

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai delapan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan suatu negara seringkali diukur dari kualitas sumber daya manusianya. Sumber daya manusia memegang peranan penting dalam kemajuan suatu negara. Tanpa sumber daya manusia yang berkualitas, kemajuan negara akan sangat sulit tercapai. Sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas dibentuk melalui pendidikan. Pendidikan menjadi kunci dan pilar utama untuk membangun sumber daya manusia yang unggul, berkualitas, berdaya saing, dan berkarakter (Aminah dkk., 2022). Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan (Anzelina dkk., 2023). Pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan yang muncul seiring dengan dinamika kehidupan di tingkat lokal, nasional, maupun global (Anzelina dkk., 2023). Melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, nilai-nilai moral, dan kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan perlu diselenggarakan

secara terencana dan sistematis agar mampu mencapai tujuannya secara optimal (Kaban dkk., 2020). Manusia tanpa pendidikan diibaratkan seperti jembatan tanpa pijakan yang sangat sulit untuk melangkah maju menuju masa depan yang lebih baik.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan:

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 negeri.

Sejalan dengan isi Undang-Undang tersebut, pendidikan diharapkan dapat menciptakan individu yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia serta memiliki kecerdasan yang memadai untuk menghadapi perkembangan zaman dan dapat berkontribusi dalam pembangunan nasional yang berkelanjutan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan keberadaan kurikulum. Kurikulum merupakan kumpulan rencana dan struktur yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan, sekaligus berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan (Ayudia dkk., 2023). Kurikulum menjadi dasar dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu upaya pemerintah untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yaitu dengan melakukan revisi dan pembaruan kurikulum secara berkala. Kemendikbudristek No. 56 Tahun 2022 menetapkan Pedoman Penerapan Kurikulum Merdeka untuk pemulihan pembelajaran, yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Adapun tujuan dari revisi dan pembaruan kurikulum ini yaitu menyesuaikan dengan tuntutan zaman,

perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya revisi dan pembaruan kurikulum secara berkala ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mempersiapkan kemampuan peserta didik untuk menghadapi tantangan dan perubahan yang terjadi di masa depan.

Pendidikan di Indonesia masih menghadapi banyak tantangan, meskipun pemerintah telah melakukan pembaharuan kurikulum secara berkala dan segala macam upaya untuk peningkatan mutu pendidikan. Mutu dari pendidikan erat kaitannya dengan peserta didik dan pendidik, yang di dalamnya tidak luput dari komponen lainnya seperti manajemen sekolah dan lingkungan sekolah serta orang tua (Rahayu dkk., 2022). Saat ini pendidikan dan teknologi memiliki hubungan yang cukup erat untuk menciptakan perubahan dalam dunia pendidikan. Selain melakukan pembaruan kurikulum secara berkala, mengubah pendidikan konvensional menjadi pendidikan berbasis teknologi juga termasuk upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar menjadi lebih optimal. Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan sangat mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif, efisien, dan dapat menciptakan peserta didik kreatif dan terampil. Dalam hal ini, keterampilan pendidik sangat dibutuhkan untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi tidak lagi hanya sekedar menjadi alat bantu melainkan dapat menjadi sarana yang esensial bagi pendidik untuk merancang, mengemas, dan menyajikan informasi secara efektif kepada peserta didik (Yuliana dkk., 2021). Pada saat ini pendidik dituntut mampu menyusun media pembelajaran yang inovatif. Media

pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Mengacu pada teori Jean Piaget mengenai perkembangan kognitif anak bahwasannya anak di jenjang sekolah dasar yang berada pada usia 7-12 tahun berada di tahap operasional konkret (Ilhami, 2022). Meskipun kemampuan berpikir secara logis peserta didik di usia tersebut sudah mulai berkembang, namun cara berpikir masih bergantung pada objek atau situasi yang nyata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih kompleks.

