

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VI DI MI NU HIDAYATUL MUBTADIIN MALANG**

SKRIPSI

OLEH

RATNA MEGAWANGI

NIM. 210103110081



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VI DI MI NU HIDAYATUL MUBTADIIN MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

Oleh

**Ratna Megawangi
NIM. 210103110081**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, "**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang**" oleh Ratna Megawangi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing



Sigit Priatmoko, M.Pd

NIP. 199102112019031008

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang**” oleh Ratna Megawangi ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 21 April 2025.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Abd. Gafur, M.Ag
NIP. 197304152005011004

: 

Sekretaris Sidang

Sigit Priatmoko, M.Pd
NIP. 199102112019031008

: 

Pembimbing

Sigit Priatmoko, M.Pd
NIP. 199102112019031008

: 

Anggota Penguji

Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423201608012040

: 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ratna Megawangi
NIM : 210103110081
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 Maret 2025

Hormat saya



Ratna Megawangi

NIM. 210103110081

LEMBAR MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.s Al-Baqarah: 285)

“Bukan hanya tentang memulai, tetapi juga tentang menyelesaikan”

“Keberhasilan ini bukan hanya milikku, tetapi juga milik kedua orang tuaku yang telah berjuang tanpa lelah, memberikan doa tanpa henti dan mendukung tanpa syarat”

NOTA DINAS PEMBIMBING

Sigit Priatmoko
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 17 Maret 2025

Hal : Skripsi Ratna Megawangi
Lamp. : 4 Eksemplar

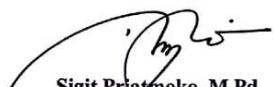
Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ratna Megawangi
NIM : 210103110081
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Muhtadiin Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing


Sigit Priatmoko, M.Pd
NIP. 199102112019031008

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan, karya ini lahir dari perjalanan panjang yang penuh dengan perjuangan, pengorbanan dan doa serta mengajarkan arti kesabaran dan ketekunan. Sebagai bentuk penghargaan kepada orang-orang terpenting dalam hidup, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibunda tersayang, Jannatul Ma'wa S.Pd dan Bapak tercinta, Moh Anwari. Terima kasih telah menjadi sosok luar biasa yang berjuang demi kehidupan dan masa depan penulis, membesarkan penuh kasih dan cinta tiada batas, tempat bersandar paling menenangkan, bekerja keras tanpa mengeluh, memberikan doa dan dukungan tanpa syarat hingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan sampai sarjana. Hidup lebih lama, izinkan penulis membalas setiap pengorbanan yang kalian berikan
2. Kakak terbaik, Jamaluddin Pamrayoga S.H. Terima kasih telah menjadi pelindung dan sahabat bertumbuh dalam perjalanan ini, yang selalu menasehati, memberikan doa dan semangat untuk setiap langkah
3. Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd. Terima kasih atas kesabaran dan waktu yang telah diberikan untuk membimbing, mengarahkan dan memotivasi dalam setiap proses penyusunan skripsi
4. Almamater tercinta yang memberikan kesempatan dan sarana bagi penulis untuk merasakan keindahan dan keseruan dunia perkuliahan.
5. Diri sendiri. Terima kasih telah bertahan sejauh ini untuk usaha dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah untuk menyelesaikan perkuliahan. Semoga langkah ke depan semakin ringan, semoga impian yang masih tersisa bisa segera tergapai. Kamu layak mendapatkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang”. Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengan *dinul Islam*.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staff.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran motivasi sehingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd selaku dosen wali yang telah memberikan arahan selama masa perkuliahan.

6. Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator ahli media dan Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku validator ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran terkait multimedia yang dikembangkan.
7. Seluruh dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim yang telah mengajarkan dan mendidik peneliti dengan penuh rasa sabar dan ikhlas.
8. Keluarga besar MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Ibu Maryamah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku kepala sekolah, Bapak Irfan Syaifuddin, S.Pd selaku wali kelas VI dan siswa siswi kelas VI yang telah mengizinkan dan menyediakan tempat serta membantu dalam proses penelitian.
9. Bunda Jannatul Ma'wa, S.Pd, Bapak Moh. Anwari dan Jamaluddin Pamrayoga, S.H yang senantiasa mendoakan, memotivasi serta memberikan dukungan moril maupun materil.
10. Helga, Rahma, Intan, Aisyah, Gita, Akma, Nadya, Mifta, Putri yang telah menjadi partner bertumbuh, penyemangat dan pendengar yang baik.
11. Teman-teman PGMI 2021, khususnya kelas C yang telah kebersamai peneliti dalam setiap proses perkuliahan.
12. Seluruh pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima kritik dan saran sebagai bahan perbaikan. Peneliti berharap skripsi ini dapat menambahkan wawasan dan bermanfaat baik bagi penulis maupun pembaca.

Malang, 22 Maret 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR PENGAJUAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
مستخلص البحث.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Pengembangan.....	10
D. Manfaat Pengembangan.....	11
E. Asumsi Pengembangan.....	13
F. Spesifikasi Produk	13
G. Orisinalitas Pengembangan	14
H. Definisi Istilah	21
I. Sistematika Penulisan	21
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	23
A. Kajian Teori.....	23
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	42

C. Kerangka Berpikir	44
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47
B. Model Pengembangan	47
C. Prosedur Pengembangan.....	49
D. Uji Produk.....	51
E. Jenis Data.....	53
F. Instrumen Pengumpul Data	53
G. Teknik Pengumpulan Data	55
H. Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	59
A. Proses Pengembangan	59
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	75
C. Revisi Produk	80
BAB V PEMBAHASAN	82
A. Proses Pengembangan Produk.....	82
B. Validitas Produk	88
C. Motivasi Belajar Siswa	90
D. Implikasi	96
BAB VI PENUTUP	98
A. Simpulan.....	98
B. Saran	99
DAFTAR RUJUKAN	101
LAMPIRAN.....	106
RIWAYAT HIDUP	148

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinilitas Pengembangan	18
Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir	46
Tabel 3. 1 Kriteria Skor Skala Likert	56
Tabel 3. 2 Kriteria Kevalidan dan Kelayakan Validitas	57
Tabel 3. 3 Interpretasi N-gain	58
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	60
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Analisis Siswa.....	61
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Analisis Teknologi.....	63
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Tujuan.....	63
Tabel 4. 5 Jadwal Pengembangan	65
Tabel 4. 6 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	66
Tabel 4. 7 Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Android</i>	71
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Materi	75
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Media.....	77
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan Lee & Owens	49
Gambar 4. 1 Penambahan Gambar.....	68
Gambar 4. 2 Penambahan Video.....	68
Gambar 4. 3 Penambahan Audio	68
Gambar 4. 4 Penambahan <i>Hyperlink</i>	69
Gambar 4. 5 Penambahan <i>Trigger</i>	69
Gambar 4. 6 Konversi HTML5	70
Gambar 4. 7 Konversi File APK.....	70
Gambar 4. 8 Masukan dan Saran Ahli Materi.....	76
Gambar 4. 9 Masukan dan Saran Ahli Media	78
Gambar 4. 10 Sebelum Revisi Materi	80
Gambar 4. 11 Setelah Revisi Materi	80
Gambar 4. 12 Sebelum Revisi Media	81
Gambar 4. 13 Setelah Revisi Media.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi.	106
Lampiran 2 Kisi-kisi Lembar Observasi.	107
Lampiran 3 Pedoman Wawancara.	109
Lampiran 4 Pedoman Dokumentasi.	112
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa.	113
Lampiran 6 Storyboard.	114
Lampiran 7 Daftar Nilai.	117
Lampiran 8 Permohonan Validator Materi.	119
Lampiran 9 Permohonan Validator Media.	120
Lampiran 10 Instrumen Validasi Materi.	121
Lampiran 11 Instrumen Validasi Media.	124
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.	127
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.	128
Lampiran 14 RPP.	129
Lampiran 15 Buku Paket.	138
Lampiran 16 Penginstalan Multimedia Pembelajaran Interaktif.	139
Lampiran 17 Pembagian Angket Sebelum Uji Coba.	139
Lampiran 18 Uji Coba.	140
Lampiran 19 Pengisian Angket Setelah Uji Coba.	141
Lampiran 20 Angket Sebelum Uji Coba.	142
Lampiran 21 Angket Sesudah Uji Coba.	144
Lampiran 22 Hasil Angket Sebelum Uji Coba.	146
Lampiran 23 Hasil Angket Sesudah Uji Coba.	147

ABSTRAK

Megawangi, Ratna. 2025. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Sigit Priatmoko, M.Pd.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Android, Motivasi Belajar, PPKn

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Namun, dalam pembelajaran PPKn kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang, pemanfaatan teknologi masih terbatas. Pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional, seperti metode ceramah dan terbatas pada pemanfaatan buku teks saja. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk (1) menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, (2) mengetahui validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan (3) mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Lee & Owens meliputi empat tahapan, yaitu penilaian/analisis, desain, pengembangan dan implementasi serta evaluasi. Produk yang dikembangkan diuji validitasnya kepada ahli media dan materi serta diujicobakan kepada 20 siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket serta dokumentasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini, berupa (1) multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Lee & Owens. (2) Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan memperoleh kategori “Sangat Valid/Sangat Layak” dari hasil penilaian ahli materi sebesar 97% dan penilaian ahli media sebesar 91,25%. (3) Selain itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan adanya rata-rata skor angket sebelum menggunakan multimedia adalah 24,6 dan rata-rata sesudah menggunakan multimedia ada 35,5, sehingga hasil analisis uji N-gain memperoleh nilai sebesar 0,7. Dengan demikian, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

ABSTRACT

Megawangi, Ratna. 2025. *Development of Android-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Motivation of Grade VI Students at MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang*, Undergraduate Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Sigit Priatmoko, M.Pd.

Keywords: Interactive Learning Multimedia, Android, Learning Motivation, Civics (PPKn)

The development of technology, information, and communication provides great opportunities for the world of education in creating learning innovations that are more interactive and interesting. However, in Civics (PPKn) lesson for 6th graders at MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang, the use of technology is still limited. Learning tends to use conventional methods, such as lecture methods and is limited to the use of textbooks only. This causes to low motivation in student learning. This research and development aims to (1) produce *Android-based* Interactive learning multimedia on the material of Pancasila values in everyday life, (2) determine the validity of *Android-based* interactive learning multimedia on the material of Pancasila values in everyday life and (3) determine the difference in student learning motivation before and after using *Android-based* interactive learning multimedia on the material of Pancasila values in everyday life.

This research uses the Research and Development (R&D) method by adapting the Lee & Owens development model including four stages, namely assessment/analysis, design, development and implementation and evaluation. The developed product was tested for validity to media and material experts and tested on 20 grade VI students at MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Data was processed through several steps, including observation, interviews, questionnaires and documentation.

The results of this research and development are (1) *Android-based* interactive learning multimedia developed using the Lee & Owens development model. (2) The *Android-based* interactive learning multimedia developed obtained the category "Very Valid/Very Feasible " category of 97% and 91.25% from material expert and media expert assessment respectively. (3) In addition, the result of the trial to students showed that the average questionnaire score before using multimedia was 24.6 and the average after using multimedia was 35.5, so that results of the N-gain test analysis obtained a value of 0.7. Thus, the development of *Android-based* interactive learning multimedia can increase student learning motivation in learning Civics (PPKn).

مستخلص البحث

ميجوانجي، راتنا. 2025. تطوير الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية القائمة على نظام أندرويد لزيادة دافعية التعلم لدى طلاب الصف السادس في مدرسة الابتدائية نهضة العلماء هداية المبتدئين مالانج، بحث جامعي ، قسم تعليم المعلمين المدرسة الابتدائية ، كلية علوم التربية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف: سيجيت برياتموكو، الماجستير.

الكلمات الأساسية: الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية، أندرويد، الدافعية للتعلم، التربية الوطنية

تطور التكنولوجيا والمعلومات والاتصالات يوفر فرصًا كبيرة لعالم التعليم في خلق ابتكارات تعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية. ومع ذلك، في تعليم مادة التربية المدنية للصف السادس في مدرسة الابتدائية نهضة العلماء هداية المبتدئين مالانج، لا يزال استخدام التكنولوجيا محدودًا. يميل التعلم إلى استخدام الأساليب التقليدية، مثل طريقة المحاضرة ويقنصر على استخدام الكتب المدرسية فقط. وهذا يؤدي إلى انخفاض دافعية الطالب للتعلم. يهدف هذا البحث والتطوير إلى (١) إنتاج وسائط وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على نظام أندرويد حول مادة قيم البانكاسيلا في الحياة اليومية، (٢) معرفة صلاحية الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على نظام أندرويد حول مادة قيم البانكاسيلا في الحياة اليومية، (٣) معرفة الفرق في دافعية الطلاب للتعلم قبل وبعد استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على نظام أندرويد حول مادة قيم البانكاسيلا في الحياة اليومية.

استخدم الباحثة منهجية البحث والتطوير والتطوير (R&D) مع تكييف نموذج التطوير الخاص لي Lee & Owens الذي يتضمن أربع مراحل، وهي التقييم/التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ والتقييم. تم اختبار المنتج المطور للتأكد من صلاحيته على خبراء الإعلام والمواد واختباره على ٢٠ طالبًا من طلاب الصف السادس في مدرسة الابتدائية نهضة العلماء هداية المبتدئين مالانج. تم الحصول على البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق.

