



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pancasila Materi Nilai Nilai Pancasila untuk Kelas V SDN 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng

Dhea Restu Nur Indriani Said¹, Ahmad Syawaluddin², Hartoto³

- ¹ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
 Email: dheasaid01@gmail.com
- ² Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
 Email: unmsyawal.patarai@gmail.com
- ³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
 Email: hartoto@unm.ac.id

ABSTRACT

This research was carried out in class V SDN 1 Lembang Cina District of Bantaeng on the development of multimedia learning materials values Pancasila in daily life that is surrounded by the occurrence of moral degradation by students also as a variation of learning media for teachers in delivering learning materials. The purpose of this research is: (1) to develop multimedia learning products Pancasila with Pancasila values materials and (2) to know the validity of multimedia products Pancasila learning for elementary school students. The study uses the Research and Development (R&D) research method using the Alessi & Trollip (2001) model. The Alessi & Trollip development model consists of two attributes that consist of three stages. These two attributes are standards, and ongoing evaluation. There are three stages of development: (a) planning, (b) design and (c) development. The multimedia validity test (alpha test) is carried out by 1 material expert and 1 media expert. The subjects of the beta test are the guardian of class V and the students of class 5 with a total of 11 people. Based on the results of the alpha and beta tests that have been carried out, it can be concluded that Pancasila development multimedia is worthy to be used in the learning process.

Keywords: *Multimedia learning, Development, Pancasila*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng terkait pengembangan multimedia pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang dilatar belakangi oleh terjadinya degradasi moral oleh siswa juga sebagai variasi media pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran Pancasila dengan materi nilai-nilai Pancasila dan mengetahui kelayakan produk multimedia pembelajaran Pancasila bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Alessi & Trollip 2001. Model pengembangan Alessi & Trollip yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua atribut yang didalamnya terdiri dari tiga tahap. Ketiga atribut tersebut adalah standar (*standards*), dan evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*). Sedangkan untuk tiga tahap pengembangan yang meliputi: (a) perencanaan, (b) desain, dan (c) pengembangan. Uji validitas multimedia (uji *alpha*) dilakukan oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Subjek uji beta yaitu wali kelas V dan siswa kelas 5 yang berjumlah 11 orang. Berdasarkan hasil dari uji

alpha dan uji beta yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pengembangan Pancasila layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Multimedia pembelajaran, Pengembangan, Pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran dalam pembentukan karakter yang sesuai atau berlandaskan Pancasila dan pengembangan potensi generasi penerus bangsa. Siswa merupakan generasi penerus bangsa yang saat ini tengah menghadapi berbagai fenomena yang memicu terjadinya degradasi moral atau penurunan tingkah laku yang disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat moral terutama nilai-nilai Pancasila dalam diri siswa yang seharusnya ditanamkan sejak dini perlahan mulai terkikis. Jika generasi penerus bangsa kelak tidak menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam dirinya, maka bangsa Indonesia tidak akan mengalami kemajuan, Apabila penanaman perilaku yang bermoral dimulai sedari dini, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila maka hal tersebut akan menjadi harapan bangsa Indonesia agar menjadi Negara yang maju dan sejahtera secara perlahan. Selain itu, melalui penanaman dan penguatan nilai-nilai Pancasila dapat menjadikan generasi bangsa yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Alaby 2019).

Berdasarkan PP No. 87 tahun 2017 PPK adalah gerakan pendidikan yang dilaksanakan melalui implementasi nilai-nilai yang merupakan intisari dari nilai-nilai Pancasila. Pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas bangsa, dengan menurunnya nilai moral dan akhlak peserta didik yang sekolah sebagai penyelenggara pendidikan dituntut untuk mampu mengembangkan nilai-nilai yang dapat membentuk karakter peserta didik. Untuk mewujudkan itu semua, Pendidikan Pancasila atau PKn hadir sebagai landasan yang diajarkan di sekolah. Penanaman karakter

dapat dilakukan dengan pengintegrasian nilai-nilai karakter melalui pembelajaran PKn pada setiap pembelajaran yang dilakukan, dengan begitu peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Hidayat et al. (2020) Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai ideologi Pancasila yang didalamnya terdapat nilai-nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian yang tentu menjadi dasar konsep warga global, hal tersebut tentu sebagaimana yang tercantum dalam tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai moral Pancasila pada siswa di era perkembangan teknologi saat ini dapat melalui media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta sesuai dengan kebutuhan bahan ajar bagi guru. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan yang penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran, (Qoidah, L. U., & Paksi, P. H., 2021). Bentuk dari media pembelajaran juga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, dengan proses pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa lebih memilih beralih bermain *gadget* dibanding memahami materi pelajaran.

