

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Winda Rahayuningtiyas¹, Ilmawati Fahmi Imron², Endang Sri Mujiwati³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

¹rahayuwinda70@gmail.com

Abstract

This research was obtained from observations as well and interviews conducted at SDN Mrican 1 Kediri City, where it is known that the use of media in learning Civics, particularly the Pancasila Values material, is still very limited. As a result, it is critical to create media that is engaging, innovative, and capable of engaging students in their learning. The goals of this study were to 1) describe the validity of interactive multimedia Nisila, 2) describe its effectiveness, and 3) describe teachers' and students' reactions to the development of interactive multimedia Nisila. The research method used in this study is R&D using the ADDIE model, which has five stages: 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The validation of the media construction received an 89% score, while the validation of the media material received an 88% score. The effectiveness of Nisila's interactive multimedia received an average score of 92 in the limited test and a score of 92.5 in the broad test. The teacher's response to Nisila's interactive multimedia is 90%, and the student response is 98%. Based on these findings, it is possible to conclude that Nisila's interactive multimedia is highly valid, effective, and widely used.

Keywords: *Development; Interactive Multimedia; Pancasila Values*

Abstrak

Penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan sekaligus wawancara yang dilakukan di SDN Mrican 1 Kediri dan ditemukan pada mata pelajaran PPKn yaitu materini nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari sangat terbatas dalam menggunakan media. Oleh karenanya, perlu melakukan pengembangan sebuah media yang kreatif dan inovatif sehingga mampu membuat siswa aktif dalam aktivitas pembelajaran. Tujuan dan maksud dari penelitian ini yaitu (1) mengetahui tingkat validitas multimedia interaktif Nisila; 2) mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif Nisila, 3) mengetahui respon dari guru dan respon siswa pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android Nisila. Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau R&D dan model yang digunakan yaitu ADDIE yang terdiri dari langkah-langkah 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Hasil dari angket konstruksi media kevalidan diperoleh sebesar 88%. Hasil efektifitas multimedia interaktif Nisila pada saat uji skla kecil diperoleh nilai rerata senilai 92 sedangkan pada uji skala besar nilai rata-rata yaitu 92,5. Nilai presentase yang diperoleh dari respon guru adalah 90%% dan presentase dari respon siswa yaitu 98%. Pada perolehan hasildata tersebut dapt isimpulkan bahwasannya aplikasi Android Nisila di nyatakan sangat valid, sangat efektif dan baik digunakan.

Kata Kunci: *Pengembangan; Aplikasi Android; Nilai-Nilai Pancasila*

Pendahuluan

Pada zaman sekarang yaitu era globalisasi, perkembangan teknologi sudah tak terbatas dan makin pesat. Menurut (Mulyani & Haliza, 2021), waktu yang terus berjalan mampu membuat perkembangan teknologi menjadi lebih canggih dan mampu menciptakan teknologi baru. Teknologi yang semakin canggih kini dapat mengubah tatanan kehidupan dalam masyarakat yang tidak dapat dihindari serta mempengaruhi bidang pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, pengertian pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja dalam proses belajar tercipta peserta didik yang mampu mengembangkan potensi, spiritual, akhlak mulia, budi pekerti luhur dan kecerdasan yang digunakan ketika hidup bermasyarakat, dan untuk bangsa serta negara. Dengan kata lain pendidikan diartikan menjadi sebuah cara mengusahakan diri agar menjadi lebih mengerti dan bersifat positif melalui proses belajar mengajar serta orang yang melakukan lebih dewasa bisa orang tua sendiri, pendidik/guru, maupun tetangga yang memiliki sifat positif. Kegiatan atau aktivitas disebut pendidikan adalah proses pembelajaran atau belajar mengajar. Proses belajar atau penyampaian materi dari guru kepada peserta didik.

