

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan sembilan 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) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan generasi bangsa. Melalui pendidikan, nilai-nilai moral, kebangsaan, serta keterampilan abad ke-21 ditanamkan sejak dini kepada peserta didik sebagai bekal untuk menghadapi tantangan global yang terus berkembang. Pemerintah Indonesia terus mendorong peningkatan kualitas pendidikan melalui berbagai kebijakan strategis yang menekankan pentingnya pembangunan karakter, penguatan literasi, serta penerapan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan 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.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, pemerintah terus berupaya memperbaiki sistem pendidikan. Salah satu bentuk nyata dari upaya tersebut adalah penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, adaptif terhadap perubahan zaman, dan berorientasi pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila.

Menurut Zumrotun dkk (2024) Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberikan keleluasaan dalam memilih ragam kegiatan pembelajaran intrakurikuler yang disesuaikan dengan tingkat kompetensi, karakteristik peserta didik, serta konteks lokal seperti lingkungan, budaya, dan kebiasaan sekitar. Tujuannya adalah agar materi yang disajikan lebih relevan dan mendalam, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep dan mengembangkan potensinya secara maksimal. Kurikulum ini juga dirancang untuk memberi kewenangan penuh kepada sekolah dalam mengatur proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan nilai-nilai yang hidup di lingkungan sekolah masing-masing. Dalam kurikulum ini, salah satu mata pelajaran pokok yaitu Pendidikan Pancasila menempati posisi penting dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yakni pelajar yang beriman, berkebhinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pendidikan Pancasila bukan hanya sekadar mata pelajaran, tetapi juga menjadi sarana internalisasi nilai kebangsaan dan karakter luhur dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Untuk mendukung implementasi nilai-nilai tersebut secara lebih efektif, proses pembelajaran di sekolah perlu disesuaikan dengan dinamika dan tuntutan zaman. Seiring kemajuan zaman di era globalisasi, setiap individu dituntut untuk mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan yang terjadi. Salah satu bentuk

perubahan yang pesat pada era globalisasi yaitu pada aspek teknologi. Perkembangan teknologi yang pesat menuntut semua kalangan termasuk dunia pendidikan untuk mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi, terutama digital. Hal tersebut dibuktikan dengan tuntutan abad ke-21 yang mengharuskan pendidik dan siswa perlu menyesuaikan diri serta menerapkan pembelajaran berbasis teknologi sebagai tanggapan terhadap tantangan pendidikan abad ke-21. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Fahrozy dkk (2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 didominasi oleh penggunaan teknologi, khususnya digital, sehingga kompetensi pendidik dan siswa perlu ditingkatkan guna menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Oleh karena itu pendidik maupun siswa dituntut untuk dapat beradaptasi dengan segala kemajuan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila, meskipun fokus pada teknologi semakin dominan, masih ada beberapa pendidik yang kesulitan untuk mengintegrasikan teknologi, khususnya digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tetap memegang peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan sejak dini dalam membentuk karakter siswa. Khususnya, materi tentang sejarah lahirnya Pancasila menuntut pendekatan yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menghadirkan konteks historis yang abstrak secara sederhana sehingga siswa merasakan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari. Untuk menciptakan proses belajar yang bermakna dan melibatkan siswa secara aktif, pendidik hendaknya menerapkan pendekatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna khususnya untuk materi