Hasil penelitian pendahuluan peneliti menemukan beberapa masalah seperti degeradasi moral atau menurunnya arti dari nilai dan norma siswa akibat perkembangan zaman, memicu munculnya nilai-nilai modern yang memberikan dampak buruk bagi siswa. Kebutuhan akan variasi pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena media pembelajaran di sekolah hanya berbasis pada media cetak seperti gambar dan buku pelajaran.

Oleh karena itu, guru memerlukan variasi media pembelajaran untuk siswa agar pembelajaran tidak terasa monoton. Hal ini berkaitan dengan pendapat Syawaluddin, et al. (2019) yang menyatakan bahwa salah satu tuntutan kewajiban yang harus dimiliki oleh seorang guru ialah mampu mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan tuntutan tersebut guru mampu menyusun bahan ajar atau media pembelajaran yang inovatif seperti multimedia pembelajaran yang dapat menghasilkan bahan ajar audiovisual (Nurrifa, 2018). Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memberikan solusi berupa multimedia pembelajaran Pancasilaku yang dapat menjadi variasi media pembelajaran bagi guru. Multimedia ini merupakan aplikasi berbasis *android* yang bebas diakses oleh siswa melalui *smartphone*-nya.

Multimedia ini merupakan inovasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebagai alat bantu mengajar guru yang dirancang untuk memudahkan dan membuat siswa lebih aktif belajar serta multimedia pembelajaran ini juga diharapkan dapat menarik minat belajar siswa. Diberi nama Pancasilaku, karena peneliti berharap agar media yang dirancang ini dapat membawa perubahan dan berguna dengan mempelajari materi berupa nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan sehari-hari yang kemudian dapat diterapkan oleh diri sendiri. Pengembangan multimedia pembelajaran Pancasilaku dianggap penting karena diharapkan akan: (1) memudahkan belajar siswa, (2) mendorong siswa untuk belajar aktif, (3) meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, (4) membuat guru mempunyai pilihan metode dan sumber belajar siswa, serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan model Alessi & Trollip (2001). Model ini digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini karena model ini merupakan landasan untuk

pengembangan multimedia. Model ini memiliki 3 tahapan pengembangan yaitu *planning, design, development* serta 3 atribut pengembangan yaitu *standars ongoing evaluation* dan *project management*. Alasan peneliti memilih model ini karena kesesuaian model dengan multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan terdapat pada evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun, pada penelitian ini, langkah-langkah tahapan pengembangan maupun atribut dari model Alessi & Trollip (2001) tidak dilakukan secara keseluruhan, melainkan sesuai kebutuhan multimedia pembelajaran yang akan dibuat.

Adapun subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Lemabng Cina Kabupaten Bantaeng. Penetapan subjek ini berdasar kepada kesesuaian antara analisis kebutuhan dengan materi untuk kelas V. Lebih jelasnya subjek uji coba sebagai berikut: (1) subjek tes *alpha* dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media yang kompeten dibidangnya dan bersedia menilai instrument dan media yang dikembangkan (2) subjek tes beta dilakukan oleh responden yakni guru dan siswa kelas V yang berjumlah 11 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket atau instrument yang merupakan perangkat untuk mengumpulkan informasi secara sederhana untuk menguji kelayakan dari produk yang dikembangkan, diperoleh melalui *review* dari ahli materi dan ahli media. Selain itu terdapat pula angket responden dari guru maupun siswa. Angket tersebut berisi pernyataan dengan pilihan jawaban kelayakan yang mengacu pada Skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2019) skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat individu atau sekelompok individu mengenai suatu fenomena. Skala pengukuran yang digunakan untuk penelitian ini adalah empat kategori, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK). Instrumen penilaian terdiri dari validasi dari ahli materi dan ahli

media untuk mengetahui validitas atau kelayakan produk sebelum dan sesudah revisi serta angket respon/tanggapan dari guru dan siswa untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang dibuat digunakan dalam pembelajaran, yang dibawahnya juga terdapat kolom kritik dan saran. Berikut kisi-kisi instrumen validasi dan responden.