Menurut (Yuberti, 2014) pembelajaran adalah proses belajar mengajar, dan situasi eksternal yang harus didesain menjadi banyak penampilan untuk direvitalisasi, memotivasi dan proses dalam/internal arus dipertahankan disetiap proses belajar. Pembelajaran bisa diartikan bahwa proses penyampaian informasi atau materi agar memiliki pengetahuan yang lebih baik untuk masa depan. dari berbagai kaca mata pelajaran di SD salah satunya adalah pendidikan kewarganegaraan. Mata pelajaran PPKn mempunyai tujuan utama mampu memberi bekal kepada peserta didik tentang perilaku, etika atau moral, serta karakter sehingga bisa diperlakukan setiap hari dalam tatanan hidup bermasyarakat. Mata pelajaran PPKn dapat berhasil apabila tujuan yang diinginkan tercapai dalam proses pembelajaran. Terdapat kompetensi dasar dalam mata pelajaran PPKn di kelas V yaitu 3.1 mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Agar kompetensi dasar tersebut dapat tercapai, maka diperlukan pengembangan indikator antara lain: 3.1.1 mengenal lambang sila-sila pancasila dalam kehidupan dilingkungan sekitar 3.1.2 menjelaskan arti sila-sila pancasila dalam kehidupan dilingkungan sekitar, dan 3.1.3 menyebutkan sikap yang sesuai dengan sila-sila pancasila dalam kehidupan dilingkungan sekitar. Pengembangan indikator tersebut dijadikan harapan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Kenyataannya, saat observasi ditemukan sebuah masalah yaitu ketika kegiatan pembelajaran PPKn materi nilai Pancasila kelas V SDN 1 Mrican Kediri, pendidik atau guru hanya memiliki dan mengaplikasikan sumber untuk belajar yaitu buku pegangan untuk siswa dan guru saja, dengan demikian pembelajaran dinilai kurang efektif dan efisien jika tidak didampingi. Sehingga mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan lancar. Hal ini diketahui dan dibuktikan oleh hasil pengamatan yang telah dilakukan di SDN Mrican 1 Kediri, saat melakukan diskusi diperoleh hasil yang dinyatakan oleh guru adalah bahwasannya kebanyakan peserta didik masih menghadapi masalah pada saat menerapkan materi nilai Pancasila pada kegiatan bermasyarakat sehari-hari. Pemahaman siswa dalam materi nilai-nilai pancasila masih sangat terbatas, masih terjadi banyak penyimpangan yang dilakukan oleh peserta didik, misalnya berbicara kotor, mengejek teman dan berperilaku kurang sopan terhadap guru. penyimpangan tersebut dapat menurunkan degradasi moral pada anak dalam kehidupan sehari-hari serta perilaku siswa menjadi sebuah masalah dalam masyarakat. Selain itu juga berdampak pada nilai ulangan siswa, pada mata pelajaran PPKn siswa yang belum memahami tentang materi memperoleh nilai lebih rendah dari kriteria ketuntasan maksimal sebesar 70. Jumlah siswa yang ada di kelas V SDN Mrican 1 Kediri yaitu 26, terdapat 12 anak/siswa

diantaranya nilainya masih dibawah KKM. Masalah tersebut diakibatkan karena media pembelajaran yang sangat terbatas dan minim digunakan. Studi pendahuluan yang telah dilakukan diperoleh permasalahan yaitu pada proses pembelajaran nilai-nilai Pancasila di SDN Mrican 1 Kota Kediri masih minim alat/media pembelajaran yang mengakibatkan siswa belum tertarik dan kurang termotivasi dalam belajar. Berhubungan pada hal tersebut, proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan cara mengembangkan sarana media yang menunjang siswa lebih aktif dan motivasi meningkat untuk belajar. Media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif Nisila.

Solusi yang tepat agar mampu mengembangkan kualitas sikap dan pemahaman siswa, yaitu proses belajar mengajar dilakukan menggunakan media berupa multimedia interaktif yang bisa dipakai pada mata pelajaran PPKn adalah multimedia interaktif Nisila. Keefektifan multimedia interaktif dapat diketahui ketika mempunyai keunggulan yang khusus. Menurut pendapat Surjono, (2017) multimedia adalah perpaduan antara aspek dari beberapa unsur media meliputi gambar, video, animasi, teks, dan suara yang utuh serta bersinergis dalam media elektronik atau komputer lain agar tujuan dapat tercapai. Dengan adanya multimedia interaktif Nisila, siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kata interaktif memiliki arti, terjadinya interaktifitas orang atau pengguna dengan komputer, dengan menekan atau menulis pada *keyboard* yang ada dikomputer sudah termasuk perlakuan siswa terhadap komputer sehingga terjadi interaktifitas. Hal tersebut sejalan ungkapan Surjono, (2017) pada hal interaktif, multimedia harus berspesifikasi sehingga besar kemungkinan keterlibatan pemakai media dengan program yang dijalankan. Dengan siswa yang terlibat dengan program media atau komputer dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Tujuan dari pengembangan multimedia interaktif Nisila sebagai berikut; 1) untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran aplikasi Nisila, 2) mendeskripsikan efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Nisila, dan 3) mendeskripsikan respon dari guru serta respon siswa terkait pengembangan multimedia interaktif Nisila.