pembelajaran yang terkesan abstrak dan kompleks, guna untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah. Salah satu contoh materi pembelajaran yang abstrak pada Pendidikan Pancasila yaitu sejarah lahirnya Pancasila. Penjelasan tersebut juga sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Nazilla dkk (2023) yang menyatakan bahwa sifat materi sejarah perumusan Pancasila yang tergolong abstrak dan kompleks, sehingga tidak mudah dipahami secara langsung oleh peserta didik. Selain itu penelitian oleh Wahyuni & Pratiwi (2025) juga menemukan permasalahan yang serupa, mereka berpendapat bahwa salah satu permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terletak pada kesulitan siswa memahami materi sejarah lahirnya Pancasila akibat pendekatan yang masih berpusat pada guru dan penggunaan metode ceramah yang kurang menarik serta minim interaksi, sehingga membuat siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian tersebut terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah lahirnya Pancasila, hal ini juga sesuai dengan realita kondisi di lapangan pada siswa kelas IV SD Negeri 18 Sasetan terhadap materi tersebut yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV Ibu Ni Putu Eka Ari Irnawati, S.Pd. pada tanggal 12 Maret 2025, sebanyak 23 dari 34 siswa kelas IV SD Negeri 18 Sasetan belum mampu memahami materi sejarah lahirnya Pancasila. Selain itu berdasarkan konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5, nilai pada rentang 40-64 tergolong dalam kategori kurang. Diketahui bahwa nilai rata – rata 34 siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada bab “Pancasila dalam Diriku” subbab “Sejarah Lahirnya Pancasila”, diperoleh rata-rata skor tes

pemahaman siswa sebesar 63, yang menurut konversi PAP skala 5 termasuk kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sejarah lahirnya Pancasila masih belum mencapai target penguasaan yang diharapkan. Rata-rata ini masih jauh dari harapan yang menargetkan persentase penguasaan minimal 80% dalam kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Lahirnya Pancasila masih rendah dan belum memenuhi harapan pembelajaran, sehingga berdampak pada belum tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara optimal. Berdasarkan rata – rata pemahaman siswa secara keseluruhan, terdapat 23 siswa yang masih belum mencapai ketuntasan pemahaman sesuai dengan acuan PAP skala 5 pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

No	Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
1	90 - 100	4	A	Sangat Baik
2	80 - 89	3	B	Baik
3	65 - 79	2	C	Cukup
4	40 - 64	1	D	Kurang
5	00 - 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung dkk., 2022)

Perbedaan antara kondisi ideal, yang menuntut pemahaman mendalam tentang nilai-nilai sejarah lahirnya Pancasila, dengan kenyataan di lapangan yang menunjukkan keterbatasan pemahaman siswa, mengindikasikan adanya kesenjangan pembelajaran. Hal ini diperparah oleh minimnya media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 18 Sesetan beliau mengatakan bahwa terdapat beberapa penyebab rendahnya pemahaman siswa terkait dengan materi sejarah lahirnya Pancasila, seperti perbedaan tingkat kognitif antar siswa tercermin dari variasi skor tes pemahaman, variasi ini menunjukkan bahwa beberapa siswa belum menguasai materi sejarah lahirnya Pancasila sehingga pemahaman mereka masih terbatas, selain itu keterbatasan waktu bagi guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik sebagai penyebab utama permasalahan tersebut muncul, yang mana menjadi sarana bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang tergolong abstrak seperti sejarah lahirnya Pancasila. Media pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada buku teks dan video pembelajaran konvensional, yang kurang efektif dalam menjangkau pemahaman siswa secara menyeluruh. Hal tersebut dibuktikan dengan seringnya terdapat siswa yang mengobrol saat guru menayangkan video pembelajaran ataupun menjelaskan materi, tidak jarang juga guru menemukan siswa yang mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung, beliau berasumsi bahwa hal tersebut disebabkan oleh materi yang terlalu kompleks untuk dipahami oleh siswa, sehingga mereka sering kali merasa bosan lalu timbul rasa kantuk. Kesulitan siswa dalam menerima materi yang abstrak dan kurang menarik ini sejalan dengan temuan Susanti dkk (2024) yang mengatakan bahwa siswa senantiasa dihadapkan pada situasi jenuh karena materi, metode, dan media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Akibatnya, siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru dan mengalami penurunan motivasi belajar karena pendekatan pembelajaran yang monoton. Keterbatasan waktu yang dimiliki

oleh guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu penyebab masalah.