نتائج هذا البحث والتطوير هي (١) تم وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على نظام أندرويد باستخدام نموذج تطوير لي وأوينز. ، (٢) حصلت الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي المستند إلى نظام أندرويد التي تم تطويرها على فئة "صالح جدًا/مجد جدًا" من نتائج تقييم خبراء المواد بنسبة ٩٧% وتقييم خبراء الوسائط بنسبة ٩١.٢٥%. (٣) بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج التجربة على الطلاب أن متوسط درجة الاستبيان قبل استخدام الوسائط المتعددة كان ٦.٢٤ ومتوسطها بعد استخدام الوسائط المتعددة كان ٥.٣٥. بحيث حصلت نتائج تحليل اختبار N-Gain على قيمة ٠.٧. وبالتالي، فإن تطوير الوسائط المتعددة التعليمية التفاعلية القائمة على نظام أندرويد يمكن أن يزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب في تعلم مادة التربية الوطنية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam proposal skripsi ini mengikuti pedoman transliterasi yang ditetapkan oleh Keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, sesuai dengan peraturan no. 18 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= <u>h</u>	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	هـ	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= d	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang: â

Vokal (i) panjang: î

Vokal (u) panjang: û

C. Vokal Diftong

أو : aw

اي : ay

أو : û

إي : î

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi, informasi dan komunikasi yang semakin cepat memberikan dampak besar pada banyak aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan.¹ Keberadaan teknologi, informasi dan komunikasi sangat penting sebagai suatu saluran atau sarana penyiaran program pembelajaran, baik secara searah maupun interaktif,² sehingga penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi oleh guru maupun siswa menjadi sesuatu yang tidak dapat dihindari lagi.³ Salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menyimpan, menyebarkan dan mencari informasi serta berfungsi sebagai alat komunikasi secara mudah adalah *Android*. *Android* adalah sebuah sistem operasi *Linux* yang dirancang khusus untuk perangkat seluler, seperti *smartphone*.⁴ Penggunaan *Android* dapat dimanfaatkan sebagai multimedia pembelajaran dengan memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran.⁵

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu implementasi dan inovasi dari kemajuan teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran

¹ Akbar Iskandar et al., *Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan*, Pertama (Sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023).

² M. Husaini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-Education)," *Jurnal Mikrotik 2*, No. 1 (2014), <https://doi.org/10.35968/Jsi.V6i1.282>.

³ Haris Budiman, "Pengaruh Model Pembelajaran Sains-Teknologi-Masyarakat dalam Meningkatkan Literasi Sains dan Teknologi Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8 (2020): 75–83, <https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-Peran-Teknologi-Informasi-Dan-Komunikasi.Pdf>.

⁴ Destiana, "Pengaruh Teknologi Informasi Berbasis Android (Smartphone) dalam Pendidikan Industry 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, 190–97.

⁵ Sukma Ananda Harahap, Haris Gunawan and Anggreini Anggreini, "Peran Android dalam Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Islam," *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam* 4, No. 6 (2023).

sesuai kebutuhan belajar siswa.⁶ Multimedia pembelajaran interaktif merupakan kombinasi berbagai elemen, seperti teks, gambar, grafik, animasi, audio dan video yang dapat diatur dan dijalankan oleh pengguna secara bebas berdasarkan pilihan dan perintah yang ada.⁷ Multimedia pembelajaran interaktif diyakini mampu menjembatani guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁸ Multimedia tersebut dirancang untuk membantu memudahkan siswa saat belajar. Siswa lebih mudah mempelajari materi yang sulit dimengerti melalui gambar, video maupun animasi yang terdapat pada multimedia.⁹ Selain itu, dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu solusi alternatif dalam menyampaikan pesan pembelajaran.¹⁰

Saat ini, penerapan teknologi, informasi dan komunikasi dalam pembelajaran melalui multimedia masih belum dimanfaatkan semaksimal mungkin.¹¹ Padahal, di era digital ini, teknologi menjalankan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.¹² Masih banyak ditemui

⁶ Lilis Diah Kusumawati, Nfn Sugito, And Ali Mustadi, "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, No. 1 (2021): 31, <https://doi.org/10.31800/Jtp.Kw.V9n1.P31--51>.

⁷ E. Kus Eddy Sartono, Ria Ambarsari, And Herwin Herwin, "Interactive Multimedia Based on Indonesian Cultural Diversity in Civics Learning in Elementary Schools," *Cypriot Journal Of Educational Sciences* 17, No. 4 (2022): 1192–1203, <https://doi.org/10.18844/Cjes.V17i4.7136>.

⁸ Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, No. 1 (2021): 1–12, <https://doi.org/10.51672/Alfikru.V14i1.33>.

⁹ Komang Hendra Yoga Wijaya Geni, I Komang Sudarma, and Luh Putu Putrini Mahadewi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, No. 2 (2020): 1, <https://doi.org/10.23887/Jeu.V8i2.28919>.

¹⁰ Manurung, "Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19."

¹¹ Siti Namiroh, M. Syarif Sumantri, and Robinson Situmorang, "Peran Multimedia dalam Pembelajaran," *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 2018, 352–57.

¹² Natalia Natalia and Taufik Muhtarom, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi," *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 2, No. 5 (2024): 79–87, <https://doi.org/10.61132/Nakula.V2i5.1008>.

pendekatan pembelajaran yang hanya berfokus pada guru.¹³ Banyak guru yang masih menjadi satu-satunya pusat pembelajaran bagi siswa.¹⁴ Pendekatan ini cenderung membuat proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan secara aktif kurang melibatkan siswa. Guru biasanya hanya menjelaskan materi secara satu arah, sementara siswa berperan sebagai pendengar pasif dan penerima informasi saja¹⁵ tanpa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PPKn kelas VI pada tanggal 02 September 2024 di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang, menunjukkan bahwa selama pembelajaran PPKn, media pembelajaran jarang dimanfaatkan. Penggunaan media dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari masih terbatas pada media konvensional saja, salah satunya adalah media gambar. Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas, seperti sound system dan LCD proyektor di setiap kelas, guru belum pernah memanfaatkannya untuk mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn.

Guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi secara lisan dengan bantuan buku pendamping sebagai sumber belajar utama. Metode ini dilakukan secara satu arah tanpa melibatkan interaksi aktif siswa, sehingga siswa menjadi pasif dan hanya fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa juga sependapat dengan pernyataan

¹³ Nina Indriani, Arum Nur Aisyah, and Faza Nurinda Elok, "Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna," *Jurnal Amal Pendidikan* 2, No. 3 (2021): 196, <https://doi.org/10.36709/japend.v2i3.23011>.

¹⁴ I Wayan Wijendra, "Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia," *Mimbar Pendidikan Indonesia* 1, No. 2 (2020): 240–46, <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>.

¹⁵ Mujahida, "Analisis Perbandingan Teacher Centered dan Learner Centered," *Scolae: Journal of Pedagogy* 2, No. 2 (2019): 323–31.

tersebut, mengakui bahwa media pembelajaran jarang digunakan selama pembelajaran PPKn, terutama media interaktif dan metode yang digunakan terasa monoton, sehingga mereka merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn.

Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran menyebabkan siswa memiliki minat yang rendah dalam belajar. Selain itu, siswa merasa bosan karena tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran.¹⁶ Rendahnya minat belajar siswa berdampak pada efektivitas pembelajaran yang mengindikasikan bahwa siswa tidak memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran. Peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran dengan menciptakan inovasi pembelajaran dapat melalui beragam metode yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran. Berbagai metode yang bisa digunakan oleh guru dalam upaya menerangkan materi pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.¹⁷

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang dibuktikan dengan banyaknya siswa yang terlihat bosan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, tidak memperhatikan penjelasan guru, cenderung tidak peduli terhadap hasil belajarnya dan lebih senang bermain atau berbicara dengan temannya saat pembelajaran. Motivasi belajar siswa yang rendah mempengaruhi hasil belajar mereka. Data hasil ulangan harian

¹⁶ Reni Hidayati et al., "Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak," *Jurnal Education FKIP UNMA* 8, No. 3 (2022): 1153–60, <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i3.3223>.

¹⁷ Abdurrahman, I Nyoman Jampel, and I Gede Wawab Sudatha, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Journal of Education Technology* 4, No. 1 (2020): 32–45.

menunjukkan bahwa kebanyakan siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan skor 70. Berdasarkan hasil ulangan harian, bahwa 50% dari 22 siswa mendapatkan nilai di atas KKM, sementara lainnya masih berada di bawah KKM.

Guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang inovatif melalui pengembangan media pembelajaran, sehingga siswa memiliki motivasi kuat dalam belajar. Motivasi merupakan suatu daya penggerak kekuatan dalam diri seseorang, baik dari internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan tertentu dan memberikan arah untuk mencapai tujuan.¹⁸ Motivasi menjadi kunci utama dalam belajar yang menyebabkan, mendasari dan menggerakkan adanya tindakan belajar.¹⁹

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditentukan oleh motivasi yang dimiliki.²⁰ Tercapainya tujuan pembelajaran dapat ditentukan oleh motivasi belajar siswa ketika mereka terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.²¹ Motivasi belajar bersifat tidak tetap. Hal ini membutuhkan berbagai cara dalam mempertahankan motivasi belajar siswa. Cara yang dapat dilakukan, antara lain membangkitkan semangat belajar siswa, memberikan harapan yang realistis, memberikan intensif dan bimbingan.²² Selain

¹⁸ Rosidah Rosidah, "Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning by Doing," *Qawwam* 12, No. 1 (2018): 1–17, <https://doi.org/10.20414/qawwam.v12i1.748>.

¹⁹ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, November (2021): 289–302.

²⁰ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, No. 2 (2018): 172, <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.

²¹ Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, No. 2 (2021): 312–25, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

²² Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar."

itu, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran juga menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.²³

Meskipun MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang belum sepenuhnya menerapkan sistem pembelajaran berbasis digital, namun sekolah telah memberikan dukungan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara bahwa pihak sekolah telah memberikan izin penggunaan perangkat *Android* untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini sebagai solusi atas keterbatasan ketersediaan laptop atau komputer di sekolah. Dukungan tersebut memberikan peluang besar bagi pengembangan multimedia, khususnya dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui *Android*.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar sangat penting²⁴ dalam menghasilkan pembelajaran yang efektif²⁵ dan bermakna.²⁶ Multimedia pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Siswa dapat mengulang materi sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.²⁷ Selain

²³ Wahyudi Wahyudi et al., "Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik," *Journal on Education* 6, No. 1 (2023): 25–34, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910>.

²⁴ Inayah Al Ilahiyah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Datar," *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 4, No. 2 (2024): 581–92, <https://doi.org/10.51454/Decode.V4i2.376>.

²⁵ Kadek Isya Andriyani Pratiwi, I Gede Margunayasa, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, "Project-Based Learning Interactive Multimedia with Orientation of Environmental Problems Assisted by Articulate Storyline 3 For Grade V Elementary Schools," *Journal of Education Technology* 7, No. 2 (2023): 332–42, <https://doi.org/10.23887/Jet.V7i2.59615>.

²⁶ Lia Anggiani et al., "Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemrograman," *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains* 1, No. 2 (2023): 69–79, <https://doi.org/10.54066/Jptis.V1i2.579>.

²⁷ Wiwik Maladerita et al., "Pengembangan Bahan Ajar Bermultimedia Interaktif dengan Discovery Learning pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Penggerak," *Jurnal Inovasi Pendidikan*

itu, juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.²⁸ Suasana kelas yang tadinya pasif lebih menjadi aktif dan dinamis.²⁹ Multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan imajinasi siswa dan motivasi siswa dengan visualisasi yang telah disajikan.³⁰ Hal ini sangat penting dalam menciptakan pembelajaran lebih bermakna bagi setiap siswa serta dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi dan mengembangkan pemahaman mereka.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh E. Kus Eddy Sartono, Ria Ambarsari & Herwin Herwin dalam *Cypriot Journal of Educational Science*.³¹ Penelitian tersebut menjelaskan bahwa multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn serta siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh I H Sumarwi, Suryanti & Z A I Supardi dalam jurnal *SiPoSE*.³² Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia energy alternative untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu memfasilitasi peningkatan pemahaman energi alternatif di kalangan siswa

dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD) 8, No. 1 (2024): 27–38, [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Jippsd/Indexdoi:Https://Doi.Org/10.24036/Jippsd.V8i1](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Jippsd/Indexdoi:Https://Doi.Org/10.24036/Jippsd.V8i1).

²⁸ Sumarwi, Suryanti, and Supardi, “Interactive Multimedia Learning Media for 3rd Grade Students: Enhancing Understanding of Alternative Energy.”

²⁹ T Susanti, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Kebutuhan Siswa,” *Primary* 1, No. 4 (2022), [Https://Primary.Pascasarjana.Ump.Ac.Id/Index.Php/Primary/Article/View/27/0](https://Primary.Pascasarjana.Ump.Ac.Id/Index.Php/Primary/Article/View/27/0).

³⁰ Manurung, “Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19.”

³¹ Kus Eddy Sartono, Ambarsari, and Herwin, “Interactive Multimedia Based on Indonesian Cultural Diversity in Civics Learning in Elementary Schools.”

³² Iqbal Hadziqi Sumarwi, Suryanti, and Zainul Arifin Imam Supardi, “Interactive Multimedia Learning Media for 3rd Grade Students: Enhancing Understanding of Alternative Energy,” *Studies in Philosophy of Science and Education* 4, No. 1 (2023): 35–42, [Https://Doi.Org/10.46627/Sipose.V4i1.277](https://Doi.Org/10.46627/Sipose.V4i1.277).

kelas III. Berdasarkan hasil angket respon siswa, pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif terbukti menarik serta mudah digunakan.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Mega Putri Islamyati & Ida Bagus Surya Manuaba dalam *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*.³³ Penelitian ini memperoleh hasil bahwa Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah dikemas secara jelas dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat dioperasikan dengan mudah sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh E. Kus Eddy Sartono, Tunjung Sekarwangi & Herwin Herwin dalam *World Journal on Educational Technology: Current Issues*.³⁴ Penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan bantuan aplikasi Adobe Flash. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia layak digunakan sesuai dengan respon siswa dan guru serta mampu meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian di atas cenderung berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang hanya dapat diakses melalui laptop/komputer untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa, namun belum menggunakan *Android* dan HP sebagai basis pengembangan, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif

³³ Mega Putri Islamyati and Ida Bagus Surya Manuaba, "Multimedia Interactive Learning in Science Subjects for Grade Fourth Elementary School Students," *Indonesian Journal of Educational Research and Review* 4, No. 2 (2021): 201, <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.39664>.