Penelitian yang relevan terdahulu yang mendukung pengembangan multimedia ini pernah dilakukan oleh Guntur Dwi Prasetya pada tahun 2016 dengan judul pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan karakter cinta tanah air mata pelajaran PKN. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Guntur Dwi Prasetyo diketahui bahwa pada penelitian awal melakukan evaluasi pemahaman siswa sebelum menggunakan multimedia diperoleh presentase sebesar 43,8%, kemudian setelah dilakukan penelitian menggunakan multimedia pembelajaran diperoleh presentasi sebesar 84%. Kesamaan dari penelitian yang pernah dilakukan dengan Prasetya dan yang akan dilakukan peneliti saat ini yaitu jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Developmen (R&D)* dan multimedia yang akan digunakan berupa aplikasi, subjek penelitian yaitu Kelas V SDN Mrican 1, dan mata pelajaran sama yaitu PPKn. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Guntur Dwi Prasetyo dilakukan di SDN 1 Jotangan, Bayat, Klaten. Sedangkan penelitian yang sekarang dilakukan di SDN Mrican 1 Kota Kediri. Perbedaan materi yang dilakukan oleh Guntur Dwi Prasetya adalah materi PPKn tentang pendidikan karakter cinta tanah air, sedangkan penelitian yang sekarang meneliti materi PPKn nilai-nilai Pancasila.

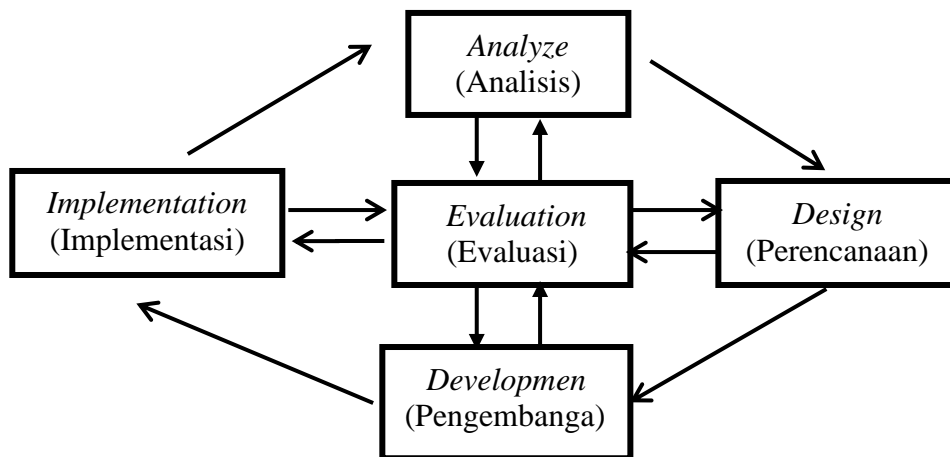
Selain itu penelitian relevan terdahulu lainnya yaitu oleh Utami dkk di tahun 2020 yang berjudul pengembangan multimedia pembelajaran PKN kelas V sekolah Dasar. Ratih Utami dkk menunjukkan hasil dari uji coba *pretest* dan *postest*, sebelum menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran diperoleh hasil presentase sebesar 14,28% siswa yang tidak tuntas. Kemudian setelah dilakukan menggunakan multimedia ketuntasan siswa diperoleh presentase sebesar 100%. Dengan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwasannya dengan menggunakan multimedia

sebagai media pembelajaran sangat baik bagi keberlangsungan pembelajaran. Kesamaan penelitian yang pernah dilakukan oleh Ratih Utami dkk dan peneliti sekarang adalah menggunakan *Research and Development (R&D)* serta menghasilkan suatu model produk yang berupa aplikasi. Perbedaan penelitian oleh Ratih Utami dkk adalah di SDN Atu-Atu Pelaihari dan subjek penelitian adalah kelas IV mata pelajaran PKN, sedangkan pada penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Mrican 1 Kediri, kemudian peneliti ini akan dilakukan pada kelas V pada mapel PPKn materi nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan masalah yang ada di atas yang telah diuraikan, maka diambil judul penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Metode

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*), model yang digunakan adalah *ADDIE (Analyze, design, development, implementation dan evaluation)*. Produk berupa aplikasi Nisila pada materi PPKn nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari. Ketika mengembangkan media dibutuhkan sebuah data kualitatif dan data kuantitatif sehingga penelitian R&D (*Research and Development*) bisa dikatakan menjadi *Mixed Methods* atau penelitian campuran. Menurut Creswell tahun 2018, (Subakti dkk, 2021) *Mixed Methods* atau penelitian campuran adalah penelitian yang membutuhkan dua data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif yang kemudian diasumsikan sehingga menjadi kerangka kerja teoritis. Pelaksanaan pada penelitian ini nantinya akan dilakukan di SDN Mrican 1 Kediri. Prosedur yang dilakukan untuk mencari data yaitu dengan langkah sistematis meliputi wawancara, observasi dan memberikan angket. Teknik analisis data yang dipergunakan berupa skala likert. Tahap-tahap analisis data yaitu analisis kevalidan, analisis keefektifan, dan analisis respon siswa dan guru.