Tabel 1. Format Pernyataan Skala Likert

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat kurang

Sumber: Sugiyono (2019)

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui hasil deskripsi atau saran dari validasi serta angket responden pada saat uji alpha, uji beta yang kemudian disatukan sebagai pedoman untuk memperbaiki multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan, data kuantitatif didapatkan melalui angket yang diisi oleh validator dan responden. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan persentase kevalidan atau kelayakan suatu produk adalah sebagai berikut:

P = Nilai akhir
 f = Perolehan skor
 N = Skor maksimum

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kelayakan

Kategori	Pilihan Jawaban
Sangat layak	76% - 100%
Layak	51 % - 75%
Kurang layak	26% 50%
Tidak layak	0% - 25%

Sumber: Arikunto (2006)

Tabel 3. Kriteria Penilaian Uji Praktikalitas

Kategori	Pilihan Jawaban
Sangat baik	76% - 100%
Baik	51 % - 75%
Kurang baik	26% 50%

Tidak baik	0% - 25%
------------	----------

Sumber: Arikunto (2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan multimedia pembelajaran dengan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari merupakan serangkaian proses kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Penelitian ini berorientasi pada pengembangan produk multimedia pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dengan menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip (2001). Tahap pengembangan model tersebut terdiri 2 atribut yang terdiri dari *standard* dan *ongoing evaluation* juga terdiri dari 3 tahap perencanaan yakni (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Beberapa tahapan dalam model ini tidak digunakan karena tidak relevan dengan kebutuhan penelitian.

Atribut Pengembangan

Standard merupakan kualitas yang telah ditetapkan oleh peneliti yang bertujuan agar pada saat proses pengembangan terjadi konsistensi dari awal hingga akhir. Berikut adalah *standard* yang ditetapkan oleh peneliti: 1) Ukuran maksimal yang telah ditetapkan adalah 100 MB. Sebab, jika file lebih dari 100 MB, file tidak dapat *ter-convert* ke *file .apk* jika menggunakan Web 2 Apk; 2) Ukuran layar yang ditetapkan adalah 190.5 mm untuk tinggi dan 423.333 mm untuk lebar; 3) Standar warna yang ditetapkan adalah 3 warna utama yakni: merah, cream dan hijau, digunakan sebagai warna background media. Warna orange, biru digunakan sebagai warna tombol umum; 4) Terdapat 4 jenis font yang digunakan yakni: *Open sans*, *Calibri*, *Bubble Bobble* dan *Clance Two*; 5) Ukuran font terbagi atas beberapa ukuran: untuk *Headbar* menggunakan ukuran 90-150, *sub-headbar* menggunakan ukuran 30-50, dan teks biasa

menggunakan ukuran 12-25, Standar resolusi video pada aplikasi ini adalah 360p.

Ongoing evaluation atribut ini merupakan proses evaluasi, revisi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari komponen ini adalah revisi yang dilakukan berkali-kali, untuk revisi terbesar yakni mengubah tampilan seluruh slide dan penempatan tombol yang diatur ulang, menambah animasi interaktif ke dalam aplikasi dan menambah komponen pendukung seperti tombol dan informasi yang mempermudah siswa dalam menjalankan aplikasi.