³⁴ E Kus Eddy Sartono, Tunjung Sekarwangi, and Herwin Herwin, "Interactive Multimedia Based on Cultural Diversity to Improve The Understanding of Civic Concepts and Learning Motivation," *World Journal on Educational Technology: Current Issues* 14, No. 2 (2022): 356–68.

berbasis *Android* guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Fokus penelitian yang akan dilakukan adalah pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dan upaya peningkatan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Laura Fauzana dan Desyandri menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran pada tema 7 kelas V SD. Tingkat validitas yang diperoleh, meliputi ahli media 94,28%, ahli materi 90,67%, ahli bahasa 94,28%, kepraktisan guru 92,5% dan kepraktisan siswa 96,66%.³⁵ Pada penelitian sebelumnya, evaluasi pembelajaran hanya dilakukan melalui kuis. Namun, dalam penelitian ini terdapat kebaruan, berupa menu aktivitas yang menyediakan LKPD interaktif dalam multimedia. LKPD tersebut memungkinkan adanya umpan balik, sehingga siswa mengetahui hasil belajarnya.

Ketertarikan terhadap sistem multimedia yang menyajikan teks, gambar, video, suara dan animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.³⁶ Perlunya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* sangat penting dalam memberikan solusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa, membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk meningkatkan motivasi belajar

³⁵ Laura Fauzana and Desyandri, "Android-Based Interactive Multimedia Development Using the Adobe Flash CS6 Application in Grade V Elementary School," *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2, No. 2 (2022): 73–81, <https://doi.org/10.58737/Jpled.V2i2.43>.

³⁶ Endah Purwati, Muhamad Basori, and Kukuh Andri Aka, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku Pembelajaran 1 Kelas IV SD," *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 6 (2023): 1062–67.

siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pengembangan multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya materi nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* ini akan didesain semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan masalah yang diajukan adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
2. Mengetahui validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang disampaikan, maka penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan tambahan ilmu atau referensi bagi pembaca, terutama dalam hal pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*, khususnya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori terkait multimedia pembelajaran interaktif di tingkat pendidikan dasar, memperkaya literatur akademis dalam bidang pendidikan dan mendorong penerapan teknologi dalam proses pembelajaran yang lebih luas.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi siswa

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi, khususnya tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, multimedia ini dapat membantu siswa belajar secara mandiri, mengakses materi kapan saja dan di mana saja serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran lebih menarik dan dinamis.

c. Bagi sekolah

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menjadi landasan sekolah untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kreatif dan inovatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan multimedia pembelajaran yang menarik. Selain itu, dapat mendorong peneliti sebagai calon pendidik

untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif serta sebagai salah satu syarat untuk kelulusan mata kuliah Skripsi.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Madrasah Ibtidaiyah, sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini teruji layak dan valid digunakan dalam pembelajaran
2. Multimedia pembelajaran interaktif didesain secara menarik sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa
3. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mencakup materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan sebagai hasil pengembangan ini berupa multimedia pembelajaran interaktif dengan spesifikasi produk, yaitu:

1. Produk ini dibuat dengan menggunakan Software *PowerPoint 2010* dan bantuan *iSpring Suite 11* dan Website 2 APK Builder Pro
2. Jenis produk yang dikembangkan adalah .apk yang dapat diakses pada *SmartPhone* dengan sistem *Android* semua versi
3. Ukuran akhir produk yang dikembangkan adalah 68 MB.

4. Konten yang disajikan berupa mata pelajaran PPKn kelas VI MI/SD pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kurikulum 2013
5. Produk yang dihasilkan berisi petunjuk penggunaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, video pembelajaran, kuis, aktivitas, tentang media dan profil pengembang
6. Multimedia pembelajaran interaktif ini menampilkan teks, gambar, audio, dan video
7. Produk dapat digunakan dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah

G. Orisinalitas Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sudah diuji dan dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh E. Kus Eddy Sartono, Ria Ambarsari & Herwin Herwin,³⁷ bahwa penelitian memperoleh hasil penilaian ahli media dan ahli materi keduanya berada pada kategori sangat sesuai, sehingga multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran PKN serta siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn pada materi keragaman budaya Indonesia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan Borg

³⁷ E Kus Eddy Sartono, Ambarsari, and Herwin, "Interactive Multimedia Based on Indonesian Cultural Diversity in Civics Learning in Elementary Schools."

- & Gall. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang dalam Mata Pelajaran PPKn terutama materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
2. Penelitian yang dilakukan oleh E. Kus Eddy Sartono, Tunjung Sekarwangi & Herwin Herwin.³⁸ Penelitian ini berfokus pada pemahaman konsep kewarganegaraan dan motivasi belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SD. Materi dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada penelitian ini mengenai toleransi antar umat beragama di Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall. Hasil dari penelitian ini bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan sesuai dengan respon guru dan siswa.
 3. Penelitian yang dilakukan oleh I H Sumarwi, Suryanti & Z A I Supardi.³⁹ Subjek penelitian adalah kelas 3 SDN Totosan I. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang energi alternatif. Hasil penelitian diperoleh persentase validitas yang tinggi yaitu penilaian dari validator ahli materi dengan skor rata-rata 85%, penilaian dari validator ahli media dengan skor rata-rata 88%, penilaian dari validator ahli desain pembelajaran dengan skor rata-rata 86%. Kepraktisan mengacu pada kemudahan penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan.

³⁸ E Kus Eddy Sartono, Tunjung Sekarwangi, and Herwin Herwin, "Interactive Multimedia Based on Cultural Diversity to Improve The Understanding of Civic Concepts and Learning Motivation," *World Journal on Educational Technology: Current Issues* 14, No. 2 (2022): 356–68.

³⁹ Sumarwi, Suryanti, and Supardi, "Interactive Multimedia Learning Media for 3rd Grade Students: Enhancing Understanding of Alternative Energy."

Pengujian kelompok kecil memperoleh skor sebesar 90% dengan kategori praktis sedangkan untuk pengujian kelompok besar memperoleh skor sebesar 95% dengan kategori praktis. Efektivitas juga dinilai berdasarkan daya tarik dengan menggunakan angket respon siswa. Pada pengujian kelompok kecil diperoleh skor daya tarik sebesar 95% dengan kategori sangat menarik. Pada pengujian kelompok besar diperoleh skor daya tarik sebesar 92% dengan kategori sangat menarik.

4. Penelitian sebelumnya oleh Mega Putri Islamyati & Ida Bagus Surya Manuaba.⁴⁰ Pada penelitian tersebut menerapkan model DDD-E. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 3 Sesetan. Penelitian ini berfokus pada pemahaman siswa terhadap materi adaptasi tumbuhan terhadap lingkungannya. Hasil produk multimedia pembelajaran interaktif yang dinilai oleh ahli konten mata pelajaran IPA memperoleh persentase ketercapaian sebesar 96,15%, ahli desain pembelajaran memperoleh hasil persentase ketercapaian sebesar 87,5%, oleh ahli media memperoleh persentase ketercapaian sebesar 93% dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba individu memperoleh hasil persentase ketercapaian sebesar 91,66% dengan kualifikasi sangat baik dari hasil review 3 orang siswa, sehingga multimedia pembelajaran interaktif dikategorikan sangat layak, efektif dan menarik bagi siswa.

⁴⁰ Islamyati and Manuaba, "Multimedia Interactive Learning in Science Subjects for Grade Fourth Elementary School Students."

5. Penelitian yang dilakukan oleh Vivi Mairina & Hadiyanto.⁴¹ Materi yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada pembelajaran tema 4 Sehat Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat dan subtema 2 Gangguan Kesehatan pada organ peredaran darah dengan subjek penelitian ini adalah kelas V SDN 08 Sungai Rumbai. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil 3 orang guru dan 41 siswa, yaitu nilai persentase pendidik 1 sebesar 89,09%, pendidik 2 sebesar 87,27%, pendidik 3 sebesar 89,09%. Dari perolehan tersebut diperoleh capaian praktik perangkat pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebesar 88,48% berkategori akurat. Kepraktisan yang diperoleh 41 siswa, diperoleh persentase skor yang meliputi 21 siswa SDN 08 Sungai Rumbai dengan persentase 83,3% dan 20 siswa SDN 08 Sungai Rumbai dengan persentase 81%., sehingga rata-rata persentasenya sebesar 82,15% dengan kategori valid. Proses validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi dan berdiskusi dengan Validator. Analisis memperoleh skor validasi media sebesar 88% yang berkategori sangat akurat, kategori bahan ajar sebesar 85% yang berkategori sangat akurat, dan kategori bahasa sebesar 86% yang berkategori sangat akurat. Dari uraian tersebut diperoleh validitas instrumen pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebesar 87% dan berada pada kriteria sangat akurat.

⁴¹ M Vivi, "The Development Of Interactive Multimedia in The First Semester Learning at Class V Elementary School Students," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (2022): 1785–92, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1801>.

Tabel 1. 1 Orisinilitas Pengembangan

No.	Identitas Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Fokus Penelitian dan Pengembangan
1.	E. Kus Eddy Sartono, Ria Ambarsari & Herwin Herwin, Interactive multimedia based on Indonesian cultural diversity in Civics learning in elementary schools”	a. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif b. Mata pelajaran yang digunakan adalah PPKn c. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	a. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn b. Pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall c. Materi pembelajaran yang digunakan berfokus pada materi keragaman budaya Indonesia d. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD	a. Pengembangan menggunakan model Lee & Owens b. Pengembangan berfokus pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari c. Pengembangan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
2.	E. Kus Eddy Sartono, Tunjung Sekarwangi & Herwin Herwin, “Interactive multimedia based on cultural diversity to improve the understanding of civic concepts and learning motivation”	a. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif yang sesuai untuk siswa sekolah dasar b. Mata pelajaran yang digunakan adalah PPKn c. Penelitian ini bertujuan untuk motivasi belajar siswa sekolah dasar	a. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan b. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall c. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar d. Materi yang digunakan dalam	d. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang

			multimedia ini adalah toleransi beragama dan kesenian Indonesia
3.	I H Sumarwi, Z A I Suryanti & Supardi, “Interactive Multimedia Learning Media for 3rd Grade Students: Enhancing Understanding of Alternative Energy”	Penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif	<p>a. Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan pemahaman siswa</p> <p>b. Mata pelajaran pada pengembangan multimedia ini adalah IPA dengan materi tentang energi alternatif</p> <p>c. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall</p> <p>d. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Totosan I</p>
4.	Mega Putri Islamyati & Ida Bagus Surya Manuaba, “Multimedia Interactive Learning in Science Subjects for Grade Fourth Elementary School Students”	Penelitian ini mengembangkakan multimedia pembelajaran interaktif	<p>a. Model pengembangan yang digunakan adalah model DDD-E</p> <p>b. Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan pemahaman siswa</p> <p>c. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan</p> <p>d. Materi dalam multimedia yaitu tentang</p>

			adaptasi tumbuhan terhadap lingkungannya	
5.	Vivi Mairina & Hadiyanto, "Interactive Multimedia in the First Semester Learning at Class V Elementary School Students"	Penelitian ini mengembangkakan multimedia pembelajaran interaktif	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan multimedia ini pada tema tema 4 Sehat Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat dan subtema 2 Gangguan Kesehatan pada organ peredaran darah b. Model pengembangan menggunakan model 4D c. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 08 Sungai Rumbai d. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar 	

Tabel orisinalitas pengembangan menunjukkan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu dalam hal pengembangan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif. Selain itu, menjelaskan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan mencakup topik, metode, lokasi dan subjek serta akibat penelitian.

H. Definisi Istilah

Pengembangan ini memiliki beberapa istilah dalam judul penelitian. Adapun penjabaran definisi dari istilah untuk mencegah miskonsepsi, diantaranya:

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah suatu media pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan menggabungkan beberapa elemen, seperti teks, gambar, audio dan video untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif ini didesain sedemikian rupa agar tampilannya lebih menarik serta mudah dieksplorasi oleh siswa sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman materi. Peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dengan mengambil materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada kelas VI MI/SD.
2. Motivasi Belajar adalah kondisi siswa yang menunjukkan partisipasi aktif, antusias, tertarik, saling berinteraksi dan berupaya untuk memahami materi dalam pembelajaran, sehingga memiliki hasil belajar yang baik.

I. Sistematika Penulisan

Dalam memberikan kemudahan kepada pembaca untuk mengetahui isi penelitian, maka sistematika penulisan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. **BAB I:** Memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah dan sistematika penulisan.
2. **BAB II:** Berisi kajian teori, perspektif teori dalam Islam dan kerangka berpikir.

3. **BAB III:** Menyajikan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrument pengumpul data, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. **BAB IV:** Menjelaskan proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk serta revisi produk.
5. **BAB V:** Berfokus pada pembahasan dan implikasi.
6. **BAB VI:** Berisi kesimpulan dan saran.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Secara etimologis, multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin dan merupakan kata benda yang berarti banyak sedangkan media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu. Secara terminologis, multimedia dapat diartikan sebagai gabungan berbagai media, seperti teks, animasi, gambar, video dan lain-lain dengan bentuk file digital yang berbantuan komputer.⁴²

Menurut Gayestik menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan sistem komunikasi berbasis komputer yang dapat menyimpan, menyampaikan dan mengambil informasi dalam berbagai format seperti teks, grafik, suara dan video.⁴³ Sedangkan menurut Vaughan bahwa multimedia pembelajaran adalah konsep yang terdiri atas elemen-elemen teks, gambar/foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.⁴⁴ Berdasarkan penjelasan terkait multimedia pembelajaran, secara garis besar serupa dengan pendapat Richard E. Mayer bahwa multimedia mengacu pada materi yang disajikan

⁴² Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015).

⁴³ J Amatullah, D. C; Sutrisno, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022," *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15, No. 1, (2022) (2022): 243–50.