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE, Tegeh dkk (2014)

Pada model ADDIE ada 5 tahap berupa tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

1. *Analyze* (analisis), dalam tahap pertama terdapat dua analisis yaitu kinerja dan kebutuhan. Menurut Pribadi (2014) analisis kinerja adalah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan klarifikasi masalah yang sedang dihadapi. Menurut Pribadi (2014) analisis kebutuhan merupakan sebuah langkah yang digunakan untuk meningkatkan kompetensi agar mampu menghadapi masalah dalam kegiatan belajar.

2. *Design* (desain), pada tahap ini dilakukan perancangan media yang dikembangkan. Merancang merupakan tahap kedua pada urutan model ADDIE yaitu mendesain atau merancang model produk agar sesuai dengan yang dibutuhkan supaya tujuan dapat tercapai.
3. *Development* (pengembangan), langkah pengembangan adalah sebuah realisasi atau perwujudan dari tahap desain. Pada tahap desain telah dirancang gambaran multimedia interaktif Nisila kemudian dikembangkan menjadi sebuah aplikasi android dimana didalamnya terdapat banyak komponen multimedia yaitu teks, suara, gambar, animasi, suara, dan video.
4. *Implementation* (implementasi), *Implementation* atau implementasi adalah langkah penerapan multimedia interaktif Nisila pada pembelajaran PPKn materi nilai pancasila pada kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini multimedia interaktif Nisila akan diimplementasikan pada subjek uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, yaitu siswa dikelas V SDN Mrican 1 Kediri.
5. *Evaluation* (evaluasi), tahap terakhir yaitu evaluasi merupakan tahap terakhir untuk menilai sebuah produk berdasarkan urutan pengembangan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Pada tahap evaluasi dapat diketahui apakah media yang dibuat dan penggunaan media yang dikembangkan sangat baik atau tidak.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Studi Pendahuluan

Studi lapangan dilaksanakan di SDN Mrican 1 Kota Kediri dilakukan pada bulan November tahun 2021 dengan cara observasi atau pengamatan dan wawancara. Pada saat observasi diketahui bahwa masalah yang ada adalah guru saat pembelajaran nilai-nilai pancasila belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Untuk Sasaran observasi ini yaitu siswa didik kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri. Sedangkan sasaran wawancara adalah wali kelas atau guru yang mengajar di kelas V SDN Mrican 1 Kediri. data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pada saat pembelajaran nilai-nilai pancasila guru belum menggunakan media yang tepat sehingga siswa kurang tertarik untuk memperhatikan. Penggunaan sumber belajar oleh guru juga hanya buku guru dan buku siswa saja tidak ada sumber belajar lain. dengan begitu siswa kurang aktif dan kurang tertarik saat pembelajaran dilaksanakan. Dari studi lapangan yang dilakukan diketahui bahwa saat pembelajaran PPKn materi nilai Pancasila di SDN Mrican 1 Kediri masih minim media yang digunakan dalam proses belajar sehingga mengakibatkan siswa jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar. Berkaitan dengan hal tersebut, proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan cara mengembangkan media yang mampu menunjang dan membuat siswa lebih tertarik saat belajar dan aktif bertanya dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif Nisila.

2. Validasi Media

Menurut Sugiyono, (2016) produk media dapat divalidasi yang dilakukan oleh seorang ahli atau pakar pada bidang tertentu untuk menilai sebuah produk yang dikembangkan, sehingga dari nilai tersebut diketahui kelemahan dan keunggulannya. Sebelum media digunakan perlu dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media sesuai dengan keahliannya pada bidang yang dikembangkan.

Adapun dosen yang menjadi validator konstruksi media adalah Dr. Aan Nur fahrudianto, M.Pd selaku ahli media. Sedangkan validator materi adalah Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku ahli materi yang mengajar mata kuliah pendidikan kewarganegaran

Universitas Nusantara PGRI Kediri. Kriteria kevalidan media disesuaikan menurut pendapat Akbar (2015) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Kategori validitas	Presentase (%)	Keterangan
Tidak valid	25% - 40%	Tidak boleh digunakan
Kurang valid	41% - 55%	Tidak boleh digunakan
Cukup valid	56% - 70%	Boleh digunakan setelah revisi besar
Valid	71% - 85%	Boleh digunakan setelah revisi kecil
Sangat valid	86% - 100%	Sangat baik digunakan

Dengan kriteria tersebut dapat diketahui bahwa untuk mengetahui tingkat kevalidan media pada kategori sangat valid dan baik digunakan apabila memenuhi kriteria valid pada presentase 86%-100%.

a. Validasi konstruksi media

Hasil dari validasi konstruksi media dapat diketahui dari dua kali validasi. Validasi yang pertama dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2022 hari senin, sedangkan validasi yang kedua dilaksanakan pada tanggal 1 Juli 2022 hari jumat. Hasil validasi dipaparkan pada tabel berikut.

