas V di SD No. 4 Tuban memiliki nilai rata-rata nilai sebesar 70,5 yang belum mencapai tingkat ketuntasan dan membutuhkan pengayaan atau rantangan tambahan. (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022)
- 2) Terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik cepat merasa bosan. Hal ini disebabkan karena

materi yang dipelajari lebih memerlukan kemampuan menghafal, dan guru hanya menggunakan model konvensional.

- 3) Rendahnya variasi serta inovasi guru dalam merancang media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.
- 4) Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila karena kompleksitas pembahasan materi tinggi dan memerlukan daya ingat yang baik untuk menghafal materi tersebut.
- 5) Kurangnya semangat literasi peserta didik dikarenakan terlalu banyak bacaan pada materi budaya daerah Indonesia.
- 6) Perbedaan gaya belajar peserta didik membuat kesusahaan dalam mengerti materi yang disampaikan masih menggunakan model konvensional.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada uraian permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka perlu dilakukan suatu pengembangan multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi Budaya Daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SD No. 4 Tuban. Berdasarkan uraian tersebut, ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi Budaya Daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SD No. 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan lingkup pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi budaya daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SD No. 4 Tuban tahun pelajaran 2025/2026?
- 2) Bagaimanakah kualitas multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi budaya daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SD No. 4 Tuban tahun pelajaran 2025/2026 yang ditinjau dari ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil?
- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi budaya daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V di SD No. 4 Tuban tahun pelajaran 2025/2026?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian mengenai rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi budaya daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SD No. 4 Tuban tahun pelajaran 2025/2026.
- 2) Untuk mengetahui kualitas multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi budaya daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SD No. 4 Tuban tahun pelajaran 2025/2026 yang ditinjau dari ahli

isi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi budaya daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V di SD No. 4 Tuban tahun pelajaran 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *discovery learning* ini adalah sebagai berikut.

### 1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan memberikan sumbangan pemikiran dalam kemajuan ilmu pendidikan yang berkaitan tentang pengembangan multimedia interaktif dan model *discovery learning*.

### 2) Manfaat Praktis

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

#### a) Bagi Peserta Didik

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *discovery learning* membantu peserta didik dalam memahami materi, khususnya pada materi budaya daerah Indonesia dalam muatan Pendidikan Pancasila. Dengan fitur interaktif dan model bersifat penemuan (*discovery*), peserta didik didorong untuk aktif mengeksplorasi materi, meningkatkan keterlibatan, semangat belajar, serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif dalam memahami informasi secara mandiri.



b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang tidak hanya memudahkan dalam penyampaian materi, tetapi juga memperluas keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi dan model *discovery learning*. Guru juga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan pengalaman belajar yang lebih partisipatif.

c) Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memanfaatkan hasil pengembangan ini sebagai contoh atau acuan dalam mendorong implementasi pembelajaran berbasis digital dan inovatif di lingkungan sekolah. Pengetahuan ini juga dapat dijadikan dasar dalam menetapkan kebijakan yang mendorong guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau landasan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *discovery learning*. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan produk yang lebih baik dan relevan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan teknologi pembelajaran masa kini.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan menghasilkan sebuah produk. Adapun produk yang akan dihasilkan yaitu multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi budaya daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila. Penjabaran mengenai spesifikasi produk yang dihasilkan dari pengembangan multimedia interaktif ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan ialah berupa media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif berbasis *discovery learning* pada materi budaya daerah Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V di SD No. 4 Tuban yang dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, khususnya pada materi daerah budaya Indonesia sehingga mencapai hasil belajar peserta didik yang optimal.
- 2) Multimedia interaktif ini memadukan teks, audio, gambar, animasi, *quiz* dan juga menyertakan video yang relevan dengan materi yang disajikan.
- 3) Multimedia interaktif ini dapat digunakan melalui perangkat seperti komputer, laptop, atau tablet yang mendukung fitur interaktif, sehingga mampu menunjang pembelajaran dan meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik.
- 4) Menu utama pada multimedia interaktif ini mencakup instruksi penggunaan, informasi umum, profil pengembang, materi, pembuktian, evaluasi berupa *game*, dan tombol yang berfungsi untuk mengoperasikan program.
- 5) Multimedia interaktif ini dirancang dengan inovatif dan kreatif dengan pengembangan dari segi desain *slide* melalui aplikasi *canva*, desain kuis

melalui aplikasi *wordwall* dan teka-teki silang, video tari kecak sebagai stimulus berfikir kritis peserta didik untuk memudahkan peserta didik dalam menangkap isi materi dan dikemas dalam bentuk multimedia melalui aplikasi *Microsoft Power Point*. Media ini dipublikasikan melalui aplikasi *Google Drive* yang nantinya pengguna akan mengunduh media melalui *link Google Drive* yang telah disebar.