⁴⁴ Ratna Fitri Astuti, Indah Permatasari, and Sudarman, "Modul Desain Multimedia Pembelajaran" (Samarinda, 2021).

dengan kata-kata dan gambar untuk meningkatkan pembelajaran,⁴⁵ sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang terdiri dari beberapa elemen, seperti teks, gambar, suara, video dan animasi untuk menyajikan materi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Secara umum definisi multimedia menyatakan bahwa karakteristik multimedia terdiri dari gabungan elemen dan konten yang ditampilkan dengan berbagai cara. Adapun berikut adalah penjelasan elemen multimedia,⁴⁶ diantaranya:

a. Teks

Teks merupakan gabungan kata yang digunakan untuk mengekspresikan suatu pesan atau informasi. Pilihan kata yang tepat akan memudahkan menyampaikan pesan kepada pengguna.

b. Gambar

Gambar adalah sesuatu dua dimensi, misalnya foto, grafik, ilustrasi, diagram dan lain-lain. Gambar dapat memvisualisasikan konsep dalam multimedia pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami dan menarik.

c. Suara

Hal ini, suara digunakan untuk mendeskripsikan informasi berupa teks atau gambar, meliputi suara manusia, binatang, benda, music, efek suara.

d. Animasi

Animasi adalah runtutan gambar yang bergerak. Animasi sangat menarik dan dapat menjadi alat penyajian konten pembelajaran yang sulit sehingga

⁴⁵ Richard E Mayer, "Multimedia Learning," II, 2009.

⁴⁶ Surjono.

membantu siswa memahami topic pembelajaran. Animasi dibuat dengan menyertakan suara narasi, teks penjelas, tanpa narasi dan teks penjelas.

e. Video

Video merupakan rekaman dari urutan gambar bergerak dilengkapi dengan suara tentang suatu peristiwa. Video lebih realistis daripada animasi. Video dapat memvisualisasikan pada benda nyata tetapi memerlukan tempat penyimpanan yang lebih besar.

Materi disajikan dalam format gambar, meliputi ilustrasi, grafik foto, peta atau grafik dinamis, seperti animasi atau video. Multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena semua pesan pembelajaran (instruksional) dapat diterima oleh panca indra manusia. Pengembangan multimedia interaktif dapat mengacu pada prinsip-prinsip yang ada, diantaranya:

a. Prinsip Multimedia

Prinsip ini memiliki arti bahwa penyajian multimedia dapat dilakukan dengan memadukan kata-kata (teks) dengan diikuti penyajian gambar.

b. Prinsip kesinambungan spasial

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat melibatkan penempatan kata-kata dan gambar disajikan secara berdekatan sesuai dengan layar atau halaman, sehingga peserta didik lebih mudah mengingat keduanya pada saat yang sama.

c. Prinsip kesinambungan temporal

Prinsip ini melibatkan penyajian teks dan gambar secara bersamaan. Selain itu, dapat berupa animasi dan video yang ditampilkan bersamaan dengan

narasinya. Jika penyajian dilakukan tidak bersamaan, maka dapat menimbulkan kesulitan bagi siswa untuk menghubungkan keduanya.

d. Prinsip koherensi

Prinsip ini melibatkan penghapusan kata-kata, suara dan gambar yang tidak relevan dari pembelajaran.

e. Prinsip modalitas

Prinsip ini melibatkan penyajian materi secara visual (bentuk gambar) dan auditori (narasi/ucapan yang direkam) lebih baik dibandingkan materi yang disajikan dalam bentuk teks di layar.

f. Prinsip redudansi

Prinsip ini melibatkan penghapusan kata-kata (teks) yang berlebihan. Selain itu, penjelasan gambar sebaiknya dilakukan dengan satu metode saja, baik melalui narasi atau teks, bukan dengan menggabungkan keduanya.

g. Prinsip Pensinyalan

Prinsip ini melibatkan penyorotan kata-kata dan gambar yang penting dalam pembelajaran. Penyorotan kata dapat ditunjukkan dengan kalimat miring atau dicetak tebal sedangkan penyorotan gambar dapat ditunjukkan dengan anak panah, warna khas, kedipan, gerakan menunjuk atau area yang tidak penting menjadi abu-abu.

h. Prinsip Segmentasi

Prinsip ini melibatkan penyajian informasi dalam segmen yang disesuaikan dengan pengguna. Segmentasi melibatkan pemecahan keseluruhan presentasi menjadi bagian-bagian yang koheren yang dapat dicerna secara berurutan.

i. Prinsip Pra-pelatihan

Pra-pelatihan dapat membantu siswa mengenali nama dan karakteristik konsep utama sebelum menerima seluruh pesan pembelajaran.

j. Prinsip personalisasi, suara dan gambar.

Prinsip ini multimedia melibatkan informasi dengan berbagai format atau gaya, bahwa penempatan kata-kata dari pesan multimedia dalam gaya percakapan bukan gaya formal.⁴⁷

Multimedia pembelajaran interaktif menjadi alternatif pilihan yang menarik untuk membantu proses pembelajaran. Siswa akan turut aktif terlibat dalam pembelajaran karena secara langsung menggunakan multimedia interaktif. Menurut Timothy, multimedia pembelajaran interaktif memiliki keunggulan,⁴⁸ yaitu:

- a. Menyediakan pembelajaran dengan retensi informasi yang efektif
- b. Mendesain pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik belajar siswa
- c. Secara langsung difokuskan untuk ranah pembelajaran yang efektif tertentu
- d. Menawarkan pengalaman belajar yang realistik
- e. Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar
- f. Mengharuskan siswa agar lebih berinteraksi
- g. Kegiatan pembelajaran lebih bersifat individual
- h. Materi yang diberikan konsisten
- i. Masing-masing siswa dapat mengontrol kecepatan belajarnya

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam proses pembelajaran PPKn. Kehadirannya menciptakan

⁴⁷ Richard E Mayer, "Multimedia Learning," II, 2009.

⁴⁸ Timothy J. Newby, *Instructional Technology for Teaching and Learning* (USA: Merrill and Imprint of Prentice-Hall, 2000).

pembelajaran jauh lebih menarik, terutama di tingkat sekolah dasar. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini mendukung terciptanya pembelajaran PPKn lebih efektif mempermudah penyampaian materi-materi yang sulit.⁴⁹

2. Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata motif berarti dorongan, kehendak, alasan atau kemauan.⁵⁰ Motivasi juga berasal dari bahasa Inggris, yaitu *motion* yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Artinya bahwa motivasi berkaitan dengan tindakan dilakukan manusia (tingkah laku).⁵¹ Secara terminology didefinisikan para ahli. Menurut Mc Donald, motivasi merupakan sebuah perubahan energi seseorang yang diidentifikasi oleh munculnya perasaan (afektif) dan respon dalam mencapai tujuan.⁵² Sedangkan menurut R. S. Woodward bahwa motivasi sebagai suatu penyebab individu menjalankan aktivitas sehingga tercapainya tujuan.⁵³

Ketika melakukan kegiatan pembelajaran, motivasi sangat mempengaruhi perkembangan siswa. Siswa cenderung tergerak melakukan sesuatu yang dapat mengarah pada hasil dan tujuan belajar, jika mereka termotivasi belajar dengan baik.⁵⁴ Untuk itu, sangat diperlukan motivasi

⁴⁹ Qonita Al-Ishmah et al., "Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PPKn di SD," *Renjana Pendidikan Dasar* 3, No. 1 (2023): 31.

⁵⁰ Nur Ali Subhan, "Motivasi Belajar dalam Pendidikan Andragogi Perspektif Pendidikan Islam (Studi Analisis Teori Kebutuhan As Syathibi)," *Islamic Bildung: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, No. 2 (2023): 1–14.

⁵¹ Kayyis Fithri Ajhuri, *Urgensi Motivasi Belajar Peran Orang Tua Asuh dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa* (Yogyakarta: Media Pusaka, 2021).

⁵² Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran."

⁵³ Ajhuri, *Urgensi Motivasi Belajar Peran Orang Tua Asuh dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.

⁵⁴ Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran."

yang tinggi dalam proses belajar oleh siswa. Motivasi belajar merupakan pendorong yang positif bagi siswa dan dapat membangkitkan semangat atau keinginan untuk menyelesaikan kegiatan belajar.⁵⁵ Salah satu teori yang sering digunakan untuk menjelaskan motivasi dalam belajar adalah *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan.

Self-Determination Theory (SDT) merupakan teori berbasis empiris yang berfokus pada perilaku manusia dan perkembangan kepribadian. Teori ini menganalisis tingkat psikologis dasar dan membedakan jenis motivasi dalam sebuah kontinum, mulai dari yang dikendalikan hingga otonom (mandiri). SDT menekankan bahwa setiap individu mempunyai tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu kompetensi, keterkaitan dan otonom yang berperan dalam kesejahteraan.⁵⁶ SDT menekankan dalam konteks pembelajaran bahwa pentingnya peran kepala sekolah dan guru dalam memfasilitasi pemenuhan kebutuhan psikologis dasar guru dan siswa, sehingga sekolah menjadi tempat di mana semua orang dapat mengembangkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara optimal.

- a. Kebutuhan kompetensi merupakan kecenderungan alamiah individu dalam mengelola lingkungan serta mencapai hasil yang diinginkan.⁵⁷ Kebutuhan ini mengacu pada perasaan siswa bahwa mereka percaya diri dalam

⁵⁵ Endang Rahmawati, "Faktor-Faktor Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pujokusuman I Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 29, No. 5 (2016): 2741=2750.

⁵⁶ Richard M. Ryan and Edward L. Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (New York: The Guilford Press, 2018).

⁵⁷ Ryan and Deci.

mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini mencakup kognitif dan psikomotorik yang dibutuhkan dalam pencapaian tujuan.

- b. Kebutuhan keterkaitan merupakan kebutuhan seluruh individu untuk berhubungan dan memberikan perhatian kepada orang lain.⁵⁸ Kebutuhan ini merujuk pada keinginan siswa untuk memiliki hubungan yang positif, aman dan merasa dekat dengan orang lain, seperti teman, guru dan orang tua.⁵⁹
- c. Kebutuhan otonomi merupakan keinginan individu dapat mengatur pengalaman dan aktivitasnya sesuai kemauannya sendiri.⁶⁰ Otonomi mengacu pada keberadaan individu yang mandiri.⁶¹ Kebutuhan otonomi merujuk pada kebutuhan siswa untuk melakukan tindakan secara bebas dan mandiri saat terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini, siswa memiliki kemampuan untuk memulai dan mengatur kegiatan mereka sendiri.⁶²

Pada intinya individu yang memiliki motivasi akan terlibat secara mandiri dalam aktivitas mereka, merasa kompeten dan terhubung dengan orang lain. Jika tiga psikologis kebutuhan dasar tersebut terpenuhi, maka individu akan termotivasi secara intrinsik dan terlibat dalam aktivitas sesuai nilai dan minat mereka.⁶³ Guru memiliki kepentingan dalam membantu siswa untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka dan tidak membiarkan

⁵⁸ Ranni Rahmayanthi, Eka Kurniawati, and Fransiskus Nurseto, "Analisis Kebutuhan Dasar Psikologis Ditinjau dari Aspek Kompetensi, Keterkaitan, dan Kemandirian," *Jurnal Konseling Gusjigang* 8, No. 1 (2022): 1–11.

⁵⁹ Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*.

⁶⁰ Rahmayanthi, Kurniawati, and Nurseto, "Analisis Kebutuhan Dasar Psikologis Ditinjau dari Aspek Kompetensi, Keterkaitan, dan Kemandirian."

⁶¹ Henny Christine Mamahit and Dominikus D. Biondus Situmorang, "Hubungan Self-Determination dan Motivasi Berprestasi dengan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa SMA," *Psibernetika* 9, No. 2 (2017), <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v9i2.459>.

⁶² Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*.

⁶³ Rafiq Zulkarnaen and Redo Martila Ruli, "Efektivitas Self-Determination Theory dalam Perilaku Pemecahan Masalah Matematis Siswa," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 6, No. 4 (2023): 1547–1640, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17962>.

peraturan sekolah mengganggu atau menghalangi pemenuhan kebutuhan dasar siswa.

Self-Determination Theory mendefinisikan motivasi intrinsik dan beberapa jenis motivasi ekstrinsik serta menjelaskan bagaimana motivasi mempengaruhi respon terhadap situasi, perkembangan social, kognitif dan kepribadian. Motivasi intrinsik berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan “demi kepentingan mereka sendiri” atau kesenangan yang melekat pada mereka. Motivasi intrinsik cenderung pada aktivitas yang tidak bergantung pada insentif atau tekanan eksternal, melainkan memberikan kepuasan dan kegembiraan, meliputi bermain, eksplorasi dan rasa ingin tahu.⁶⁴ Dalam dunia pendidikan, motivasi intrinsik sangat bermanfaat karena dapat menunjang siswa menggapai prestasi yang lebih baik.