Tahap Pengembangan Perencanaan (*planning*)

Menentukan ruang lingkup merupakan langkah pertama dalam tahapan ini. Ruang lingkup kajian yang dikembangkan adalah materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas V SD. Ruang lingkup materi yang disajikan diidentifikasi berdasarkan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan Tujuan Pembelajaran. selain itu, pemilihan materi ini juga berdasarkan kepada hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan, ketika peneliti menemukan adanya degradasi moral yang dialami oleh siswa juga kurangnya variasi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran berjalan secara monoton. Oleh karena itu hadirnya multimedia pembelajaran ini sebagai inovasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebagai alat bantu mengajar guru yang dirancang untuk memudahkan dan membuat siswa lebih aktif belajar serta multimedia pembelajaran ini juga diharapkan dapat menarik minat belajar siswa. Diberi nama Pancasilaku, karena peneliti berharap agar media yang dirancang ini dapat membawa perubahan dan berguna dengan mempelajari materi berupa nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan sehari-hari yang kemudian dapat diterapkan oleh diri sendiri.

Langkah kedua adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Berdasarkan *pra-research* yang dilakukan kepada wali kelas

dan siswa kelas V SD Negeri 1 Lembang Cina, diantaranya: 1) degradasi moral pada siswa; 2) variasi media pembelajaran untuk guru; 3) minat belajar siswa yang kurang dikarenakan pembelajaran yang membosankan. Ditinjau dari kesiapan teknologi pembelajaran siswa, dapat dikatakan sudah memadai. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal dimana 8 dari 11 siswa kelas V sudah memiliki *smartphone* dan sisanya menggunakan milik orang tua ataupun saudara dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan multimedia pembelajaran dipilih karena di era digital ini siswa kelas tinggi sudah mampu mengoperasikan ponsel secara mandiri.

Langkah ketiga mengumpulkan bahan dan sumber materi yang akan ditampilkan dalam multimedia pembelajaran. peneliti mengumpulkan komponen pendukung diantaranya: 1) materi ajar bersumber dari buku guru dan siswa tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Kurikulum 2013 Kelas 5 SD, Kemendikbud, Revisi Tahun 2017, 2) gambar, *gif* maupun *icon* tombol yang disajikan dibuat sendiri dengan menggunakan elemen-elemen dari aplikasi *Canva* serta untuk mendesain *background* tampilan aplikasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*. Gambar pendukung lainnya juga didapatkan melalui *google images*. Video maupun *background* multimedia pembelajaran yang bersumber bersumber dari *youtube.com* yang kemudian diedit menggunakan aplikasi *Inshot*. *Clickcharts* untuk membuat *flowchart*, dan *Articulate Storyline* untuk menggabungkan semua komponen yang telah dikumpulkan.

Langkah keempat, melakukan *brainstorming awal*. Kegiatan ini dilakukan sebelum merancang pembuatan multimedia pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa maupun guru. Kesimpulan hasil penelitian terdahulu yaitu: (1) metode pembelajaran secara umum masih menggunakan metode ceramah dan penugasan dengan sumber materi yang berasal dari buku maupun gambar-gambar yang terpajang didalam kelas, (2) fasilitas sekolah yang

memadai untuk menggunakan multimedia pembelajaran namun jarang digunakan karena keterbatasan kemampuan dalam menggunakannya.

Langkah terakhir yaitu menentukan tema tampilan multimedia pembelajaran. Tampilan tema untuk media yang dikembangkan dipilih berdasarkan materi pelajaran yang disajikan yakni bertema pancasila. Sehingga, warna yang dipilih berkaitan dengan tema tersebut. Aplikasi pendukung yang digunakan untuk mendukung tampilan multimedia yakni *Adobe After Effect* dan *Canva* yang digunakan untuk membuat *background*, *icon* maupun elemen pendukung lainnya.

Desain (Design)

Langkah pertama, mengembangkan ide konten awal. Membuat deskripsi konten yang akan disajikan sesuai dengan batasan materi yang sesuai dengan standar kompetensi kurikulum 2013 yang kemudian ditampilkan dalam multimedia dengan bahasa yang sederhana.

Langkah kedua, melakukan analisis program awal. Materi yang disajikan dalam multimedia disesuaikan dengan kemampuan pemahaman siswa dengan mengurutkan materi dari yang sederhana hingga materi yang cukup kompleks. Adapun urutan materi 1) Pancasila sebagai dasar negara, 2) Sila Pancasila beserta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari 3) Studi kasus mengenai nilai-nilai pancasila.