- 6) Multimedia interaktif ini dirancang untuk penggunaan didalam maupun diluar kelas, yang memungkinkan peserta didik untuk dapat mengaplikasikannya secara langsung menggunakan perangkat digital saat proses pembelajaran.

### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini berlandaskan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1) Penggunaan multimedia interaktif berbasis *discovery learning* efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan didukung oleh fitur-fitur interaktif yang memungkinkan eksplorasi mandiri, peserta didik diharapkan dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi budaya daerah Indonesia. Selain itu, pendekatan ini diharapkan berpotensi mengasah keterampilan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan pemecahan masalah yang lebih kompleks jika disandingkan dengan model pengajaran klasik (konvensional).
- 2) Multimedia interaktif berbasis *discovery learning* dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video yang mendukung pemahaman konsep budaya daerah secara lebih

kontekstual. Dengan adanya berbagai elemen pada multimedia, setiap peserta didik diberi kesempatan belajar menurut gaya kognitif pribadinya, sehingga meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan belajar.

- 3) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran berbasis *discovery learning* diharapkan dapat memacu antusiasme peserta didik dalam belajar, mengurangi kejenuhan, sekaligus menghasilkan interaksi pembelajaran yang lebih menghibur dan bermakna. Dengan adanya tantangan eksploratif yang diberikan dalam multimedia interaktif, peserta didik dapat lebih aktif dalam menemukan informasi, mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, serta membangun pemahaman yang lebih kuat mengenai keberagaman budaya di Indonesia.

Keterbatasan-keterbatasan yang terdapat dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini yakni sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif yang dikembangkan berfokus pada materi budaya daerah Indonesia dalam muatan Pendidikan Pancasila kelas V, sehingga penerapannya terbatas pada cakupan materi tersebut. Penggunaan multimedia ini mungkin memerlukan adaptasi jika diterapkan pada jenjang kelas atau mata pelajaran lainnya.
- 2) Penggunaan multimedia interaktif berbasis *discovery learning* ini memerlukan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau tablet yang mendukung fitur interaktif.
- 3) Penggunaan multimedia ini juga bergantung pada kesiapan guru dalam mengadopsi metode *discovery learning* dalam pembelajaran. Guru perlu

memiliki pemahaman yang cukup mengenai model pembelajaran ini agar dapat memfasilitasi eksplorasi dan diskusi yang optimal bagi peserta didik, sehingga efektivitas penggunaannya dapat tercapai secara maksimal.

### 1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari interpretasi yang salah terhadap terminologi yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penjabaran suatu batasan istilah yakni sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode riset yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk yang selanjutnya di uji keefektifan dari produk tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
- 2) Multimedia Interaktif merupakan suatu sarana alat bantu pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar guna menyalurkan informasi. Multimedia interaktif ini memadukan beragam komponen seperti tulisan, grafik, audio, video/animasi untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik.
- 3) *Discovery learning* merupakan sebuah proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi, meneliti, dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti. Model pembelajaran *discovery learning* terdiri dari enam tahapan utama, yaitu pemberian stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi (pembuktian), dan penarikan kesimpulan.



- 4) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka berperan sebagai wadah untuk membentuk sikap, meningkatkan pengetahuan, mengembangkan budi pekerti, serta membangun kemampuan dasar peserta didik. Mata pelajaran ini memiliki karakteristik sebagai pendidikan yang berfokus pada nilai dan moral. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik dibimbing untuk memiliki sikap yang baik, memperluas wawasan, serta mengembangkan kepribadian dan keterampilan mendasar. (Rodenayana dkk., 2023).
- 5) Budaya daerah Indonesia merupakan materi dari BAB 3 yang berisikan topik dalam muatan Pendidikan Pancasila. Pada materi ini, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi dan menyajikan budaya-budaya yang ada di setiap daerah Indonesia. Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada materi meliputi, dimensi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bernalar kritis, serta bergotong-royong (Indra, 2023).