Table 2. Hasil Validasi Konstruksi Media

No.	Validasi	Nilai Angket	Skor Maksimal	Presentase Skor	Kategori
1	Pertama	39	65	60%	Cukup Valid (56%-70%)
2	Kedua	58	65	89%	Sangat Valid (81%-100%)

Pada validasi pertama diberikan kepada validator untuk dinilai, kemudian validator memberikan nilai terhadap media yang dikembangkan sebesar 60%. Dengan nilai tersebut diketahui bahwa media cukup valid namun boleh digunakan ketika sudah melakukan revisi besar. Dengan nilai tersebut ada komentar dan saran yang diberikan validator agar merevisi media yang telah dikembangkan menjadi baik lagi. diantaranya memberikan gambar sesuai nilai-nilai Pancasila pada materi, soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan petunjuk dikaitkan dengan isi media. Dengan demikian peneliti melakukan perbaikan sehingga diperoleh hasil penilaian angket kedua konstruksi media dari validator dengan nilai sebesar 89% yang diartikan bahwa media sudah sangat valid dan dapat digunakan.

Kevalidan multimedia interaktif Nisila bisa dilihat dari hasil penilaian yang diberikan oleh validator konstruksi media dengan skor sebesar 89%. Dengan demikian, multimedia interaktif *Nisiala* bisa diartikan sangat valid, karena skor yang diperoleh sebesar 86%-100%. Skor tersebut diperoleh dari penilaian beberapa aspek, seperti tampilan desain layout pada multimedia interaktif Nisila sangat baik, teks yang terdapat dalam multimedia interaktif Nisila dalam kategori baik, gambar, animasi, audio dan video dalam kategori sangat baik.

b. Hasil kevalidan materi

Kevalidan materi dalam media dilakukan dengan cara memberikan angket kepada validator. Validasi pada tahap ini dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 20 bulan juni 2022, sedangkan validasi kedua dilaksanakan pada tanggal 27 bulan juli 2022. Pemaparan hasil validasi terdapat dalam tabel dibawah.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi Dalam Media

No.	Validasi	Skor Angket	Skor Maksimal	Presentase Skor	Kategori
1	Pertama	38	50	76%	Valid (71%-80%)
2	Kedua	44	50	88%	Sangat Valid (81%-100%)



Berdasarkan tabel tersebut, skor angket pertama yang diperoleh dari validator, bisa dilihat bahwa hasil validitas materi dalam media diperoleh nilai dengan prosentase 76%, artinya media tersebut dikategorikan valid tetapi bisa digunakan setelah melakukan revisi kecil. Dengan demikian diperoleh masukan dari ahli materi dalam media antara lain contoh penerapan nilai-nilai Pancasila, Tata bahasa penyampaian materi disinkronkan, menambahkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian peneliti melakukan perbaikan sehingga diperoleh hasil penilaian angket kedua materi dalam media, dapat ditarik kesimpulan bahwa validasi materi dalam media diperoleh prosentase sebesar 88%. Hasil skor tersebut menyatakan bahwa materi dalam multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila dalam kategori sangat baik digunakan dan dapat dilakukan uji coba skala kecil serta uji coba skala besar.


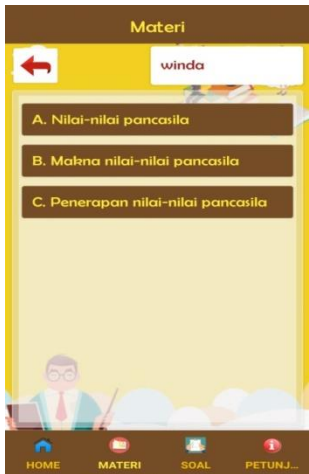
Kevalidan materi dalam multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila bisa diketahui melalui hasil validasi materi dalam media dengan skor sebesar 88%. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila bisa dinyatakan sangat valid sebab skor yang diperoleh memenuhi kategori yaitu 86%-100%. Skor tersebut diperoleh dari aspek dalam angket meliputi kesesuaian materi nilai-nilai Pancasila dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dalam kategori baik, materi macam-macam nilai pancasila, makna dan contoh penerapan nilai-nilai pancasila sangat baik.



