

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan di era globalisasi memberikan pengaruh besar bagi seluruh dunia, termasuk Indonesia. Perkembangan globalisasi yang sangat pesat inipun dapat kita lihat dan nikmati di berbagai macam sektor dalam kehidupan, seperti ekonomi, politik atau pemerintahan, sosial dan budaya, kesehatan, hingga pendidikan (Nurulita, 2012). Salah satu efek globalisasi yang dapat kita rasakan sehari-hari adalah pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat. Hadirnya IPTEK (Ilmu, Pengetahuan dan Teknologi) sangat berdampak pada arus globalisasi di seluruh dunia. IPTEK sangat mempengaruhi dan membuat perubahan sangat cepat dan pesat dalam kehidupan manusia saat ini (Sahlan et.al, 2022).

Di era yang semakin maju dan canggih ini, dunia pendidikan ditantang untuk dapat terus berkembang dan mampu beradaptasi dengan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) guna meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021). Seiring berjalannya waktu, kemajuan dan kecanggihan IPTEK juga membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh lapisan masyarakat, seperti dalam hal pemahaman etika, moral, dan bagaimana masyarakat Indonesia memandang

Pancasila dan nilai-nilai Undang-Undang 1945 sebagai jati diri bangsa. Menurut (Sukasih, 2024), Pancasila merupakan sebuah landasan utama yang sangat penting dan krusial bagi kehidupan berbangsa dan bernegara masyarakat Indonesia. Dalam kata lain, Pancasila dapat didefinisikan sebagai sebuah ideologi yang sangat kokoh dan krusial di Indonesia, terutama saat berhubungan dengan antar manusia yang berbeda-beda suku, ras, dan agama.

Pada hakikatnya, pendidikan berperan sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan sebuah bangsa dan negara. Pendidikan juga berperan sebagai pembentuk karakter sebuah bangsa, sehingga suatu bangsa dapat lebih berkembang, maju, dan unggul (Ilma, 2015). Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal I ayat (1) dan (2) menegaskan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana manusia 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 negara (Setyawan, 2013). Proses belajar dan mengajar (PBM) menjadi bagian sangat penting dalam membangun kualitas suatu bangsa dan negara.

Sebuah prinsip menyatakan bahwa *“Semakin meningkat dan berkembang suatu kualitas pendidikan di sebuah bangsa, maka semakin maju pula bangsa itu”*. Hal tersebut juga sudah tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yaitu membahas tentang tujuan Pendidikan nasional, yakni untuk mengembangkan skill, kemampuan, dan potensi para peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat (jasmani dan rohani), berilmu dan kaya akan ilmu pengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, disiplin, serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Selain itu, tujuan utama pendidikan adalah untuk membentuk sumber daya manusia (SDM) yang bermanfaat dan berkualitas bagi lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara (Ummah, 2019). Pendidikan harus mampu menjadi ujung tombak dan wadah seluruh lapisan masyarakat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional bagi generasi muda.

Kegiatan belajar dan mengajar (KBM) Pendidikan Pancasila di sekolah, mewajibkan siswa untuk memahami konsep sebuah pembelajaran. Pemahaman konsep menjadi salah satu yang sangat penting dan krusial dalam kegiatan pembelajaran. Pemahaman konsep merupakan aspek penting dalam proses pendidikan karena membentuk dasar berpikir kritis, analitis, dan aplikatif bagi peserta didik (Riskayanti & Samsudin, 2023). Pemahaman konsep dapat pula didefinisikan sebagai pendekatan-pendekatan teoritis yang menjelaskan tentang bagaimana seseorang memahami, mengidentifikasi, dan menguasai suatu hal di lingkungan sekitarnya.