Selain motivasi intrinsik, terdapat beberapa jenis motivasi ekstrinsik yang berkaitan dengan perilaku yang dilakukan bukan karena kepuasan. *Pertama*, regulasi eksternal adalah motivasi ekstrinsik yang didorong oleh penghargaan dan hukuman secara eksternal. Regulasi eksternal ini merupakan bentuk motivasi yang terkendali dan tidak otonom. *Kedua*, regulasi yang diintrojeksi adalah motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi oleh tekanan internal berupa keinginan untuk sukses dengan cara menghindari rasa cemas, rasa malu atau rasa bersalah jika gagal. Hal ini terbentuk atas keterlibatan ego individu. Motivasi ekstrinsik yang otonom mirip dengan motivasi intrinsik karena keduanya melibatkan kemauan yang tinggi. Namun, perbedaannya adalah motivasi intrinsik berasal dari minat

⁶⁴ Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*.

dan kegembiraan individu dalam melakukan sesuatu, sedangkan motivasi ekstrinsik teridentifikasi dan terintegrasi berdasarkan keyakinan bahwa aktivitas tersebut bernilai dan bermanfaat.⁶⁵

Siswa lebih mungkin belajar dan berhasil di sekolah ketika mereka didorong oleh motivasi intrinsik untuk merasa kompeten daripada ketika mereka didorong motivasi secara ekstrinsik oleh guru, orang tua atau sistem penilaian. Motivasi yang terkendali cenderung menyebabkan hasil belajar buruk, masalah perilaku dan resiko putus sekolah. Sebaliknya, jika sekolah menciptakan kemandirian siswa, mereka akan menumbuhkan motivasi diri, ketekunan dan kualitas pembelajaran yang lebih baik. *Self-Determination Theory* (SDT) memiliki enam teori kecil, yaitu:

a. *Cognitive Evaluation Theory* (Teori Evaluasi Kognitif)

Teori evaluasi kognitif merupakan sebuah mini-teori yang membahas motivasi intrinsik yang menggambarkan bagaimana peristiwa internal dan eksternal mempengaruhi motivasi intrinsik seseorang. Motivasi intrinsik mengacu pada keterlibatan dalam kegiatan karena kesenangan dan minat bukan karena konsekuensi atau intensif pada perilaku tersebut. Seseorang yang termotivasi secara intrinsik tidak akan peduli dengan hasil yang akan diterima, mereka melakukan perilaku atau perbuatan karena mereka senang.

b. *Organismic Integration Theory* (Teori Integrasi Organisme)

Teori ini membahas tentang motivasi ekstrinsik. Secara umum motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang mendorong individu untuk beraktivitas agar

⁶⁵ Richard M. Ryan and Edward L. Deci, "Intrinsic and Extrinsic Motivation from A Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions," *Contemporary Educational Psychology* 61 (2020), <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>.

dapat memperoleh hasil tertentu. Motivasi ekstrinsik memiliki berbagai bentuk, meliputi regulasi eksternal, intropeksi, identifikasi dan integrasi yang terinternalisasi. Selain itu, terdapat motivasi ekstrinsik yang bersifat eksternal dan tidak ditentukan oleh diri sendiri.

c. *Causality Orientations Theory* (Teori Orientasi Kausalitas)

Teori ini menjelaskan perbedaan individu dalam kecenderungan orang untuk berorientasi pada lingkungan dan mengatur perilaku dengan berbagai cara. Teori COT menggambarkan dan memberi penilaian terhadap tiga jenis orientasi kausalita, yaitu orientasi otonomi (orang bertindak berdasarkan minat dan perhatian terhadap apa yang terjadi), orientasi kontrol (berfokus pada penghargaan, keuntungan dan persetujuan) dan orientasi impersonal atau tidak termotivasi (orang yang merasa cemas mengenai kompetensi).

d. *Basic Psychological Needs Theory* (Teori Kebutuhan Psikologis Dasar)

Teori BPNT menjelaskan konsep kebutuhan psikologis yang berkembang dan hubungannya dengan kesehatan dan kesejahteraan psikologi. Teori ini menunjukkan bahwa kebutuhan psikologis dasar dapat menciptakan kesejahteraan psikologis dan berfungsi secara optimal. Ketiga kebutuhan psikologis sangat penting karena menjadi aspek universal setiap individu.

e. *Goal Content Theory*

Teori konten tujuan muncul dari perbedaan antara aspirasi intrinsik dan ekstrinsik serta dampaknya terhadap motivasi dan kesejahteraan. Aspirasi intrinsik muncul dari kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi, kompetensi dan keterkaitan. Aspirasi ini mencakup hubungan yang dekat, pertumbuhan pribadi dan kontribusi dengan lingkungan sekitar. Sedangkan aspirasi

ekstrinsik diperoleh dari validasi eksternal, seperti kesuksesan finansial, penampilan dan popularitas atau ketenaran.

f. *Relationships Motivation Theory*

Teori ini menjelaskan keterkaitan. Dalam teori ini menyatakan bahwa sejumlah interaksi bukan hanya diinginkan oleh kebanyakan orang tetapi juga sangat penting dalam penyesuaian dan kesejahteraan mereka karena interaksi dapat memberikan kepuasan atas kebutuhan dari keterkaitan.⁶⁶

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam belajar, sehingga siswa terdorong melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Motivasi belajar akan timbul karena adanya faktor intrinsik dan ekstrinsik.

- a. Motivasi belajar dari dalam (intrinsik). Motivasi ini dapat diamati saat pembelajaran, yaitu ketika siswa aktif dan antusias belajar. Siswa memiliki keinginan untuk menjadi pintar, menyenangkan orang tua dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- b. Motivasi belajar dari luar (ekstrinsik). Motivasi ini berasal dari dukungan keluarga atau orang tua, kondisi lingkungan, teman maupun guru.⁶⁷

Pentingnya motivasi belajar tidak bisa diremehkan karena motivasi berfungsi sebagai pendorong yang mempengaruhi intensitas, arah dan ketekunan siswa dalam kegiatan belajar. Fungsi motivasi dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Mendorong siswa untuk melakukan sesuatu, misalnya menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu.

⁶⁶ Lisa Legault, *Self-Determination Theory*, Springer International Publishing AG, 2017, <https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8>.

⁶⁷ Rahmawati, "Faktor-Faktor Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pujokusuman I Yogyakarta."

- b. Menetapkan arah tindakan menuju tujuan yang ingin dicapai. Perilaku individu diarahkan untuk memenuhi kebutuhan mereka.
- c. Memilih tindakan. Artinya menetapkan kegiatan untuk mencapai tujuan.⁶⁸

Motivasi belajar siswa menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran PPKn. Siswa akan terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PPKn ketika mereka memiliki motivasi yang tinggi.⁶⁹ Motivasi mampu mempengaruhi hasil belajar pembelajaran PPKn siswa.⁷⁰ Guru dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dengan berbagai upaya, meliputi strategi yang digunakan dalam pembelajaran,⁷¹ pemanfaatan media dalam pembelajaran⁷² dan lain sebagainya.

3. Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari

Pancasila merupakan dasar negara Republik Indonesia. Nama Pancasila diambil dari bahasa *sanskerta* yaitu *panca* berarti lima dan *sila* berarti dasar.⁷³ Nilai-nilai dalam sila-sila Pancasila adalah pedoman berbangsa dan bernegara bagi rakyat Indonesia. Kita wajib mengamalkan

⁶⁸ Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina, "Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, No. 3 (2021): 198–203, <https://doi.org/10.51577/Ijipublication.V1i3.121>.

⁶⁹ Euis Sulastri, "Kajian Peranan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn," *JPPHK (Jurnal Pendidikan Politik, Hukum dan Kewarganegaraan)* 14, No. 1 (2016): 1–23.

⁷⁰ Dita Prihatna Wati and Arum Fatayan, "Pengaruh Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Journal on Education* 5, No. 2 (2023): 5193–5200, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1082>.

⁷¹ Sulastri, "Kajian Peranan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn."

⁷² Witarsa Dayan Basyir, Umar Syahwani, "Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar," *Jurnal Penelitian*, 2017.

⁷³ Ratna Sari and Fatma Ulfatun Najicha, "Memahami Nilai-Nilai Pancasila sebagai Dasar Negara dalam Kehidupan Masyarakat," *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN* 7, No. 1 (2022): 53–58, <https://doi.org/10.15294/Harmony.V7i1.56445>.

nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari agar dapat hidup secara rukun, damai dan sejahtera, baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

a. Sila pertama

Sila pertama berbunyi, “Ketuhanan yang Maha Esa”. Sila pertama disimbolkan dengan bintang. Sila ini mengandung nilai keagamaan, artinya bahwa Indonesia adalah bangsa yang beragama.⁷⁴

1) Lingkungan Keluarga

Kebiasaan beribadah bersama keluarga menunjukkan penghormatan terhadap Tuhan yang Maha Esa dan pengakuan akan pentingnya kehidupan beragama. Orang tua mengajak anak-anak untuk membiasakan sholat berjamaah, membaca kitab suci dan membimbing dalam memahami ajaran agama, seperti jujur, menghormati orang lain, syukur dan beramal.⁷⁵

2) Lingkungan Sekolah

Semua warga sekolah memberikan ruang dan kesempatan bagi setiap siswa untuk melaksanakan ibadah sesuai dengan ajaran agama masing-masing. Saat pelaksanaan sholat berjamaah, teman-teman lain yang beragama berbeda tidak membuat kebisingan yang dapat mengganggu ibadah. Hal ini mencerminkan sikap menghargai perbedaan agama atau keyakinan serta membangun hubungan yang baik tanpa membedakan latar belakang agama.

⁷⁴ Asy'ari, *Prima Penilaian Harian Jilid 6A SD/MI Kelas 6 Kurikulum 2013 Revisi* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2019).

⁷⁵ Irene M.J.A, Wini Kristianti, and Dhesy Adhalia, *Buku Penilaian Tema Selamatkan Makhluk Hidup, Persatuan dalam Perbedaan Serta Tokoh dan Penemuan Jilid 6A untuk SD/MI Kelas VI* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016).

3) Lingkungan Masyarakat

Setiap kota banyak dijumpai tempat-tempat ibadah, seperti masjid, gereja, pura, wihara atau kelenteng. Di Jakarta, setiap muslim melaksanakan sholat di masjid Istiqlal dan setiap nasrani melaksanakan ibadah pada hari Minggu di gereja Katedral. Mereka saling menghormati dan menghargai.⁷⁶

b. Sila kedua

Sila kedua Pancasila berbunyi, “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”. Sila kedua dilambangkan dengan rantai dan emas. Sila kedua menitikberatkan pada nilai kemanusiaan yang mengandung makna adanya pengakuan terhadap persamaan derajat antar sesama manusia dan bahwa setiap warga negara memiliki hak dan kewajiban.⁷⁷

1) Lingkungan keluarga

Hubungan keluarga harus didasari dengan rasa cinta dan kasih sayang. Hal tersebut dapat membuat kondisi rumah menjadi semakin harmonis karena semua anggota keluarga saling menghargai, membantu dan mendukung satu sama lain. Contoh, anak-anak membantu membersihkan rumah, menjaga adik dan membantu menjemur. Hal ini menciptakan rasa tanggung jawab, kebersamaan keluarga, kepedulian dan kasih sayang antar anggota keluarga.

2) Sekolah

Hidup rukun dapat menciptakan suasana yang harmonis. Ketika ada teman yang bertengkar, kita sebaiknya memisahkan mereka dengan cara yang baik dan membantu mereka menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah. Sikap seperti ini menunjukkan kepedulian dan menjaga hubungan baik antar

⁷⁶ Dwi Tyas Utami, *ESPS PPKn untuk SD/MI Kelas VI* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2018).

⁷⁷ Asy'ari, *Prima Penilaian Harian Jilid 6A SD/MI Kelas 6 Kurikulum 2013 Revisi*.

teman. Kepedulian dapat diwujudkan dengan menjaga kebersihan sekolah, membantu teman yang terluka, ikut kegiatan social, seperti penggalangan dana untuk korban bencana. Hal tersebut menjadikan lingkungan sekolah sebagai tempat yang nyaman dan penuh rasa kebersamaan bagi siswa.

3) Masyarakat

Kita pernah melihat atau bahkan mengalami musibah. Ketika ada yang tertimpa musibah, maka hendaknya kita memberikan bantuan. Kita juga sering menjumpai masyarakat kurang beruntung tinggal di rumah kumuh, kolong jembatan dan jalanan. Kita dapat memberi bantuan kemanusiaan melalui lembaga dan cara yang benar. Kita dapat meringankan beban orang lain yang membutuhkan dan memupuk rasa persaudaraan, sehingga bangsa kita akan semakin kuat karena adanya rasa persatuan yang kokoh.⁷⁸

c. Sila ketiga

Sila ketiga Pancasila berbunyi “Persatuan Indonesia” dengan disimbolkan pohon beringin yang mengandung makna suatu usaha menuju persatuan rakyat dalam NKRI. Sila ini juga mengakui dan menghargai sepenuhnya keanekaragaman yang dimiliki bangsa Indonesia.⁷⁹

1) Lingkungan keluarga

Berpartisipasi dalam berbagai kegiatan keluarga, seperti menjaga kebersihan lingkungan rumah merupakan bentuk tanggung jawab bersama. Dengan bekerja sama, tugas yang berat akan terasa lebih ringan dan cepat selesai.⁸⁰

⁷⁸ Utami, *ESPS PPKn untuk SD/MI Kelas VI*.

⁷⁹ Asy'ari, *Prima Penilaian Harian Jilid 6A SD/MI Kelas 6 Kurikulum 2013 Revisi*.

⁸⁰ Heny Kusumawati, *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017).

2) Sekolah

Setiap hari senin, upacara bendera dilakukan di sekolah dan wajib diikuti oleh siswa. Hal ini untuk menanamkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air. Selain itu, upacara bendera juga bertujuan untuk mengenang jasa para pahlawan dalam memerdekakan Indonesia. Mengikuti upacara bendera dapat melatih sikap tertib disiplin, kemampuan memimpin dan menanamkan pada diri sendiri bahwa kita sudah bebas dari penjajahan, sehingga menjadi tanggung jawab kita untuk tetap menjaga keutuhan bangsa dan negara.

3) Masyarakat

Gotong royong adalah sikap saling membantu dan bekerja sama dengan melibatkan semua lapisan masyarakat untuk mencapai tujuan bersama. Banyak desa menjadikan gotong royong sebagai tradisi yang bukan hanya mempercepat hubungan antarwarga tetapi juga mencerminkan semangat kebersamaan, seperti membersihkan lingkungan, memperbaiki fasilitas umum, hingga melaksanakan proyek pembangunan desa.⁸¹

d. Sila keempat

Sila keempat Pancasila berbunyi, “Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan”. Sila keempat disimbolkan dengan kepala banteng. Sila ini mengandung makna bahwa pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat. Segala proses pengambilan keputusan harus didasarkan pada asas musyawarah sehingga dapat menciptakan kesepakatan bersama.⁸²

⁸¹ Utami, *ESPS PPKn untuk SD/MI Kelas VI*.

⁸² Asy'ari, *Prima Penilaian Harian Jilid 6A SD/MI Kelas 6 Kurikulum 2013 Revisi*.

1) Lingkungan keluarga

Setiap individu dalam sebuah keluarga pasti memiliki kegemaran masing-masing. Ketika mencari keputusan, maka hendaknya dilakukan musyawarah. Setiap anggota keluarga harus dihargai pendapatnya. Contoh, saat ingin liburan pada akhir tahun. Masing-masing mengajukan wisata yang paling menarik. Hasil musyawarah akan didapatkan melalui pilihan wisata terbanyak dan anggota keluarga lain yang tidak sesuai keinginannya harus menerima keputusan tersebut.