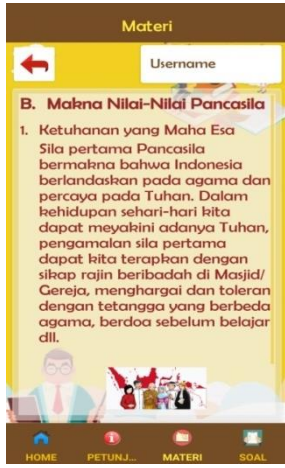


3. Desain Atau Rancangan Akhir Aplikasi Nisila

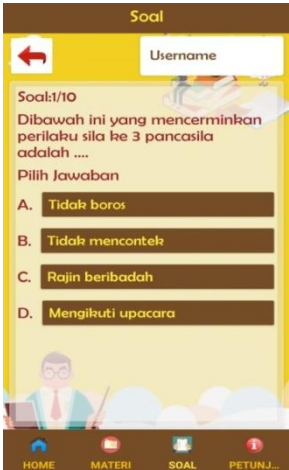

Pada tahap sebelumnya yaitu validasi media dan materi, diperoleh masukan dari validator, yang dapat dipergunakan untuk revisi atau perbaikan multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila agar menjadi lebih baik dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Desain Akhir Multimedia Interaktif Nisila

No.	Indikator Perbaikan	Desain Media	
		Desain Awal	Desain Akhir
1.	Halaman sampul tidak memerlukan revisi		

No.	Indikator Perbaikan	Desain Media	
		Desain Awal	Desain Akhir
2.	Menu utama menambahkan menu tim penyusun media		
3.	Menu petunjuk merapikan teks		
4.	Menu materi tidak memerlukan revisi		

No.	Indikator Perbaikan	Desain Media	
		Desain Awal	Desain Akhir
5.	Menu materi A menambah gambar dan penjelasan		
6.	Menu materi B menambah gambar		
7.	Menu materi C tidak memerlukan revisi		

No.	Indikator Perbaikan	Desain Media	
		Desain Awal	Desain Akhir
8.	Menu soal menambah soal essay		

Gambar 2 Desain akhir media

4. Hasil Uji Coba Kecil/Terbatas

Efektifitas multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik saat uji terbatas atau skala kecil dan uji luas atau skala besar. Kriteria tingkat keefektifan multimedia disesuaikan dengan pendapat Akbar (2015) sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria Tingkat Keefektifan Multimedia

Kategori valid	Presentase	Keterangan
Tidak valid	25% - 40%	Tidak boleh digunakan
Kurang valid	41% - 55%	Tidak boleh digunakan
Cukup valid	56% - 70%	Boleh digunakan setelah revisi besar
Valid	71% - 85%	Boleh digunakan setelah revisi kecil
Sangat valid	86% - 100%	Sangat baik digunakan

Uji coba skala kecil/terbatas dilaksanakan pada 14 juli 2022 dengan sasaran jumlah siswa sebanyak 10 siswa, yaitu kelas V SDN Mrican 1 Kediri. untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan multimedia interaktif Nisila dilakukan dengan memberikan soal evaluasi setelah melakukan pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila dengan multimedia interaktif Nisila. Multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila bisa dinyatakan efektif jika hasil yang diperoleh lebih baik daripada KKM yang telah di tentukan pada mata pelajaran PPKn yaitu 70. Hasil dari uji coba terbatas pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil evaluasi uji terbatas

No	Nama Peserta Didik	KKM	Hasil Evaluasi	Keterangan
1	Aditya Fairuz Clearesta	70	100	T
2	Alvaro Pratama	70	90	T
3	Amaretha Sagita Rindiani	70	90	T
4	Atha Raditya	70	80	T
5	Cinthya Areta Jolie R.	70	100	T
6	Devi Dwi Nandarista	70	100	T
7	Fazarina Bidara Nuraeni	70	100	T
8	Mohammad Putra Egga Nur W.	70	80	T

No	Nama Peserta Didik	KKM	Hasil Evaluasi	Keterangan
9	Oky Satria Ananditta	70	90	T
10	Zunita Angelia Sari	70	90	T
	Skor Perolehan	-	920	T
	Skor Maksimal	700	1000	-
	Rata-Rata	70	92	-
	Ketutasan Klasikal	-	-	100%

Pada hasil tabel di atas tingkat keefektifan multimedia intraktif berbasis aplikasi Nisila pada materi nilai-nilai Pancasila dapat diketahui melalui hasil evaluasi peserta didik pada saat implementasi uji coba skala kecil dan implementasi uji coba skala luas. Hasil dari implementasi uji coba skala terbatas diperoleh nilai rata-rata yaitu 92, dengan nilai tersebut bisa diketahui bahwa siswa mampu mencapai nilai diatas kriteria ketuntasan maksimal pada mata pelajaran PPKn yaitu 70 dan secara klasikal telah tuntas 100%. Berdasarkan hal itu, multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila sangat efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran skala terbatas.