Sejalan dengan itu, Bachtiar (2016) juga menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan sebuah pendekatan yang dilakukan oleh individu untuk memahami dan menguasai suatu ide, konsep, dan alur dalam sebuah pembelajaran. Melaksanakan sebuah kegiatan pembelajaran, siswa diwajibkan untuk dapat memiliki pemahaman konsep terhadap suatu hal. Melalui pemahaman konsep, siswa dapat membangun ilmu dan pengetahuan yang lebih bermakna terhadap suatu hal. Siswa tidak hanya menghafal, namun siswa memahami dan

menguasai suatu materi dalam pembelajaran. Kemajuan teknologi di era digital memberikan dampak yang banyak terhadap sektor pendidikan sehingga memunculkan sebuah paradigma pergeseran dalam proses pembelajaran. Sebelumnya, pendidikan berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, dengan fokus pada penyampaian informasi (Widya et al., 2024). Perpindahan ini berpindah mulai dari model tradisional yang berpusat pada guru selaku sumber utama pengetahuan, menjadi model yang lebih interaktif serta kolaboratif, di mana peserta didik jadi pusat dari proses pendidikan. Teknologi membolehkan akses data yang lebih luas serta cepat, menunjang pendidikan mandiri, serta memperkenalkan berbagai cara baru seperti penggunaan media yang berbasis teknologi, serta pemakaian aplikasi pembelajaran yang menarik (Sudarma et al., 2019).

Teknologi pula membolehkan personalisasi pendidikan, di mana dalam proses pembelajaran bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta keahlian tiap peserta didik. Kenyataannya, masih terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi dalam pemahaman materi inti Pendidikan Pancasila, siswa sulit dalam memahami penjelasan yang diajarkan oleh guru. Siswa juga menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan sikap positif terhadap prinsip-prinsip Pancasila yang diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Metode pembelajaran yang monoton dan membosankan dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki oleh siswa. Masalah tersebut disebabkan oleh proses belajar yang membosankan dan monoton, yang membuat peserta didik menjadi pasif dan hanya diam selama berlangsungnya proses pembelajaran (Devi dkk., 2025).

Menurut Fadia Nurluthfiana et al., (2023) dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran yang melibatkan komunikasi dan interaksi, peran seorang guru sangatlah penting. Seorang guru perlu menghadirkan inovasi yang dapat menjembatani komunikasi selama pembelajaran dan meningkatkan keefektifan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar seperti media dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan sangat diperlukan dalam mendukung keberhasilan proses tersebut (M. P. Dewi & Rahmawati, 2024).

Media dan metode pembelajaran merupakan dua buah komponen yang sangat penting dan esensial dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi dari sebuah kegiatan pembelajaran. Riayah & Fakhriyana (2021) juga menyatakan bahwa media dan metode merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan dalam keberlangsungan suatu kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun luar kelas. Media pembelajaran hadir sebagai sarana untuk membantu pengajar dalam menyampaikan dan memberikan pemahaman konsep kepada para peserta didik (Nudina et al., 2021). Menurut Sari & Wardani (2021), media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai sarana pembantu para pengajar untuk dapat lebih mempermudah proses belajar mengajar. Sedangkan metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah teknik atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran (Kusumaningrum & Wijayanto, 2020). Khulisoh (2022) menyatakan bahwa pengajar atau guru wajib menggunakan metode atau pendekatan belajar yang efektif dan efisien supaya pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan peserta didik menjadi lebih

responsif. Peserta didik juga dapat lebih mudah memahami konsep dari suatu materi yang diajarkan (Wayan dkk., 2013).