2) Sekolah

Pemilihan ketua kelas dipilih melalui musyawarah yang melibatkan semua siswa di kelas. Setiap siswa bebas untuk memberikan komentar dan suara tentang calon ketua kelas. Setelah pemilihan selesai dan ketua kelas terpilih, semua siswa diharapkan untuk menerima dan menghormati hasil keputusan tersebut. Hal ini mengajarkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pengambilan keputusan bersama, menghargai perbedaan pendapat serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama di lingkungan sekolah.

3) Masyarakat

Pemilu, Pilkada dan Pilpres adalah kegiatan yang dilakukan setiap lima tahun sekali secara terbuka oleh masyarakat Indonesia. Bentuk keterbukaan tersebut menunjukkan bahwa sistem demokrasi sedang berjalan. Kegiatan tersebut wajib diikuti oleh seluruh warga Indonesia dengan memilih calon yang diinginkan. Para calon pemimpin akan beradu program dan rencana kerja. Setelah pemilihan selesai akan terpilih satu calon pemimpin sebagai pemenang. Kita harus memberikan dukungan kepada pemimpin terpilih.

e. Sila kelima

Sila kelima Pancasila berbunyi, “Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia”. Sila kelima disimbolkan dengan padi dan kapas yang mengandung makna bahwa tujuan bangsa Indonesia adalah terdepannya masyarakat Indonesia yang adil dan makmur serta lahir dan batin. Kehidupan berbangsa dan bernegara harus tercipta keseimbangan yang sesuai antara hak dengan kewajiban, bersikap adil, dan saling menolong.⁸³

1) Lingkungan keluarga

Menabung adalah kegiatan menyimpan uang untuk keperluan di masa mendatang. Orang yang boros akan menghabiskan uang dan merugikan orang tuanya. Padahal, uang yang diboroskan dapat digunakan untuk keperluan lain. Orang yang boros dan tidak suka menabung cenderung suka meminjam uang. Jika terus dibiarkan maka bisa terlilit hutang. Sehingga menabung merupakan perilaku adil kepada diri sendiri dan orang lain.

2) Lingkungan Sekolah

Kita dapat memberikan apresiasi kepada teman yang menampilkan hasil karya seni, tulisan, proyek atau tugas sekolah tanpa membandingkannya dengan karya milik sendiri. Kita dapat memberikan pujian yang positif. Perilaku tersebut membantu membangun rasa percaya diri pada teman, karena mereka merasa dihargai atas usahanya.

3) Lingkungan Masyarakat

Mendapatkan pendidikan yang layak bagi setiap anak adalah hak seluruh anak Indonesia. Pemerintah menyediakan fasilitas untuk kebutuhan

⁸³ Asy'ari.

pendidikan. Pendidikan diberikan wajib tanpa adanya perbedaan status social masyarakat. Selain itu, setiap anak juga memiliki kewajiban untuk mengikuti pendidikan di sekolah melalui program wajib belajar.⁸⁴

B. Perspektif Teori dalam Islam

Dalam pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan beragam, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan berfokus pada pencapaian prestasi belajar. Dalam Q.S An-Nahl ayat 44 dapat menjadi dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran,⁸⁵ yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *“Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan ada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”*.

Berdasarkan tafsir Wajiz, ayat di atas menjelaskan bahwa Kami mengutus para Rasul dengan membawa bukti berupa mukjizat yang menerangkan tentang kenabian dan kerasulan mereka. Dan ada pula yang membawa kitab-kitab berisi hukum, nasihat dan aturan yang menjadi pedoman hidup kaumnya. Dan kami turunkan Az-zkir, yaitu Al-Qur’an agar engkau (Nabi Muhammad SAW) menjelaskan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan di dalam kitab Al-Qur’an sebagai berupa tuntunan dan petunjuk agar mereka mengetahui dan

⁸⁴ Utami, *ESPS PPKn untuk SD/MI Kelas VI*.

⁸⁵ Abdul Pito, “Media Pembelajaran Perspektif Al-Quran,” *Andragogi* 6, No. 2 (2018): 97–117.

mengikuti jalan yang benar dan agar mereka memikirkan hal-hal yang bermanfaat di dunia dan akhirat.⁸⁶

Tafsir tersebut menggarisbawahi pentingnya peran media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan penting, seperti halnya Al-Qur'an yang berfungsi sebagai media utama bagi Nabi Muhammad untuk menyampaikan ajaran Islam. Dalam konteks pembelajaran, menunjukkan bahwa media sangat penting digunakan untuk membantu memberikan materi pembelajaran yang efektif sehingga siswa memahami materi pembelajaran lebih mudah. Selain itu, media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk berpikir secara aktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Semua umat Islam dianjurkan untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi agar lebih mudah mendapatkan ilmu pengetahuan. Dalam agama Islam, mempelajari suatu ilmu dapat dilakukan semua umat manusia baik laki-laki maupun perempuan, sebagaimana Hadits Rasulullah SAW:

“Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim” (HR. Baihaqi).

Hadits tersebut sangat jelas bahwa Islam ingin menegaskan seluruh umatnya agar belajar dengan semangat. Motivasi belajar menjadi hal yang sangat diperhatikan dan perlu dicermati dalam Islam. Anjuran dan perintah Rasulullah SAW agar umat dan hamba Allah meningkatkan ilmu pengetahuannya agar mereka menjadi hamba yang kuat dan bermanfaat di dunia maupun di akhirat.⁸⁷

Terdapat kisah tentang Nabi Musa AS yang menuntut ilmu pada Khidzir *alaihissalam*, seperti mana Allah kisahkan dalam surat Q.S Al-Kahfi ayat 60-82:

⁸⁶ “Qur'an NU,” n.d., <https://quran.nu.or.id/>.

⁸⁷ Mufidah Hayati and Muhammad Hafizh, “Kata Motivasi Belajar dan Paradigma Belajar dalam Hadist Nabi Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam,” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 1, No. 2 (2023): 1–14.

“Dan (ingatlah ketika Musa berkata kepada muridnya:, “Aku tidak akan berhenti (berjalan) sebelum sampai ke pertemuan dua buah lautan atau aku akan berjalan sampai bertahun-tahun””.

Sampai perkataan Khidzir,

“Bukanlah aku melakukannya itu menurut kemauanku sendiri. Demikian itu adalah tujuan perbuatan-perbuatan yang kamu tidak dapat sabar terhadapnya”.

Kisah di atas dapat diketahui bahwa para nabi mempelajari suatu ilmu dengan motivasi dan semangat yang tinggi. Dalam kisah ini, mengajarkan bahwa kita tidak boleh sombong dan tidak mau menuntut ilmu pada orang lain, meskipun mereka mungkin berada dibawah kita dalam status sosial. Jika mereka memiliki pengetahuan yang lebih, maka kita harus mau belajar dari mereka.⁸⁸

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian dan pengembangan ini berawal dari identifikasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PPKn kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar sangat penting dimiliki oleh siswa karena dapat mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar secara mandiri, mengembangkan kompetensi mereka secara optimal dan saling berinteraksi dengan orang lain serta ingin memperoleh penghargaan atau hasil belajar yang baik. Pernyataan tersebut seperti yang dikemukakan oleh Richard M. Ryan dan Edward L. Deci dalam *Self-Determination Theory* yang membagi motivasi belajar menjadi dua jenis, yaitu

⁸⁸ Harmalis Harmalis, “Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam,” *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, No. 1 (2019): 51–61, <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.377>.

motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik.⁸⁹ Rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan guru belum pernah menggunakan media interaktif dan metode yang digunakan dalam pembelajaran masih monoton. Menurut Richard E. Mayer menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁹⁰

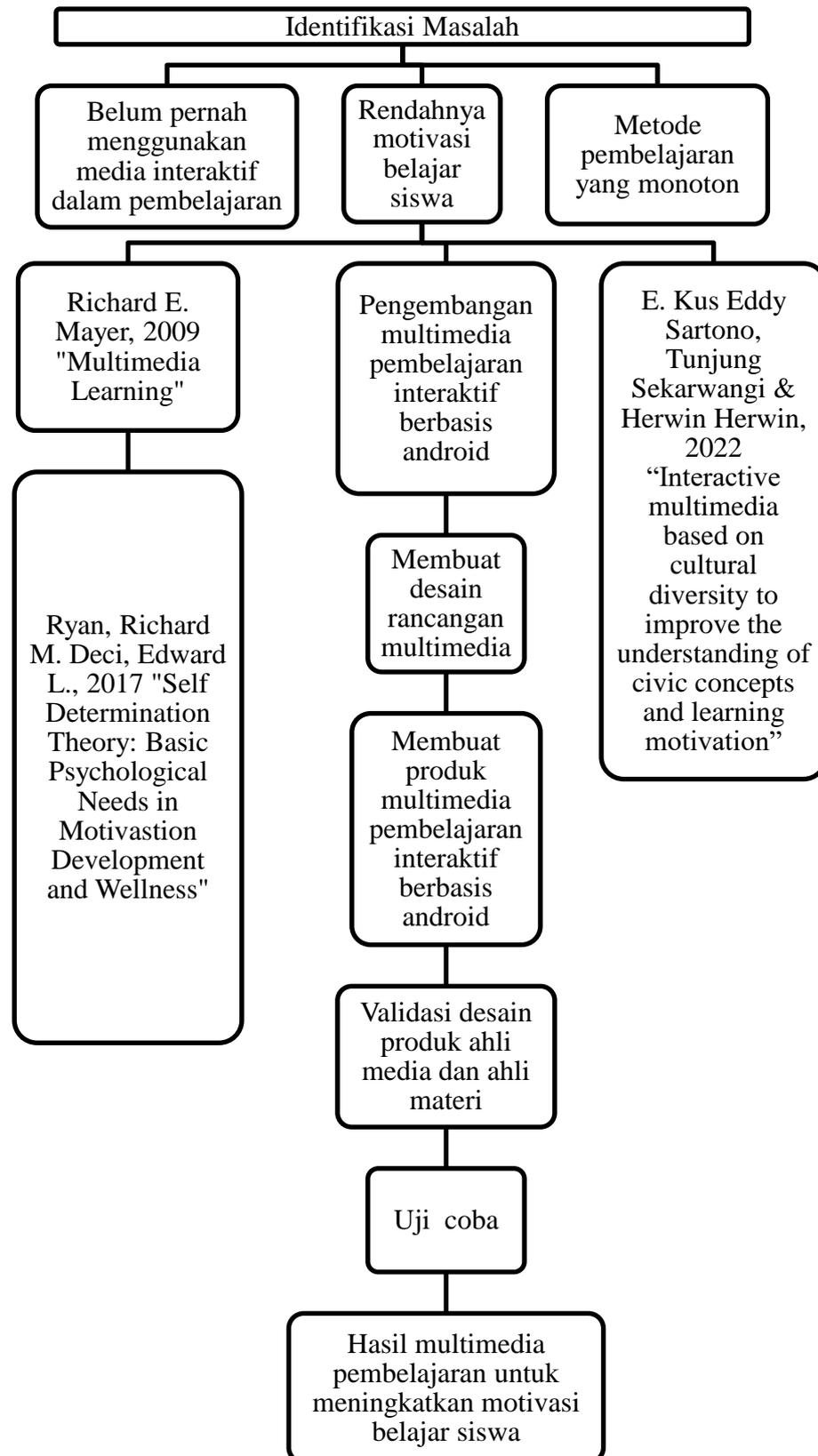
Pada studi penelitian yang dilakukan oleh E. Kus Eddy Sartono, dkk menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar,⁹¹ sehingga upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terjadi adalah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* akan didesain sedemikian rupa agar tampilannya lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah proses pengembangan, multimedia akan diuji validasikan kepada ahli media dan ahli materi untuk memperoleh kevalidan dan upaya penyempurnaan produk. Uji coba dilakukan di kelas VI dengan mengukur dampak dari multimedia tersebut terhadap motivasi belajar siswa.

⁸⁹ Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*.

⁹⁰ Mayer, "Multimedia Learning."

⁹¹ E. Kus Eddy Sartono, Ria Ambarsari, and Herwin Herwin, "Interactive Multimedia Based on Indonesian Cultural Diversity in Civics Learning in Elementary Schools," *Cypriot Journal of Educational Sciences* 17, No. 4 (2022): 1192–1203, <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i4.7136>.

Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* karena peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk dan menentukan efektivitas produk.⁹²

B. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi model Lee & Owens. Model tersebut dipilih karena secara khusus digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran.⁹³ Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Penilaian/analisis (penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir)

Tahap ini dibagi menjadi dua langkah, yaitu penilaian kebutuhan (analisis kebutuhan) dan analisis awal-akhir. *Pertama*, analisis kebutuhan adalah menganalisis kesenjangan yang terjadi dan tujuan yang diharapkan. Dalam analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan menetapkan prosedur pengumpulan data (observasi, wawancara dan lain sebagainya) dan menganalisis data untuk menghasilkan informasi yang bermakna. *Kedua*, analisis awal-akhir adalah sekumpulan cara yang dapat digunakan untuk

⁹² Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).

⁹³ Sartono, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Untuk Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ideguru 2*, No. 2 (2017): 61–73.

membantu mengatasi kesenjangan melalui penentuan solusi yang dibutuhkan.

2. Desain

Tahap perencanaan atau desain merupakan bagian yang penting dalam keberhasilan pengembangan. Produk multimedia akan gagal, jika gagal merencanakan dengan baik. Dalam tahap ini perlu disiapkan beberapa hal, yaitu jadwal, spesifikasi media dan konten pelajaran.