5. Hasil UjiCoba Skala Luas

Tanggal 14 bulan juli 2022 dilakukan implementasi uji coba skala luas yang subyek penelitiannya 16 siswa kelas V di SDN Mrican 1 Kediri. Untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia interaktif Nisila dilakukan dengan memberikan soal evaluasi setelah kegiatan pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila dengan multimedia interaktif Nisila. Multimedia interaktif Nisila dinyatakan efektif jika perolehan nilai evaluasi lebih baik dari nilai KKM pendidikan kewarganegaraan yaitu 70. Berikut ini hasil dari implementasi uji coba luas.

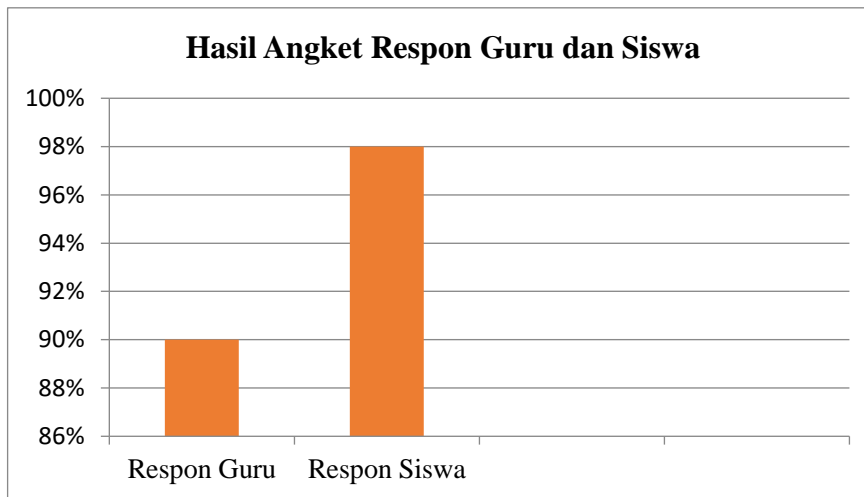
Table 7. Hasil evaluasi uji coba luas

No	Nama Peserta Didik	KKM	Hasil Evaluasi	Ket	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Anfaa Pradipta Keitaro	70	90	T	
2	Arif Dwiki Ramadhan	70	80	T	
3	Dinar Viona Ramadhani	70	100	T	
4	Erren Devana Putri	70	90	T	
5	Farzana Aina Shofa	70	100	T	
6	Jessica Lambretta Pribadi	70	100	T	
7	Malika Intan Sahira	70	100	T	
8	Meisya Hanuf Dodinatasya	70	90	T	
9	Mohammad Frans Rozzaq O.	70	100	T	
10	Nanda Yulia Putri	70	80	T	
11	Nauval Arifandra Fadilla	70	100	T	
12	Nira Adya Mecca	70	100	T	
13	Salma Ika Alisia	70	60		TT
14	Virgi Fitdian Permana	70	90	T	
15	Zaskia Nur Rahma	70	100	T	
16	Zevilla Putri Andrea	70	100	T	
	Skor Perolehan	-	1.480	-	
	Skor Maksimal	1.120	1.600	-	
	Rata-Rata	70	92,5	-	
	Kentutasan Klasikl	-	-	93,7%	

Dari hasil tabel diatas, diperoleh hasil bahwa nilai rerata siswa adalah 92,5, dengan nilai tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya peserta didik mampu meningkatkan nilai diatas KKM dan skor klasika 93,7%. Dari hasil penilaian tersebut multimedia interaktif Nisila dikatakan sangat efektif, sangat valid, dan tuntas digunakan tanpa melakukan perbaikan.

6. Respon Siswa dan Guru

Respon guru dilakukan dengan memberikan angket kepada guru kelas V SDN Mrican 1 Kediri yaitu Ibu Dwi Candra Purwaningtyas, S.Pd pada tanggal 14 juli sedangkan angket respon siswa juga diberikan pada saat uji skala kecil dan luas pada tanggal 14 juli 2022 dengan subjek siswa siswi kelas V SDN Mrican 1 Kediri dengan hasil antara lain.