Pembelajaran di sekolah dasar masih sering menghadapi permasalahan berupa rendahnya keterlibatan siswa karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan masih bersifat monoton. Penggunaan multimedia interaktif dinilai mampu membantu siswa memahami materi melalui kombinasi gambar, animasi, video, dan fitur interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Donna dkk., 2021). Selain itu, media interaktif berbasis Canva juga dapat membantu siswa memahami implementasi nilai-nilai Pancasila melalui tampilan visual, game, dan kuis yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Mawarni dkk., 2024). Multimedia interaktif juga terbukti mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, khususnya pada materi sejarah dan nilai-nilai kebangsaan, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Fardiansyah & Rachmadyanti, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV di SD Negeri 1 Penglatan pada tanggal 10 Maret 2025, dari hasil pengamatan secara langsung dan wawancara wali kelas didapati pemahaman konsep mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, temuan ini diperkuat oleh pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran di kelas serta hasil wawancara dengan wali kelas, yang secara konsisten menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam memahami nilai-nilai dasar Pancasila. Hal ini mengindikasikan perlunya upaya yang lebih intensif dan strategis dalam

merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut sehingga peneliti tertarik dengan permasalahan yang ada dikelas IV SD Negeri 1 Penglatan. Hasil wawancara dengan wali kelas juga mendapatkan hasil bahwa teridentifikasi pula bahwa gaya belajar siswa masih kurang berkembang dan belum sepenuhnya sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini mengindikasikan perlunya pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa, agar pemahaman terhadap Pendidikan Pancasila dapat meningkat secara optimal. Peneliti juga menemukan kondisi di mana guru cenderung ke pembahasan materi secara umum, serta penggunaan video pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi, dalam kata lain, guru hanya mengasah kemampuan pemahaman konsep siswa terhadap materi secara umum. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru tidak dapat secara efektif mengukur pemahaman konsep siswa. Peneliti melakukan observasi tahap ke-2 pada 11 April 2025 di SD Negeri 1 Penglatan dan dilakukan bersama siswa. Pada tahap ini, peneliti memberikan kuisioner berupa soal uraian berbasis HOTS untuk menguji pemahaman konsep siswa dengan materi Pancasila Proses Perumusan dan nilai-nilai Pancasila didapatkan bahwa 70,9% siswa masih belum dapat memahami konsep materi pembelajaran Pancasila Proses Perumusan dan nilai-nilai Pancasila dengan baik.

Siswa belum mampu memahami materi yang sudah dijelaskan, selain itu mereka juga belum mendapatkan pemahaman yang pas terkait dengan materi yang

diberikan, dari hasil analisis terhadap soal uraian berbasis HOTS didapatkan informasi bahwa 70,9% siswa belum paham apabila guru memberikan materi mengenai Pancasila Proses Perumusan dan nilai-nilai Pancasila ini, hal ini karena guru hanya memberikan dalam bentuk ceramah. Siswa cenderung tidak menyukai metode ceramah karena bersifat satu arah, kurang melibatkan partisipasi aktif, dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Metode ini sering dianggap membosankan, monoton, dan kurang menarik, terutama bagi siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik belajar aktif, suka bereksplorasi, dan membutuhkan stimulus visual maupun kinestetik. Akibatnya, perhatian siswa mudah teralihkan, motivasi belajar menurun, dan pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal. Sehingga siswa perlu diberikan metode pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa bisa cepat memahami konsep materi yang diberikan.

Tabel 1.1
Pemahaman Konsep Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai Skor Minimal		Siswa yang Belum Mencapai Skor Minimal	
			Siswa	%	Siswa	%
SD Negeri 1 Penglatan	IV	31	8	29,1	23	70,9

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa dari 31 siswa kelas IV SD Negeri 1 Penglatan, hanya 8 siswa atau 29,1% yang mencapai skor minimal, sedangkan 23 siswa atau 70,9% belum mencapai skor minimal. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa pada muatan Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Untuk menunjang hal tersebut, sudah seharusnya terdapat media yang dapat mendukung proses pembelajaran khususnya pemahaman konsep

dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena sarana disekolah sudah mendukung untuk penerapan suatu media seperti Laptop, LCD proyektor, Buku yang lengkap serta prasarana seperti Lab komputer dan ruang kelas yang memadai. Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran guru Pendidikan Pancasila masih lebih banyak menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan saja atau yang sering kita sebut dengan metode ceramah.