Langkah ketiga, melakukan deskripsi program awal. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan serta penentuan tema/konten terkait penyajian aplikasi, maka aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk menanamkan, mengenalkan nilai-nilai pancasila yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari kepada siswa. Materi ini diangkat dari materi kelas V SD. Tampilan multimedia pembelajaran juga dibuat menarik dengan visualisasi gambar, animasi serta tampilan menu yang mendorong siswa untuk aktif dan dapat belajar secara mandiri.

Langkah kedua, membuat *flowchart*.

Flowchart dibuat menggunakan simbol-simbol dan anak panah yang menunjukkan alur multimedia pembelajaran. Berikut dibawah ini adalah gambaran alur atau *flowchart* yang dirancang untuk multimedia pembelajaran Pancasilaku.

Langkah terakhir, membuat *storyboard*. *Storyboard* berperan sebagai gambaran awal atau *sketsa* dari multimedia yang akan dikembangkan meliputi tata letak, tampilan tombol, teks, animasi dan video. *Storyboard* pengembangan multimedia pembelajaran Pancasilaku memberikan gambaran tentang konten apa saja yang disajikan di dalam produk.

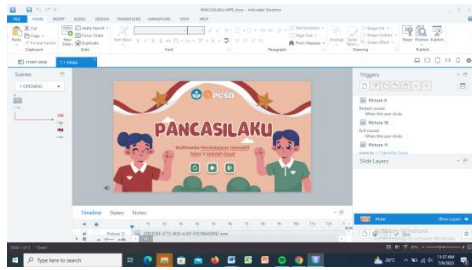
Pengembangan (Development)

Langkah pertama. Menyiapkan materi. Berdasarkan sumber-sumber yang telah dikumpulkan sebelumnya, materi disusun kembali menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa SD. Materi multimedia pembelajaran ini meliputi teks, gambar maupun video terkait nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah kedua, membuat grafis. Pembuatan grafis memanfaatkan *software* Aplikasi *Adobe After Effect* dan *Canva*. Desain grafis yang dibuat berupa *background*, gambar animasi pendukung, tombol aplikasi, serta gif pendukung tampilan lainnya.

Langkah ketiga, membuat audio dan video. Audio dan *sound effect* pada tombol multimedia pembelajaran bersumber dari *Youtube* kemudian diedit langsung pada *software Articulate Storyline 3*. Sedangkan untuk video pembelajaran juga diperoleh dari *Youtube* dan diedit menggunakan aplikasi *Inshot*.

Langkah keempat, membuat aplikasi. dimulai dengan menggabungkan semua komponen pendukung multimedia yang telah disiapkan menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Penggabungan ini dilakukan dengan mengacu pada rancangan sebelumnya yang dibuat melalui *flowchart* dan *storyboard*.



Gambar 1. Proses Penggabungan Komponen

Langkah kelima., peneliti melakukan uji alpha. Dilakukan oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli. Untuk mengukur kevalidan atau kelayakan multimedia, digunakan instrument validasi yang memuat pernyataan terkait multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh 77.6% berada dalam kategori Sangat layak. Komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu materi harus dikembangkan lagi sehingga dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis. Sedangkan, nilai perolehan dari ahli media yaitu 88% berada dalam kategori Sangat layak. Komentar yang diberikan oleh ahli media yaitu beberapa fitur harus diperjelas dengan menambahkan beberapa gambar, icon ataupun petunjuk interaktif. Setelah dilakukan pengujian terhadap para ahli materi dan ahli media, maka dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan.