Gambar 2. Hasil Respon Guru Dan Siswa

Berdasarkan gambar di atas hasil penilaian angket dari respon guru memperoleh nilai dengan presentase sebesar 90%. Respon guru terhadap multimedia interaktif Nisila diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan. Skor perolehan adalah 90%, dimana skor tersebut diambil saat melakukan uji coba media sehingga dapat dikatakan sangat baik untuk digunakan. Hasil tersebut diperoleh dari respon guru berdasarkan kesesuaian materi dan kompetensi dasar, dengan indikator, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan kategori sangat baik. Multimedia interaktif Nisila sangat menarik, mudah digunakan, dan mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu bahasa dalam media baik dan mudah dipahami. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila mencapai kriteria sangat baik bisa dipergunakan saat proses belajar mengajar.

Sedangkan data angket respon dari siswa diperoleh skor prosentase sebesar 98%. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila dapat digunakan dalam pembelajaran karena termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan angket respon siswa terhadap multimedia interaktif Nisila memperoleh presentase sebesar 98% dapat dikatakan sangat baik dan dapat digunakan. Penilaian tersebut berasal dari nilai angket respon yang diberikan siswa terkait kombinasi warna, tampilan animasi, teks, video, gambar dan materi sangat baik.

7. Keunggulan, dan Kelemahan Media

- a. Kelemahan multimedia interaktif Nisila
 - 1) Kondisi yang tidak mendukung seperti susah signal, dan listrik padam
 - 2) Alat yang digunakan harus memadai seperti Android, komputer dan LCD
- b. Keunggulan multimedia interaktif nisila
 - 1) Memudahkan siswa untuk memahami materi yang dijelaskan
 - 2) Dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dan tatap muka
 - 3) Memudahkan pendidik saat menyampaikan materi

8. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media

- a. Pendukung penerapan media
 - 1) Alat yang digunakan sudah tersedia seperti Android, Komputer dan LCD atau Proyektor
 - 2) Guru mampu mengoperasikan multimedia interaktif Nisila
 - 3) Antusias siswa dalam menggunakan multimedia interaktif Nisila
- b. Penghambat Implementasi atau Penerapan Media
 - 1) Guru tidak mampu membuat suasana kelas yang tertib dan kondusif
 - 2) Peserta didik tidak mampu menggunakan multimedia interaktif Nisila
 - 3) pendidik tidak bisa mengoperasikan multimedia interaktif Nisila

Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila materi kelas V SDN Mrican 1 Kediri yaitu nilai-nilai pancasila dinyatakan dan ketahui sangat valid. Multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila bisa dinyatakan valid setelah melalui banyak tahap pada langkah-langkah validasi. Validasi dalam penelitian ini ditunjukkan untuk ahli materi dan ahli media. Penilaian validasi konstruksi multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila sebesar 89%. Sedangkan hasil validasi materi dalam multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila sebesar 88%. Dengan demikian hasil akhir validasi multimedia interaktif Nisila sebesar 88,5%. Dari hasil penilaian tersebut bisa dikatakan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila sangat valid dan bisa digunakan dalam pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila efektif digunakan untuk proses pembelajaran kelas V SDN Mrican 1 Kediri mapel PPKn dengan materi nilai pancasila dalam kehidupan. Efektivitas multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila dapat diketahui dari hasil evaluasi dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila dengan multimedia interaktif Nisila. Hasil evaluasi dalam uji coba terbatas diambil dari nilai rerata sebesar 92 dengan ketuntasan secara klasikal 100%. Pada saat uji coba luas diketahui nilai rerata sebesar 92,5 dengan ketuntasan secara klasikal 93,7%. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila materi nilai-nilai Pancasila sangat efektif di gunakan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan reapon yang diberikan oleh guru dan siswa bisa ketahui bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila sangat baik. Dari hasil perolehan penilaian dari respon guru dan siswa, penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi Nisila dinyatakan sangat valid bisa dipergunakan pada saat pembelajran materi nilai-nilai pancasila kelas V SD. Penilaian dari hasil angket yang diberikan oleh guru sebesar 90%. Kemudian penilaian yang diberikan atau direspon dari siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif Nisila sebesar 98%.

Daftar Pustaka

Akbar, S. D. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset. *Online*).

- Anggraini, D., Fathari, F., Anggara, J. W., & Al Amin, M. D. A. (2020). Pengamalan nilai-nilai Pancasila bagi generasi milenial. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial dan Politik (JISoP)*, 2(1), 11-18.
- Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Iskandar, Harris. 2017. *Garuda di Dadaku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Munir, P. D. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Subakti, H., Chamidah, D., Siregar, R. S., Saputro, A. N. C., Recard, M., Nurtanto, M., ... & Sitopu, J. W. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tegeh dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun karakter peserta didik di dalam proses pembelajaran. *Jurnal Civics*, 13(2), 188-198.
- Yuberti, Y. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan bahan ajar matakuliah Bioteknologi berdasarkan kebutuhan dan karakter mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30.