Media menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran. Pada masa digital sekarang ini, pemanfaatan media pembelajaran interaktif semakin berkembang dan menjadi salah satu elemen yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Udyani dkk., 2024). Media merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran dapat diterima dan mudah dipahami oleh peserta didik (Sitepu, 2021). Media pembelajaran juga dapat memperlancar interaksi guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Made Dwi Lestari, S. Pd. Selaku wali kelas V SD No. 4 Gulingan pada hari Selasa, 18 maret 2025, diketahui bahwa sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah sangat terbatas. Guru cenderung hanya memanfaatkan buku paket yang telah disediakan sekolah. Sewaktu-

waktu guru juga menggunakan video pembelajaran yang di *download* melalui *YouTube* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, peserta didik belum memahami dengan baik materi Pancasila dalam kehidupanku. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu dengan skor rata-rata 70,2 yang dapat dikategorikan “cukup”. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kompetensi pengetahuan rendah dan dinyatakan belum sesuai dengan harapan.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Persentase 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)

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP), peserta didik dapat dinyatakan berhasil menguasai materi pembelajaran apabila memenuhi 80% (Agung, 2020). Maka diharapkan peserta didik mencapai kompetensi minimal 80-100%. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD No. 4 Gulingan, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi pembelajaran. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD No. 4 Gulingan. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Guru sebagian besar menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang tertarik

mengikuti proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik menunjukkan ketidakantusiasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan selama proses pembelajaran hanya 5 orang siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dan suasana kelas sangat pasif serta pembelajaran berpusat pada guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan bantuan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kurangnya strategi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Kenyamanan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan guna mendukung efektivitas dan kualitas belajar peserta didik.

Mengacu pada perolehan hasil pengamatan, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD No. 4 Gulingan. Jika hal ini tidak ditindaklanjuti, dikhawatirkan memberikan dampak negatif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Adapun beberapa faktor yang memicu terjadinya hal tersebut yaitu guru kurang tepat dalam memilih dan menerapkan metode, pendekatan, dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran belum mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran karena dianggap membosankan sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru harus mempertimbangkan media yang akan dipilih karena media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas serta peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Salah satu media inovatif yang dapat digunakan yaitu Multimedia Interaktif. Multimedia Interaktif Jelas merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti video, gambar, audio, teks, animasi dan *quiz*, yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Multimedia Interaktif Jelas memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung secara aktif dengan materi pembelajaran melalui klik atau pemilihan ikon yang ada di dalam media, dan menjawab pertanyaan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Maka dari itu, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat aktif secara langsung dalam memahami materi pembelajaran pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Multimedia Interaktif Jelas merupakan media berbasis pendidikan karakter yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami jejak lahirnya Pancasila secara lebih mendalam dan bermakna serta menanamkan nilai-nilai karakter. Berapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil bahwa multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan kompetensi peserta didik (Dewi dkk.,

2024; Dharmayani dkk., 2022). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan, dapat memberikan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan kepada peserta didik serta dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Putu dkk., 2022; Wedayanti & Wiarta, 2022; Wulandari dkk., 2022).

Pendidikan juga diharapkan tidak hanya fokus pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan tetapi juga diharapkan mampu mengintegrasikan nilai karakter. Hal ini sangat penting dilakukan agar setiap peserta didik tidak hanya menjadi pribadi yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak yang mulia, memiliki integritas dan rasa tanggung jawab yang tinggi. Pendidikan karakter sangat penting bagi peserta didik agar mereka dapat diterima dan beradaptasi dengan baik dalam masyarakat (Raqzitya dkk., 2022). Nilai karakter yang harus dikembangkan oleh guru selama proses pembelajaran sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila diantaranya sebagai berikut religius, nasionalisme, gotong royong, mandiri, integritas, dan berpikir kritis (Ismail dkk., 2021). Nilai-nilai ini menjadi dasar untuk membentuk karakter peserta didik. Multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter dikembangkan pada muata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya mengatasi keterbatasan media pembelajaran, yang menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, sehingga dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Jelas (Jejak Lahirnya Pancasila) berbasis Pendidikan Karakter Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD No. 4 Gulingan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk diteliti, antara lain:

- 1) Hasil belajar peserta didik kelas V SD No. 4 Gulingan pada pembelajaran pendidikan Pancasila dengan nilai rata-rata 70,2 yang termasuk kedalam kategori cukup sesuai dengan PAP.
- 2) Sekolah kurang menyediakan media yang tepat untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD No. 4 Gulingan. Dalam proses pembelajaran di kelas tidak menggunakan media yang beragam dan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 3) Keterbatasan waktu dan kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan juga inovatif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD No. 4 Gulingan.
- 4) Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD No. 4 Gulingan dominan metode ceramah sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan. Proses pembelajaran tidak terjalin secara dua arah karena kurangnya keterlibatan dan antusias peserta didik mengikuti proses pembelajaran.
- 5) Peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

- 6) Pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang kelas V SD No. 4 Gulingan masih hanya berpatokan pada buku ajar yang disediakan oleh sekolah. Hal ini membuat proses pembelajaran terasa monoton dan membosankan.
- 7) Peserta didik kelas V SD No. 4 Gulingan memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah ketika menyampaikan argumen atau pendapatnya ketika proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada suasana kelas menjadi pasif.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada beberapa identifikasi masalah yang telah disajikan, permasalahan cukup luas dan kompleks sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini dapat lebih terfokus dan terarah. Maka dalam hal ini peneliti memfokuskan pada permasalahan terkait dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD No. 4 Gulingan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan nilai rata-rata 70,2 yang termasuk kedalam kategori cukup sesuai dengan PAP. Kemudian kurangnya penyediaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga perlu dikembangkan multimedia interaktif Jelas berbasis pendidikan karakter pada materi Pancasila dalam Kehidupanku di jenjang kelas V di SD No. 4 Gulingan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Multimedia Interaktif Jelas (Jejak Lahirnya Pancasila) Berbasis Pendidikan Karakter Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD No. 4 Gulingan?
- 2) Bagaimanakah validitas Multimedia Interaktif Jelas (Jejak Lahirnya Pancasila) Berbasis Pendidikan Karakter Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD No. 4 Gulingan?
- 3) Bagaimanakah efektifitas Multimedia Interaktif Jelas (Jejak Lahirnya Pancasila) Berbasis Pendidikan Karakter Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD No. 4 Gulingan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun Multimedia Interaktif Jelas (Jejak Lahirnya Pancasila) Berbasis Pendidikan Karakter Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD No. 4 Gulingan.
- 2) Untuk mengetahui validitas Multimedia Interaktif Jelas (Jejak Lahirnya Pancasila) Berbasis Pendidikan Karakter Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD No. 4 Gulingan.
- 3) Untuk mengetahui efektifitas Multimedia Interaktif Jelas (Jejak Lahirnya Pancasila) Berbasis Pendidikan Karakter Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V SD No. 4 Gulingan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini meliputi manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam pengembangan media pendidikan yang terkait dengan pengembangan Multimedia Interaktif Jelas (Jejak Lahirnya Pancasila) Berbasis Pendidikan Karakter Materi Pancasila dalam Kehidupanku.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat pengembangan multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter ini bagi peserta didik yaitu diharapkan peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar dan dengan mudah memahami pembelajaran khususnya materi Pancasila dalam kehidupanku serta dapat memahami nilai-nilai karakter yang ada di dalamnya

b) Bagi Guru

Manfaat pengembangan multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter ini bagi guru yaitu diharapkan media ini dapat menjadi sarana yang memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran khususnya materi Pancasila dalam kehidupanku menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

c) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat pengembangan multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter ini bagi kepala sekolah yaitu diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran

yang lebih bervariasi dan inovatif untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Manfaat pengembangan multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter ini bagi peneliti lainnya yaitu diharapkan dapat memberikan referensi dan dapat memotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif dan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menciptakan sebuah produk berupa multimedia interaktif dengan berbasis pendidikan karakter pada materi Pancasila dalam kehidupanku untuk jenjang kelas V Sekolah Dasar. Melalui multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif ini yaitu:

- 1) Multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter materi Pancasila dalam kehidupanku di jenjang kelas V di SD No. 4 Gulingan merupakan sebuah media pembelajaran yang dikemas untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi Pancasila dalam kehidupanku.
- 2) Multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter materi Pancasila dalam kehidupanku di jenjang kelas V di SD No. 4 Gulingan ini memadukan unsur video, gambar, audio, teks, animasi dan *quiz* sesuai

dengan materi Pancasila dalam kehidupanku yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- 3) Multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter materi Pancasila dalam kehidupanku di jenjang kelas V di SD No. 4 Gulingan ini dikembangkan dengan bantuan beberapa *software* yaitu *Canva*, *CapCut*, *Microsoft Word*, dan *Educaplay*.
- 4) Multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter ini dapat diakses dimana saja dan dalam waktu kapan saja melalui *handphone*, komputer dan laptop.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif Jelas (Jejak Lahirnya Pancasila) berbasis pendidikan karakter materi Pancasila dalam kehidupanku siswa kelas V SD No. 4 Gulingan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran.
2. Multimedia interaktif berbasis pendidikan karakter ini dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran karena multimedia interaktif ini mengakomodasi audio dan visual serta sajian

yang menarik sehingga pembelajaran menyenangkan dan peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan multimedia interaktif ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas V SD No. 4 Gulingan, sehingga diketahui bahwa produk pengembangan multimedia interaktif ini hanya dapat diterapkan pada peserta didik yang ada di jenjang kelas V SD, khususnya muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam kehidupanku.
- 2) Produk multimedia interaktif yang dikembangkan hanya diterapkan dan di distribusikan di SD No. 4 Gulingan.
- 3) Pengembangan multimedia interaktif ini hanya dapat digunakan dengan bantuan alat bantu elektronik seperti *handphone*, laptop, komputer dengan bantuan LCD dan proyektor untuk menyajikan materi pembelajaran di dalam kelas kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan materi yang disajikan.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pada pemakaian istilah-istilah dalam penelitian ini, maka dalam hal ini sangat dibutuhkan adanya pemberian Batasan-batasan istilah yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu aktivitas atau proses merancang, mencipta, dan mengembangkan sesuatu yang menghasilkan

produk berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Selanjutnya, produk media akan melalui proses uji validitas dan efektivitas, untuk memastikan media ini layak digunakan dan juga memiliki manfaat guna dijadikan sebagai alat bantu yang dapat memberikan dukungan pada proses kegiatan pembelajaran.

- 2) Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen video, gambar, audio, teks, animasi dan *quiz*, yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung secara aktif dengan materi pembelajaran melalui klik atau pemilihan ikon yang ada di dalam media, dan menjawab pertanyaan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Maka dari itu, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat aktif secara langsung dalam memahami materi pembelajaran pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 3) Pendidikan karakter merupakan sebuah proses yang memiliki tujuan untuk membentuk dan mengembangkan nilai-nilai moral, sikap, dan, perilaku positif dalam diri peserta didik serta menanamkan nilai-nilai positif sehingga dapat membentuk peserta didik yang tidak hanya pintar, tetapi juga memiliki budi pekerti yang baik. Fokus utama pendidikan

karakter adalah membentuk kepribadian peserta didik agar memiliki sikap integritas tinggi, tanggung jawab, empati, dan sikap positif lainnya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

- 4) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka sebagai pengganti materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada kurikulum 2013. Pendidikan Pancasila memuat materi tentang rasa nasionalisme dan cinta tanah air yang diilhami oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta semboyan Bhineka Tunggal Ika.
- 5) Pancasila dalam kehidupanku merupakan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang didalamnya mencakup beberapa aspek penting yaitu sejarah kelahiran Pancasila, meneladani perilaku Pancasila, dan membiasakan perilaku Pancasila.