Langkah keenam, melakukan uji beta. Uji beta dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk, dilakukan pada guru dan siswa kelas V SDN 1 Lembang Cina secara langsung. hasil penilaian guru pada semua aspek menghasilkan rerata sebesar 90% (sangat baik). Kemudian, uji coba perorangan dilakukan di kelas V dengan sampel 11 orang siswa dari total 11 siswa di kelas V SDN 1 Lembang Cina. Dalam uji coba ini, masing-masing siswa memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran. Berdasarkan hasil akhir dari penilaian uji coba diperoleh rerata nilai sebesar 94% (sangat baik). Berdasarkan hasil dari uji beta yang telah dilakukan diketahui bahwa produk yang dikembangkan masih perlu beberapa perbaikan agar produk dapat berfungsi dengan baik ketika digunakan, seperti tombol yang memerlukan waktu untuk merespon, kesalahan dalam pengaturan tampilan dan beberapa item yang perlu diganti ataupun dihilangkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan seperti mengurangi resolusi video agar besar kapasitas aplikasi sedikit berkurang.

Hasil akhir multimedia pembelajaran dapat dikases pada *link* berikut:

https://drive.google.com/drive/folders/12/1K6cG_8uXk-w-QvvODQzqqlb0Tja--YrnB

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang tertuju pada pengembangan suatu produk yang dihasilkan, dan menguji kelayakan akan produk tersebut. Produk yang dikembangkan

Tabel 4. Hasil Revisi Awal

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia dengan judul Pancasilaku pada materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sasaran produk adalah siswa kelas V SD. Pengembangan ini menggunakan model Alessi & Trollip (2001) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Menurut Surjono (2017), model Alessi & Trollip digunakan sebagai acuan oleh pengembang multimedia interaktif karena sejak awal model ini dimasukkan untuk pengembangan multimedia pembelajaran.

Hasil dari pengembangan prosuk multimedia pembelajaran ini cukup memuaskan. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan atau uji alpha yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 77.6% (Layak) sedangkan hasil persentase yang telah dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 88% (Sangat layak). Setelah melakukan uji alpha terhadap para ahli, selanjutnya dilakukan uji beta atau uji respon guru dengan persentase nilai 90% (Sangat baik) dan siswa dengan persentase nilai 94% (Sangat baik).

Hasil yang memuaskan ini tidak lepas dari karakteristik produk yang mengacu pada beberapa prinsip. Prinsip yang menjadi acuan adalah pengembangan multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2001) yaitu: 1) Prinsip multimedia, mengindikasikan bahwa siswa cenderung lebih suka belajar menggunakan gambar bersama kata-kata daripada hanya dengan kata-kata saja, 2) Prinsip keterdekatan ruang, menunjukkan bahwa siswa dapat belajar lebih efektif saat gambar dan kata-kata disajikan dalam satu *slide* layar untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, 3) Prinsip keterdekatan waktu, dimana siswa akan belajar lebih baik ketika kata-kata dan gambar disajikan bersamaan, bukan secara bergantian, 4) Prinsip koherensi, menggaris bawahi pentingnya menghilangkan materi yang tidak relevan agar tidak mengganggu pemahaman siswa, 5) Prinsip modalitas menunjukkan bahwa siswa lebih

efektif belajar dari animasi dan narasi daripada animasi dan *teks on screen*, dimana menyajikan kata-kata sebagai teks yang diucapkan lebih baik daripada teks yang tertulis dalam multimedia, 6) Prinsip redundansi, menyarankan untuk tidak menampilkan animasi, teks, dan narasi dalam satu frame, dapat memilih antara animasi dan teks, atau animasi dan narasi, 7) Prinsip interaktivitas memberi kesempatan pada siswa untuk memilih menu yang ingin mereka akses dalam multimedia, memberikan fleksibilitas dan control dalam proses belajar.

Selain pertimbangan terhadap prinsip pengembangan multimedia, dalam penelitian ini juga menyesuaikan terhadap karakteristik multimedia pembelajaran yang akan dihasilkan pada penelitian ini sesuai dengan teori belajar kognitif dimana dengan tampilan multimedia yang menampilkan elemen-elemen dengan berbagai model interaksi, membantu siswa untuk mengelola informasi yang dapat membentuk pemahaman atau cara pandang baru terhadap siswa. Hal ini berkaitan dengan pendapat Pakpahan (dalam Astri Rahayu 2022) bahwa belajar merupakan perubahan pemahaman yang tidak tampak secara langsung, dapat mencakup proses internal, ingatan, persepsi, dan pengolahan informasi. Selain itu tampilan multimedia pembelajaran yang menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan menu-menu yang mendorong siswa untuk aktif belajar secara mandiri. Pernyataan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang dikemukakan oleh Pawana et al., (2016) bahwa belajar adalah proses mandiri yang dilakukan oleh siswa dalam memenuhi kebutuhan belajarnya.