Jadi berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang menyebabkan kesenjangan ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, serta rendahnya kapasitas guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran modern, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Lahirnya Pancasila. Guru masih bergantung pada sumber belajar tradisional dan mengalami kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi sejarah yang kompleks. Selain itu, sifat materi sejarah yang abstrak tanpa pendampingan media yang kontekstual turut mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi inovasi dalam memuat suatu media yang menarik, interaktif, dan bermakna. Penggunaan media berbasis teknologi mendukung peningkatan literasi digital dari peserta didik. Multimedia interaktif terdapat unsur interaktivitas yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol sendiri aktivitas pembelajaran yang diinginkannya (Diputra & Sujana, 2023). Penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif. Media ini menyediakan elemen-elemen pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti bahan ajar yang menarik yang mampu mengemas materi sejarah lahirnya Pancasila yang abstrak menjadi lebih sederhana sehingga mudah dipahami, kemudian video edukatif, kuis interaktif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam proses belajar. Keefektifan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pancasila juga telah dibuktikan oleh

beberapa penelitian seperti Kurnia et al. (2025) mengembangkan media interaktif berbasis *Canva* dalam pembelajaran Pancasila yang terbukti sangat valid, praktis, dan efektif meningkatkan siswa. Demikian pula, penelitian oleh Oktaviandi & Masniladevi (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam model *Problem-Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Temuan-temuan ini memperkuat bahwa solusi yang dipilih telah terbukti efektif secara empiris dalam mendukung pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengemas materi abstrak menjadi lebih konkret, visual, dan menyenangkan bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran yang berbasis teknologi dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menstimulus keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, diberikan alternatif solusi berupa pengembangan multimedia interaktif berbentuk *website* guna meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang sejarah lahirnya Pancasila di SD Negeri 18 Sesetan, dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif WISLAPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV tentang Sejarah Lahirnya Pancasila di SD Negeri 18 Sesetan”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di tingkat sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut.

- 1) Kegiatan pembelajaran sejarah lahirnya Pancasila masih berfokus pada buku teks dan video konvensional, sehingga membuat siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami isi materi yang bersifat satu arah dan tidak interaktif.
- 2) Keterbatasan waktu bagi guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang berkualitas guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 3) Siswa kelas IV di SD Negeri 18 Sesetan memiliki motivasi belajar yang rendah dalam mempelajari sejarah lahirnya Pancasila karena materi dianggap terlalu abstrak sehingga terasa membosankan dan tidak mudah dipahami.
- 4) Minimnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, terutama media yang mampu menyajikan konteks sejarah secara visual dan konkret sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar.
- 5) Guru mengalami kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang sesuai dengan konten sejarah dan kemampuan kognitif siswa kelas IV SD.
- 6) Suasana belajar yang tercipta cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, akibat keterbatasan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi sejarah yang bersifat abstrak.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam tahap identifikasi masalah, ditemukan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembatasan

ruang lingkup masalah agar kajian dapat difokuskan pada isu-isu utama yang paling relevan untuk diselesaikan. Pembatasan tersebut dimaksudkan untuk mengarahkan fokus penelitian secara lebih spesifik pada aspek yang menjadi objek kajian.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pembatasan masalah difokuskan pada permasalahan utama yang harus dipecahkan agar memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hal tersebut, peneliti lebih memfokuskan pada “Pengembangan Multimedia Interaktif WISLAPAN untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV tentang Sejarah Lahirnya Pancasila di SD Negeri 18 Sesetan.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif WISLAPAN untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang sejarah lahirnya Pancasila di SD Negeri 18 Sesetan?
- 2) Bagaimana kelayakan multimedia interaktif WISLAPAN untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang sejarah lahirnya Pancasila ditinjau dari uji ahli isi, desain, dan media ?
- 3) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif WISLAPAN untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang sejarah lahirnya Pancasila ditinjau dari uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kepraktisan guru di SD Negeri 18 Sesetan?