Keterbatasan waktu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas juga membuat guru memilih menyampaikan materi secara langsung menggunakan metode ceramah, serta masih minimnya kegiatan pengembangan kecakapan guru yang berkaitan dengan penggunaan metode, model ataupun media pembelajaran yang inovatif sesuai zaman. Melihat permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik dan dapat menunjang proses peningkatan pemahaman konsep siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengakomodasi semua gaya belajar siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan inovasi berupa gamifikasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas memerlukan adanya solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, salah satunya dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan inovasi berupa gamifikasi dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif berupa gamifikasi telah menjadi alat bantu pembelajaran yang semakin populer dalam dunia pendidikan modern. Multimedia interaktif berupa gamifikasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara komprehensif melalui kombinasi elemen visual, audio, dan kinestetik, sehingga

dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (Suartama dkk., 2024). Multimedia Interaktif berupa Gamifikasi memiliki kemampuan untuk menggabungkan teks, gambar, animasi, suara, dan video dalam satu platform interaktif, multimedia interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Theresa et al., 2023).

Misalnya, dengan mengimplementasikan multimedia interaktif berbasis gamifikasi, seperti Wordwall, Kahoot, dan Quizizz yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran, khususnya Pendidikan Pancasila. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian pesan pembelajaran (Purba dkk., 2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta memberikan respon positif dari peserta didik (Khoiruddin & Iskandar, 2024).

Multimedia interaktif berupa gamifikasi ini dirancang untuk membantu siswa di dalam proses pembelajaran, sehingga materi-materi yang disampaikan oleh guru didukung dengan penguatan gambar, suara, video, serta animasi yang terdapat pada multimedia untuk memperjelas materi yang sulit dimengerti oleh siswa. Tujuan multimedia interaktif adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan personal. Multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten, bukan hanya sebagai

penerima pasif informasi. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan retensi informasi. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan efektif (Nurmayani dkk., 2025). Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Ivers dan Barron (dalam Sudarma, dkk, 2015) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, video serta animasi secara keseluruhan yang terpadu. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, integrasi gamifikasi ke dalam multimedia interaktif membuka peluang baru untuk meningkatkan motivasi, pemahaman dan keterlibatan siswa terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan teori Jean Piaget (1936), umumnya anak-anak pada jenjang Sekolah Dasar memiliki kecenderungan untuk bermain dalam perkembangan kognitifnya. Jean Piaget (1936) menyatakan bahwa melalui gamifikasi, siswa Sekolah Dasar dapat lebih mudah menangkap, memahami, dan menguasai sebuah konsep pembelajaran, khususnya bagi siswa dalam usia 6-9 tahun atau kelas 1-3 jenjang Sekolah Dasar. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi memungkinkan penyajian informasi melalui gambar, suara, dan animasi, yang cocok untuk anak-anak. Selain itu siswa juga ikut berinteraksi secara aktif, bukan hanya pasif menonton atau membaca. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Purba dkk., 2024). Gamifikasi melibatkan penggunaan prinsip-prinsip seperti pemberian poin,

tantangan, level, dan penghargaan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Hafizi dkk., 2019). Dalam multimedia interaktif. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk terus berlatih dan menguasai pemahaman konsep Pendidikan Pancasila melalui kuis, mekanisme umpan balik instan, dan penghargaan virtual. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pemahaman konsep pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam topik pembelajaran Pancasila “Proses Perumusan dan Nilai-Nilai Pancasila”.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan pengembangan terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang nantinya akan digunakan pada muatan Pendidikan Pancasila untuk kelas IV di SD Negeri 1 Penglatan. Oleh sebab itu, judul dari penelitian pengembangan ini ialah **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Muatan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan beberapa identifikasi permasalahan, yaitu:

- 1) Pemanfaatan media pembelajaran dalam muatan Pendidikan Pancasila masih terbatas dan belum berbasis teknologi interaktif.
- 2) Belum tersedia multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