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa multimedia pembelajaran Pancasilaku berbasis *android*. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh produk ini adalah secara variatif dalam penyajiannya multimedia pembelajaran ini memuat berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video animasi dan secara praktikal, aktivitas yang memerlukan *feedback* yang dapat membantu siswa untuk

meningkatkan pemahaman mereka dan membuat mereka tertarik serta termotivasi dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa perlu didampingi. Produk ini dikemas dalam bentuk .apk yang dapat diunduh oleh siswa dan dapat dioperasikan dalam keadaan *offline*. Adapun implikasi desain pada multimedia ini adalah untuk memotivasi dan menarik perhatian siswa, multimedia ini dilengkapi dengan gambar, video, dan animasi. Adanya tombol-tombol navigasi, dan *feedback* pada bagian evaluasi disajikan untuk mendukung keaktifan belajar siswa sekaligus sebagai bentuk apresiasi. Pada multimedia ini juga dilengkapi tombol *back* dan *next* sehingga siswa bisa mengulang bagian yang diinginkan. Animasi seperti video maupun gambar yang ditampilkan dalam aplikasi ini dapat memberikan contoh implementasi dari materi yang ditampilkan seperti penerapan nilai Pancasila sila ke-3 dalam lingkungan sehari-hari. Kendati demikian, adapun beberapa hal yang tidak dipahami oleh siswa, bisa diulas kembali secara mandiri, dengan berbagai jenis kuis yang disajikan siswa dapat termotivasi untuk membaca dan menyimak dengan jelas penjelasan setiap materi untuk mendapatkan nilai kuis yang tinggi.

Produk yang dikembangkan ini ternyata masih memiliki keterbatasan yaitu penelitian ini baru pada tahap peningkatan pemahaman siswa pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini karena penelitian tidak melakukan perbandingan dengan produk atau media pembelajaran lainnya, sehingga efektivitas pengaruh yang dimiliki produk belum diketahui. Produk multimedia yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada *HP Android* tidak dapat dipakai pada *HP* berjenis *IOS*. Produk ini yang dikembangkan hanya dirancang untuk membantu siswa pada satu pokok bahasan saja. Selain itu, pada soal evaluasi pada produk multimedia yang dikembangkan hanya terbatas pada penilaian aspek kognitif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran mengenai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari berbasis aplikasi *android* dengan fitur yang dapat dikendalikan sendiri oleh siswa seperti materi yang dilengkapi video dan animasi, serta soal evaluasi yang dapat menampilkan secara langsung skor penilaian. Berdasarkan semua hasil uji *alpha* oleh ahli materi dan ahli media serta uji beta oleh guru dan siswamaka disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran Pancasila berbasis aplikasi *android* dinilai sudah layak untuk digunakan.

Adapun beberapa saran yang diberikan dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran Pancasila yaitu: 1) Pengembangan multimedia pembelajaran Pancasila diharapkan dapat menjadi pendukung dalam membantu proses pembelajaran, 2) Pengembangan multimedia pembelajaran Pancasila diharapkan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya agar meminimalisir keterbatasan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi & Trollip. R. S. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development* (3rded). Boston: Allyn and Bacon
- Alaby, M. A. (2019). *Membumikan Nilai Pancasila pada Generasi Bangsa*. *Gema Wiralodra*, 10(2), 179-190.
<https://doi.org/10.31943/gemawiralodr.a.v10i2.75>.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, et. al. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning* (B. T. Indrojarwo (e.d); 1 ed). Pustaka Belajar.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media*

- Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model ADDIE pada Materi Pemrograman WEB Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5 (1), 90-101.
- Pakpahan A. F., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Qoidah, L. U., & Paksi, P. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android pada Materi Pancasila untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. FIP UNESA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba*, *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 3(3). 294-306.