- 4) Bagaimana efektivitas multimedia interaktif WISLAPAN untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang sejarah lahirnya Pancasila di SD Negeri 18 Sesetan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif WISLAPAN untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang sejarah lahirnya Pancasila di SD Negeri 18 Sesetan.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif WISLAPAN untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang sejarah lahirnya Pancasila ditinjau dari uji ahli isi, desain, dan media.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif WISLAPAN untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang sejarah lahirnya Pancasila ditinjau dari uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kepraktisan guru di SD Negeri 18 Sesetan.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif WISLAPAN untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV tentang sejarah lahirnya Pancasila di SD Negeri 18 Sesetan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Penelitian ini dapat memperkaya kajian teori terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada materi sejarah lahirnya Pancasila sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat berguna untuk memecahkan permasalahan yang telah diidentifikasi. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Sejarah Lahirnya Pancasila kelas IV ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak melalui tampilan visual, animasi, kuis yang interaktif.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif bagi guru, khususnya dalam menyampaikan materi yang kompleks seperti sejarah lahirnya Pancasila. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* juga

dapat membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Selain itu, kepala sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan yang mendorong guru untuk berinovasi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *website*. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar dalam pengembangan media serupa pada mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik materi yang kompleks dan membutuhkan pendekatan visual dan interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis web. Produk ini dirancang sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi sejarah lahirnya Pancasila di SD Negeri 18 Sesetan. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Produk ini dikembangkan dalam bentuk *website* interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar, khususnya pada materi sejarah lahirnya Pancasila. Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti laptop, tablet, maupun *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet. Pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi, *Canva Editor* dan *CapCut Editor* yang menggabungkan beragam elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, serta animasi.
- 2) Produk ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah lahirnya Pancasila dengan menyajikan informasi secara visual, audio, dan aktivitas interaktif seperti kuis interaktif yang dapat menampilkan jawaban yang benar atau salah secara langsung.
- 3) Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan sejumlah tombol navigasi yang dirancang untuk memudahkan navigasi dan mendukung proses pembelajaran. Adapun menu yang tersedia meliputi:
 - a) Menu Utama: Bagian ini adalah beranda utama dari multimedia interaktif ini. Pada bagian ini akan terdapat beberapa menu utama yang terdiri dari petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis interaktif, dan profil pengembang.
 - b) Petunjuk Penggunaan: Berisi panduan lengkap mengenai cara menggunakan media, sehingga guru dan siswa dapat memahami fungsi pada setiap navigasi fitur secara maksimal.

- c) Capaian dan Tujuan Pembelajaran: Menampilkan capaian dan tujuan pembelajaran yang diharapkan, agar siswa memahami kompetensi apa yang harus mereka kuasai setelah mengikuti pembelajaran dengan media ini.
 - d) Materi Pembelajaran: Berisi penjelasan inti mengenai sejarah lahirnya Pancasila, tokoh dan peran perumus Pancasila, karakter para perumus Pancasila yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari – hari. Materi disajikan secara visual dan kontekstual agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
 - e) Kuis Interaktif: Menyediakan latihan soal pilihan ganda berbasis permainan edukatif untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Fitur ini dirancang untuk menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
 - f) Profil Pengembang: Memuat informasi singkat mengenai penyusun media pembelajaran sebagai bentuk keterbukaan akademik dan penghargaan atas kontribusi inovasi dalam pendidikan.
- 4) Media ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.
- 5) Media ini mempunyai kelebihan yaitu dapat digunakan dimana dan kapan saja, tidak hanya guru, namun siswa juga dapat menggunakan media ini karena dapat diakses melalui internet. Sehingga siswa dapat belajar lebih fleksibel tidak hanya di sekolah saja serta tidak hanya berpacu pada guru di

sekolah namun siswa dapat belajar di rumah didampingi oleh orang tua mereka.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa asumsi berikut:

- 1) Sekolah telah memiliki sarana dan prasarana pendukung, seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet (*Wi-Fi*) yang memadai untuk menunjang pembelajaran multimedia interaktif dengan bentuk web.
- 2) Guru dan peserta didik telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat teknologi seperti laptop dan *smartphone*, serta dapat mengakses internet secara mandiri.
- 3) Peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mandiri melalui multimedia interaktif berbentuk *website* yang dikembangkan.
- 4) Lingkungan sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran digital sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media multimedia interaktif berbentuk *website* ini hanya difokuskan pada materi sejarah lahirnya Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga belum bisa diterapkan untuk kelas atau materi lain.