- 3) Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga kurang melibatkan keaktifan siswa.
- 4) Pemahaman konsep siswa terhadap materi Proses Perumusan dan Nilai-Nilai Pancasila masih tergolong rendah, serta evaluasi pembelajaran berbasis HOTS belum diterapkan secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi agar lebih terarah dan fokus. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada muatan Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di SD Negeri 1 Penglatan. Materi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada topik Proses Perumusan dan Nilai-nilai Pancasila. Selain itu, aspek yang diteliti meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD ?
- 2) Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD ?
- 3) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD ?

- 4) Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD..
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD.
- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD.
- 4) Untuk mendeskripsikan efektivitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi bermuatan Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Penglatan memiliki beberapa spesifikasi, sebagai berikut:

- 1) Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi bermuatan Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas 4 SD Negeri 1 Penglatan.
- 2) Hasil produk pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi bermuatan Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas IV di SD Negeri 1

Penglatan disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak namun tetap mempertahankan nilai-nilai dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

- 3) Hasil produk pengembangan berupa Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi bermuatan Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas 4 SD Negeri 1 Penglatan dilengkapi dengan profil penyusun.
- 4) Hasil produk pengembangan akan menggunakan visual menarik dan interaktif, seperti ilustrasi, gambar, buku *full color*, font besar, spasi cukup, dan visual yang mendukung narasi.
- 5) Multimedia interaktif berbasis gamifikasi ini dikembangkan menggunakan platform Canva sebagai media utama dalam penyajian materi pembelajaran yang terintegrasi dengan *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Kahoot* sebagai media evaluasi interaktif.
- 6) Alur penggunaan multimedia dimulai dari tampilan pembuka, penyampaian tujuan pembelajaran, penyajian materi berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas gamifikasi berupa kuis dan tantangan pembelajaran.
- 7) Unsur gamifikasi yang diterapkan dalam multimedia meliputi pemberian poin (*score*), level, tantangan (*challenge*), serta umpan balik langsung (*feedback*) terhadap jawaban siswa untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
- 8) Bentuk evaluasi dalam multimedia interaktif dilakukan melalui soal berbasis HOTS yang disajikan menggunakan *Wordwall*, *Quizizz*, dan

Kahoot sehingga siswa dapat mengetahui hasil dan skor pembelajaran secara langsung.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini dikembangkan didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Belum terdapat multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Pengelatan.
- 2) Multimedia pembelajaran interaktif ini dirancang semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan pancasila.
- 3) Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dapat membantu tenaga pendidik untuk dalam mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Sementara itu, keterbatasan dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis media gamifikasi ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif ini terbatas pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.
- 2) Pengembangan media ini belum dapat di akses tanpa menggunakan jaringan sehingga media ini yang berupa platform belum bisa digunakan ketika offline.

1.8 Definisi Istilah

Identifikasi dilakukan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang digunakan perlu untuk didefinisikan ada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan aktivitas dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk memanfaatkan teori pengetahuan dan hasil penelitian yang telah terbukti secara fakta, dengan tujuan meningkatkan fungsi, manfaat, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada menjadi teknologi baru yang lebih unggul.
- 2) Pendidikan Pancasila merupakan upaya sadar dan terencana untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai Pancasila dalam diri setiap individu. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep-konsep Pancasila, tetapi juga pada internalisasi dan aktualisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan Pancasila, diharapkan setiap warga negara Indonesia mampu memiliki karakter yang berlandaskan pada ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki moral dan etika yang kuat, serta rasa cinta tanah air yang tinggi.

3) Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi

Multimedia Pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi merupakan salah satu sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian pesan pembelajaran. Gamifikasi adalah proses pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam sebuah *game*

atau video *game* dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, video serta animasi secara keseluruhan yang terpadu. Melalui gabungan dari komponen-komponen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang terpadu, maka multimedia interaktif cocok digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit.