- 2) Media pembelajaran dikembangkan untuk digunakan melalui perangkat yang tersambung ke jaringan internet, sehingga belum dapat digunakan secara maksimal jika tidak tersedia akses jaringan.
- 3) Media ini belum dirancang untuk peserta didik dengan kebutuhan khusus, sehingga masih bersifat umum bagi siswa reguler.
- 4) Pengujian efektivitas dilakukan pada skala terbatas, yaitu hanya di kelas IV SD Negeri 18 Sesetan, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas.

1.9 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman istilah. Maka definisi dari beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran digital yang menggabungkan elemen teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk memfasilitasi interaksi langsung pengguna dengan konten (Wulandari dkk., 2022). Penerapan media berbasis teknologi ini terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa serta efektivitas proses belajar di sekolah dasar (Ginting dkk., 2021). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media digital multi-elemen yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan efektivitas belajar siswa secara aktif.
- 2) *Website* dipahami sebagai kumpulan halaman dalam satu domain internet yang memuat beragam informasi visual maupun tekstual untuk diakses oleh pengguna melalui mesin pencari (Meiliyanthi dkk., 2022). Dalam ranah

pendidikan, platform digital ini menyediakan akses fleksibel terhadap penyebaran materi, komunikasi, dan aktivitas pembelajaran daring (Pujiastuti & Suwardi, 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *website* adalah media digital berbasis domain internet yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran fleksibel untuk mendukung penyampaian informasi dan interaksi edukatif.

- 3) Sejarah merupakan cabang ilmu yang mengkaji peristiwa masa lalu dalam kehidupan manusia (Maulidan & Darmawan., 2024), termasuk proses perumusan Pancasila sebagai lima prinsip fundamental dasar negara Indonesia yang disahkan secara resmi pada 18 Agustus 1945 (Nuryana dkk., 2025). Meskipun demikian, nilai-nilai filosofis dan aturan moral di dalamnya telah lama hidup dan berkembang dalam adat istiadat masyarakat Nusantara (Nurhayati & Ambari, 2020). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, sejarah lahirnya Pancasila disimpulkan sebagai rangkaian peristiwa perumusan dasar negara yang merefleksikan tradisi, filosofi, dan jati diri bangsa Indonesia.
- 4) Pemahaman merupakan kemampuan kognitif seseorang dalam mengidentifikasi ide pokok, menangkap detail penting, dan merekonstruksi makna dari suatu bacaan (Farika dkk., 2020). Kemampuan ini berkembang dalam diri siswa selaku individu yang menjalani proses pendidikan dengan berbagai kebutuhan dasar yang wajib dipenuhi (Devianti & Sari, 2020). Melalui pendapat tersebut, pemahaman siswa dapat disimpulkan sebagai kemampuan peserta didik dalam mengonstruksi makna informasi yang

dipelajari guna menguasai materi secara menyeluruh dalam kondisi belajar yang optimal.

- 5) Istilah pengembangan merujuk pada aktivitas sistematis untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu perangkat dan metode baru (Prasetyo & Hamami, 2020). Upaya ini berorientasi pada penciptaan sebuah produk baik berupa fisik, jasa, maupun pengalaman digital yang mampu memberikan kepuasan atas kebutuhan penggunanya (Minaturrahim dkk., 2022). Berdasarkan teori tersebut, pengembangan produk disimpulkan sebagai proses penciptaan atau pembaruan perangkat pembelajaran, dalam konteks penelitian ini berupa multimedia interaktif WISLAPAN yang bertujuan memenuhi kebutuhan belajar sekaligus meningkatkan pemahaman siswa.