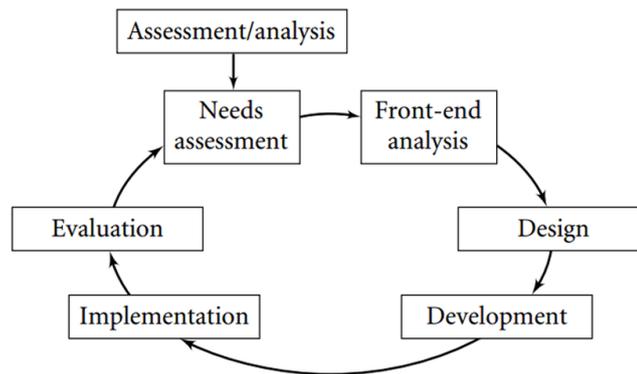
3. Pengembangan dan Implementasi

Pada tahap pengembangan produk menyesuaikan pada rancangan desain yang dibuat. Peneliti menghasilkan storyboard sebagai kerangka kerja pengembangan. Produk akan dikembangkan berupa berbagai format. Dalam tahap ini terdapat review dan revisi produk. Setelah itu, dilakukan implementasi produk yang sudah jadi atau selesai.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi produk yang dihasilkan terhadap peningkatan pembelajaran melalui respon dan dampak yang ditimbulkan sehingga memberikan rekomendasi lanjutan.⁹⁴

⁹⁴ William W. Lee and Diana L. Owens, "Multimedia-Based Instructional Design Computer-Based Training Web-Based Training Distance Broadcast Training Performance-Based Solutions Second Edition," in *Second Edition* (San Fransisco: Pfeiffer, 2004).



Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan Lee & Owens

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah tahapan sistematis yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam model Lee & Owens terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Penilaian/analisis

Tahap ini, peneliti akan menganalisis kebutuhan di tempat penelitian. Peneliti menganalisis informasi yang telah dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru PPKn dan siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Selain itu, peneliti juga menganalisis awal-akhir untuk menentukan produk yang akan dihasilkan sebagai solusi dari permasalahan yang ada, yaitu:

- a. Analisis siswa. Peneliti akan melakukan observasi dan wawancara dengan guru untuk menganalisis karakteristik siswa ketika proses pembelajaran PPKn di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang.
- b. Analisis teknologi. Peneliti melakukan analisis dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PPKn di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang melalui wawancara dengan guru PPKn kelas VI.

- c. Analisis tujuan. Peneliti akan melakukan analisis pada kompetensi dasar yang ada pada RPP serta buku milik guru maupun siswa sebagai panduan dalam menentukan materi pembelajaran.
- d. Analisis media. Peneliti melakukan observasi dan wawancara sebagai bentuk analisis terkait penggunaan media dalam pembelajaran PPKn di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Dengan demikian, nantinya hasil tahap analisis dapat menjadi pedoman bagi peneliti.

2. Desain

Dalam tahap desain atau perencanaan, peneliti akan menyusun timeline atau jadwal pengembangan multimedia, merencanakan spesifikasi multimedia yang akan dikembangkan dan menyusun struktur materi pembelajaran yang akan dimasukkan dalam multimedia.

3. Pengembangan dan Implementasi

Peneliti akan mengembangkan produk berdasarkan perencanaan (desain). Peneliti akan membuat *storyboard* sebagai pedoman dalam mengembangkan desain multimedia pembelajaran interaktif. Produk dikembangkan dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Pengembangan diawali dengan pembuatan multimedia menggunakan software *PowerPoint*, kemudian dengan bantuan *iSpring* dan website 2 apk builder pro untuk menjadikan berbasis *Android*. Kemudian, produk tersebut akan direview sekaligus peneliti akan melakukan revisi untuk perbaikan produk. Setelah itu, produk dapat diimplementasikan dengan uji coba kepada siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin.

Pada tahap uji coba peneliti bertindak sebagai observer di dalam kelas dengan mengamati siswa dan kondisi kelas ketika multimedia diujicobakan.

4. Evaluasi

Dalam tahap ini, peneliti akan melakukan evaluasi untuk menentukan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang dihasilkan melalui validasi ahli media, validasi materi serta hasil uji coba terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, baik sebelum dan sesudah diterapkan produk tersebut.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

Uji ahli terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dilakukan oleh para ahli atau validator sesuai dengan bidangnya masing-masing.

a. Desain Uji Ahli

Proses ini dilakukan dengan melibatkan ahli validator. Tahap pengujian mencakup validasi konten pembelajaran oleh ahli materi dan validasi desain media pembelajaran oleh ahli media. Para ahli validator akan memperoleh angket untuk memberikan penilaian dan saran untuk bahan perbaikan serta memvalidasi produk sehingga diketahui tingkat kevalidan produk.

b. Subjek Uji Ahli

1) Ahli Media

Ahli media akan mengkaji terkait desain multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh satu

orang bidang ahli media pembelajaran, yaitu Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Ahli media tersebut merupakan lulusan S2 Teknologi Pendidikan dan memiliki pengalaman dalam melakukan riset terkait media pembelajaran serta pernah mengajar mata kuliah yang relevan.

2) Ahli Materi

Ahli materi akan menilai kesesuaian konten atau materi dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan. Validasi materi dilakukan oleh seorang ahli materi yang sudah menjadi lulusan S2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yaitu Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. Ahli materi telah memiliki pengalaman mengajar mata kuliah yang relevan serta melakukan beberapa riset yang berfokus pada pembelajaran PPKn di MI/SD.

2. Uji Coba

Tahap uji coba ini digunakan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dibuat.

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari diterapkan pada kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Sebelum pembelajaran menggunakan multimedia, peneliti membagikan angket kepada siswa. Setelah itu, siswa memakai multimedia dalam pembelajaran. Kemudian, peneliti membagikan lembar angket kembali kepada siswa untuk mengetahui motivasi siswa dalam belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

b. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Subjek penelitian ini berjumlah 22 siswa.

E. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data kualitatif

Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi di kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang, hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas VI, kritik dan saran dari validator ahli media dan ahli materi serta dokumentasi sebagai data pendukung.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari data hasil angket uji coba, hasil angket validasi dari ahli materi dan ahli media mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang telah dihasilkan.

F. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket dan dokumentasi.

1. Lembar observasi

Lembar observasi memuat beberapa aspek yang perlu diamati, meliputi kegiatan pembelajaran oleh guru, keterlibatan siswa, penggunaan media serta fasilitas yang ada.

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara dibuat sebagai pedoman peneliti ketika melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan mengenai pembelajaran PPKn di kelas VI.

3. Lembar angket

a. Angket validasi oleh ahli media

Ahli media akan menilai kualitas desain multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Instrumen angket ahli media digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan desain multimedia pembelajaran interaktif.

b. Angket validasi oleh ahli materi

Instrumen angket validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada kelas VI MI/SD.

c. Angket respon siswa

Angket respon siswa diberikan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*.

4. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi digunakan sebagai pedoman dalam memperoleh data dari dokumen-dokumen pendukung yang relevan, seperti RPP, buku paket dan lain sebagainya.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti pada kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang untuk mendapat data dan informasi mengenai proses pembelajaran PPKn serta permasalahan yang terjadi. Selain itu, juga untuk menemukan solusi terkait permasalahan yang ada.

3. Angket

Angket akan diberikan oleh peneliti kepada validator ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga membagikan angket kepada siswa untuk memperoleh respon dari mereka sehingga peneliti mengetahui motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang berfokus pada penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dan dibutuhkan untuk melengkapi data.

H. Analisis Data

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi teknik analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman.⁹⁵ Analisis ini akan dilakukan dengan mereduksi data hasil observasi, wawancara dengan guru dan siswa kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin, kritik dan saran dari validator ahli serta dokumentasi. Kemudian data tersebut akan dianalisis atau ditafsirkan sehingga memperoleh kesimpulan.

2. Analisis data kuantitatif

a. Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan untuk mengukur apakah multimedia pembelajaran interaktif valid dan layak melalui angket yang akan diberikan kepada para ahli validator. Validitas menggunakan skala likert dengan menghitung skor dari setiap aspek yang dinilai menggunakan empat kategori respon.⁹⁶

Tabel 3. 1 Kriteria Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup Baik (CB)	2
Kurang Baik (KB)	1

⁹⁵ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana, "Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook," 3rd ed. (SAGE Publications, 2013).

⁹⁶ U Larista, "Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Ayat Al-Qur'an pada Materi Sistem Reproduksi Manusia," *Journal of Natural Science Learning* 02, No. 02 (2022): 61–74, <http://repository.uin-suska.ac.id/63377/%0>.

Peneliti akan mengolah skor yang diberikan para ahli validator menggunakan rumus skala likert.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum R$ = Jumlah skor dari jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor ideal atau maksimal

Setelah itu, hasil skor yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan.

Tabel 3. 2 Kriteria Kevalidan dan Kelayakan Validitas

Presentase	Tingkat Validitas	Keterangan
80% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
60% < skor ≤ 80%	Valid	Layak
40% < skor ≤ 60%	Tidak Valid	Tidak Layak
0% < skor ≤ 40%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak

b. Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Analisis tingkat motivasi belajar siswa didapatkan dari hasil angket respon yang dibagikan sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Angket yang diberikan kepada siswa berupa instrumen angket daftar cek dengan menggunakan skala likert. Kegiatan ini dilakukan agar mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Uji N-gain digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan suatu perlakuan tertentu dengan mrlskuksn perhitungan selisih skor angket sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif

berbasis *Android*. Efektivitas tersebut dianalisis menggunakan uji N-gain dengan rumus:⁹⁷

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hal ini kemudian diklarifikasi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu:

Tabel 3. 3 Interpretasi N-gain

Interval Koefisien	Kriteria
N-gain $\geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
N-gain $< 0,3$	Rendah

⁹⁷ Wa Ode et al., "Pengembangan Media Aplikasi Gapen untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *Journal Education and Technology* 5, No. 1 (2024): 114-25.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dalam format aplikasi dengan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas VI. Produk ini diberi nama “SiLaKu” atau Sinau Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Lee & Owens yang terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Penilaian/ Analisis (Penilaian Kebutuhan dan Analisis Awal-akhir)

Tahap awal ini, peneliti menganalisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang, khususnya dalam pembelajaran PPKn kelas VI. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui observasi di kelas dan wawancara dengan guru PPKn serta siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang pada tanggal 02 September 2024.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar. Terlihat dari siswa yang tidak memperhatikan guru, gampang merasa bosan dan sering berbicara sendiri dengan temannya ketika pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Selama pembelajaran PPKn, guru seringkali menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi. Pembelajaran yang dilakukan cenderung satu arah dan berpusat pada guru. Guru belum pernah memanfaatkan media interaktif pembelajaran. Ketika menyampaikan materi tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, guru hanya menggunakan buku paket yang telah tersedia dan media konvensional berupa gambar Garuda Pancasila yang ada di kelas.

Menurut keterangan wali kelas sekaligus guru mata pelajaran PPKn kelas VI, yaitu Bapak Irfan Syaifuddin, S.Pd bahwa fasilitas seperti LCD proyektor dan *sound system* yang tersedia di kelas belum pernah dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Pertanyaan	Jawaban
Model pembelajaran apa yang selama ini Bapak terapkan dalam pembelajaran PPKn ?	Metode yang sering saya pakai itu metode ceramah. Saya menjelaskan di depan kelas. Untuk kemarin pada materi nilai-nilai Pancasila hanya menggunakan media gambar
Bisakah Bapak ceritakan proses pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila serta pengamalannya?	Pembelajaran yang dilakukan mengikuti RPP yang dibuat. Jadi, awal kegiatan inti pembelajaran saya menjelaskan materi dan siswa mendengarkan kemudian siswa akan mengerjakan evaluasi setelah mendengarkan penjelasan dari saya
Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila serta pengemalannya?	Karena saya sering menggunakan metode ceramah, maka siswa mendengarkan penjelasan materi kemudian mengerjakan tugas. Selain itu, siswa baru akan menjawab pertanyaan jika ditanyai
Bahan ajar apa yang Bapak gunakan dalam pembelajaran PPKn?	Menggunakan buku paket terbitan erlangga, yaitu ESPS dan Bupena
Apa kendala yang dialami dalam proses pembelajaran PPKn di kelas	Karena pembelajaran PPKn banyak materi bacaan, itu membuat anak

6?	jenuh, kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu, materi banyak diulang-ulang, sehingga siswa bosan
Apa yang menyebabkan kendala tersebut pada pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila?	Mungkin karena metode dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang

Selain itu, peneliti juga melaksanakan beberapa analisis awal-akhir untuk menentukan produk yang akan dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang ada, yaitu:

a. Analisis siswa

Peneliti telah menganalisis karakteristik siswa kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang selama proses pembelajaran PPKn berlangsung untuk memastikan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Jumlah siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang adalah 21 siswa. Berdasarkan observasi, bahwa beberapa siswa tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Menurut wawancara dengan siswa bahwa guru belum pernah menggunakan media interaktif, sehingga pembelajaran terasa membosankan. Siswa menjelaskan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media, karena mereka merasa lebih mudah memahami materi serta dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam pembelajaran.

Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Analisis Siswa

Pertanyaan	Jawaban
Apakah kamu merasa bosan saat mendengarkan guru menjelaskan materi?	Siswa 1 “Kadang merasa bosan saat guru menjelaskan materi”
	Siswa 2

	“Iya, karena guru sering menerangkan materi yang sama”
Apakah guru pernah menjelaskan pembelajaran dengan sebuah alat, bahan, atau media?	Siswa 1 “Belum pernah menggunakan media. Guru biasanya menerangkan materi dengan berbicara.”
	Siswa 2 “Tidak pernah. Biasanya menggunakan papan tulis dan buku”
Apakah kamu tertarik jika guru menjelaskan materi dengan bantuan media pembelajaran?	Siswa 1 “Sangat tertarik, karena bisa membuat materi lebih mudah dipahami dan menyenangkan juga”
	Siswa 2 “Iya, pasti seru dan tidak membosankan dan gampang dimengerti”

b. Analisis teknologi

Peneliti menganalisis teknologi yang tersedia di sekolah dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa sekolah telah menyediakan fasilitas, seperti LCD proyektor dan *speaker*. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran.

Menurut informasi dari guru bahwa penggunaan *SmartPhone* diizinkan selama pelaksanaan ujian kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Hal ini disebabkan keterbatasan komputer atau laptop yang dapat digunakan, hanya beberapa perangkat yang dapat terkoneksi dengan internet. Dengan demikian, hal ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi teknologi di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang.

Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Analisis Teknologi

Pertanyaan	Jawaban
Apakah di sekolah terdapat fasilitas pendukung penggunaan media pembelajaran?	Teknologi yang ada di sekolah sebatas pada LCD dan speaker pada setiap kelas. Sekolah memiliki komputer tapi hanya beberapa yang dapat digunakan atau terkoneksi dengan internet
Apakah siswa diperbolehkan membawa laptop atau smartphome ke sekolah?	Siswa diperbolehkan membawa HP untuk waktu tertentu, seperti ujian. Karena komputer belum memadai sehingga menggunakan HP masing-masing
Bagaimana pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PPKn?	Masih belum pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran PPKn
Apakah di sekolah sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital?	Beberapa guru sudah memakai media pembelajaran digital dengan memanfaatkan LCD yang ada di kelas. Tetapi, selama pembelajaran PPKn di kelas VI ini belum pernah

c. Analisis tujuan

Peneliti menganalisis tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh guru. Analisis ini bertujuan untuk menentukan tujuan dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan indikator yang merujuk pada kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Proses ini memastikan bahwa multimedia yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan pembelajaran dan mampu mendukung pencapaian kompetensi siswa.

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Tujuan

Kompetensi Dasar	3.1 Menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 4.1 Menyajikan hasil analisis pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
-------------------------	---

Indikator Capaian Pembelajaran	3.1.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 3.1.2 Menganalisis contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 4.1.1 Mendiskusikan contoh sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila 4.1.2 Mempresentasikan hasil analisis contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
Tujuan Pembelajaran	1. Melalui penugasan, peserta didik dapat menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan baik 2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menyajikan hasil analisis pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar

d. Analisis media

Peneliti menganalisis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PPKn di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Kegiatan ini bertujuan untuk menentukan jenis media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas sekaligus guru PPKn kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang diperoleh informasi bahwa media yang digunakan selama ini hanya terbatas pada buku paket dan media gambar. Guru menyatakan bahwa perlu adanya media pembelajaran interaktif dan menarik untuk meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis diatas menjadi dasar bagi peneliti dalam merancang dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Multimedia ini dirancang untuk mendukung keterlibatan

siswa secara aktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Desain

Peneliti mulai membuat rancangan desain multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu:

a. Menyusun *timeline* atau jadwal pengembangan

Peneliti menyusun *timeline* atau jadwal pengembangan secara terperinci dan sistematis. Hal ini agar kemajuan dari setiap proses pengembangan dapat diukur dengan baik.

Tabel 4. 5 Jadwal Pengembangan

Kegiatan	Jun	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
Penilaian/ analisis						
Desain						
Pengembangan dan Implementasi						
Evaluasi						

c. Merencanakan spesifikasi multimedia

Peneliti merencanakan spesifikasi multimedia guna memastikan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan kompetensi dasar. Spesifikasi ini mencakup berbagai elemen multimedia, seperti desain antarmuka, video, teks, animasi, simbol navigasi.

Desain antarmuka multimedia pembelajaran interaktif dirancang dengan memperhatikan kenyamanan penglihatan siswa. Desain dibuat dengan menarik sehingga siswa tidak mudah bosan dan tetap termotivasi dalam belajar. Setiap tampilan halaman menu dalam multimedia dirancang dengan tata letak yang konsisten untuk memudahkan siswa. Pemilihan warna

menggunakan warna cerah agar menarik serta mendukung kejelasan dan keterbacaan teks.

Gaya bahasa yang digunakan sederhana disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas VI. Jenis font dan ukuran font yang cukup besar dipilih untuk mempermudah siswa dalam membaca teks. Video dan animasi yang ditampilkan dirancang untuk memperjelas materi. Sementara backsound yang dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Simbol-simbol yang berfungsi sebagai tombol navigasi disusun secara seragam, sederhana dan mudah diakses oleh siswa.

d. Menyusun struktur materi pembelajaran

Materi dan kuis yang disajikan disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dan bersumber pada referensi yang relevan. Materi disampaikan dalam bentuk teks serta dilengkapi dengan video dan animasi agar lebih menarik dan dipahami siswa dengan mudah. Materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Materi pembelajaran yang dipilih dalam pengembangan ini adalah materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada Tema 1 Selamatkan MakhluK Hidup Sub Tema 1 Tumbuhan Sahabatku.

Tabel 4. 6 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan	3.1 Menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	
2) Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.1 Menyajikan hasil analisis pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

3. Pengembangan dan Implementasi

Tahapan ini merupakan tahap produksi untuk pengembangan produk sesuai dengan desain yang dirancang sebelumnya serta pengimplementasian produk dalam pembelajaran.

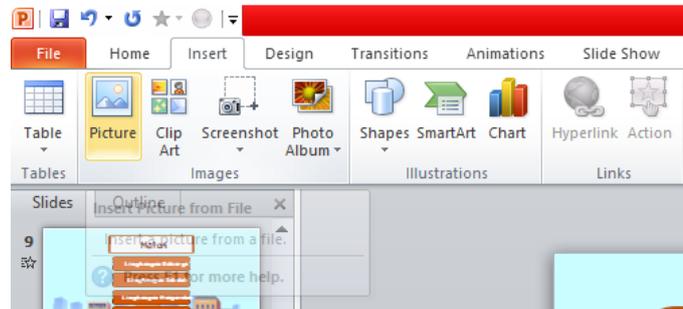
a. Pembuatan *Storyboard*

Dalam pengembangan multimedia ini, peneliti membuat *storyboard* sebagai rancangan awal tata letak multimedia yang akan dikembangkan. *Storyboard* menjadi acuan dalam mengembangkan multimedia yang akan dibuat. *Storyboard* memberikan gambaran tata letak dan isi dari berbagai halaman dalam multimedia pembelajaran, seperti halaman utama, menu, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran/KI/KD, materi, sub materi, kuis, aktivitas, profil pengembang dan tentang media.

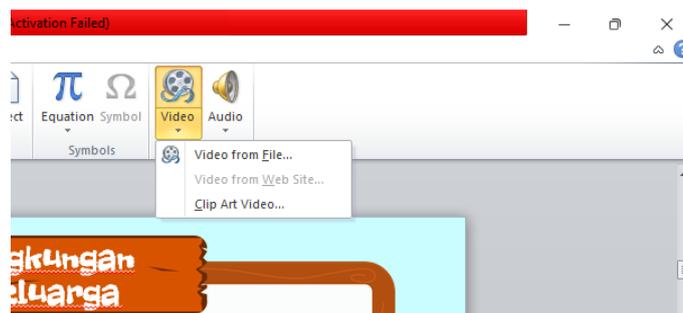
b. Pembuatan Multimedia

Proses awal dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan software *PowerPoint* 2010. Kemudian, peneliti mendownload semua elemen multimedia, seperti gambar, animasi, audio, video, simbol-simbol dan lain sebagainya. Setelah itu, semua elemen multimedia

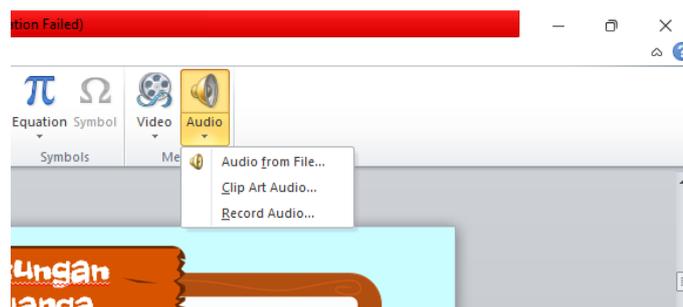
digabungkan ke dalam *PowerPoint* dengan menyesuaikan menu yang ada. Selain itu, teks materi juga dimasukkan dan membuat tampilan sesuai *storyboard* dengan menarik.



Gambar 4. 1 Penambahan Gambar



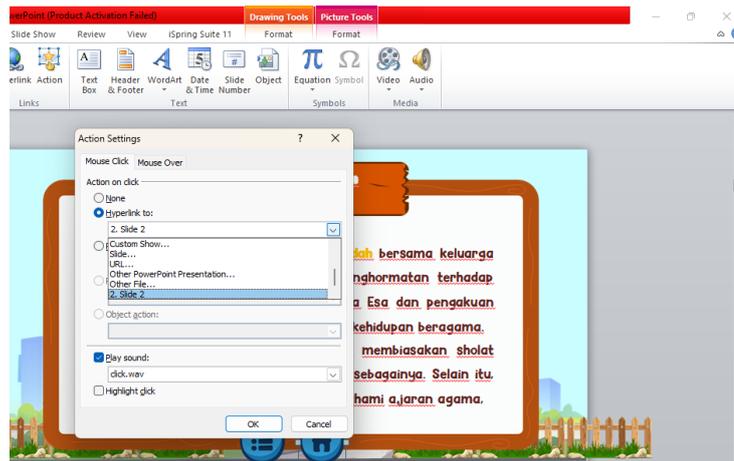
Gambar 4. 2 Penambahan Video



Gambar 4. 3 Penambahan Audio

Pada setiap tombol navigasi ditambahkan pengaturan aksi dengan cara menambahkan *hyperlink* pada menu *insert* bagian *action*. Penggunaan

hyperlink disesuaikan dengan fungsi tombol navigasi. Selain itu, peneliti menambahkan Liveworksheet yang telah dibuat dari canva sebagai LKPD yang disajikan pada menu aktivitas melalui *hyperlink to URL*. Penambahan efek suara juga dilakukan dengan centang pilihan *play sound*.



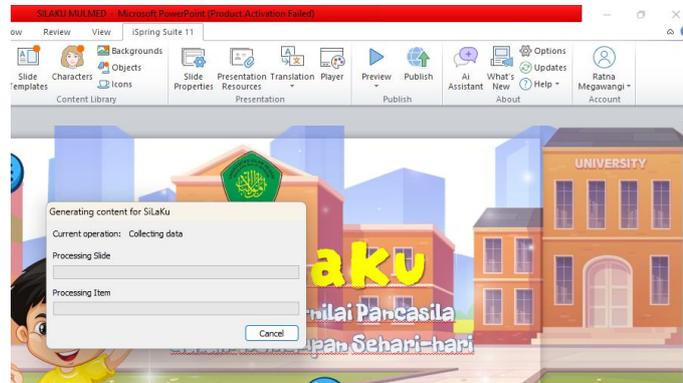
Gambar 4. 4 Penambahan *Hyperlink*

Pada multimedia pembelajaran interaktif terdapat quiz dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda. Pengembang menyertakan umpan balik dalam quiz secara interaktif sebagai respon jawaban benar dan salah dengan memunculkan animasi yang diatur menggunakan fitur *trigger*.



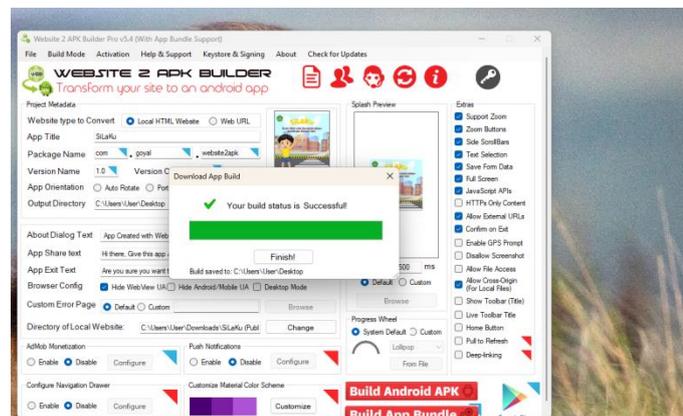
Gambar 4. 5 Penambahan *Trigger*

Setelah itu, produk diubah menjadi format HTML5. Proses ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi tambahan, yaitu *iSpring*.



Gambar 4. 6 Konversi HTML5

Kemudian, format ini dikonversi lebih lanjut menjadi file .apk dengan memanfaatkan aplikasi Website 2 APK Builder Pro, sehingga produk dapat dijalankan dalam semua versi *Android*.



Gambar 4. 7 Konversi File APK

c. Proses Validasi

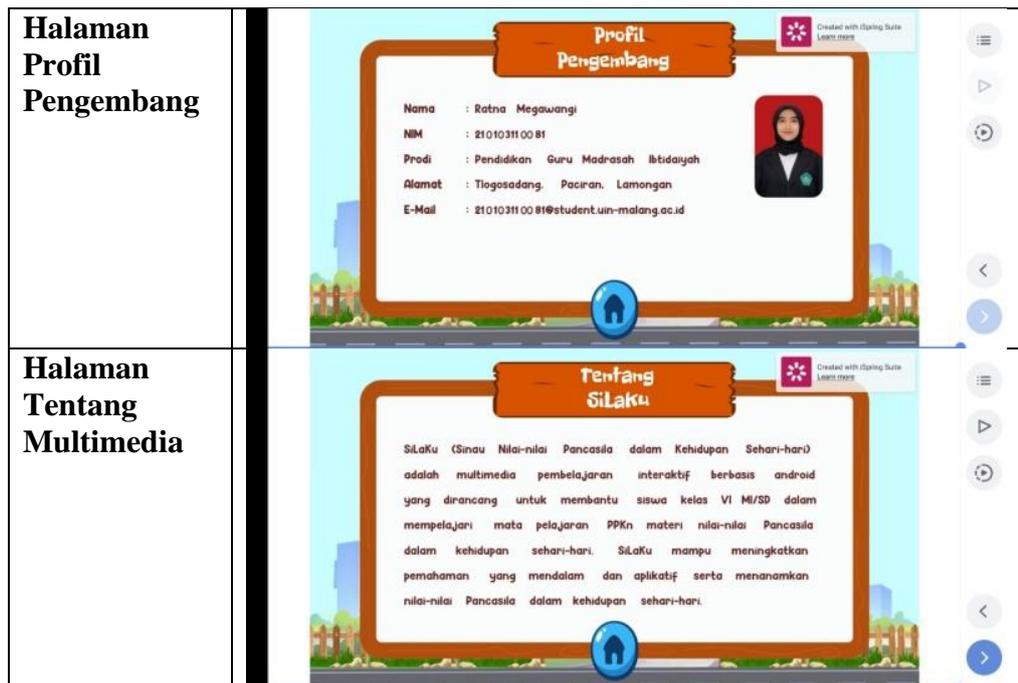
Setelah proses pengembangan selesai, selanjutnya adalah proses validasi kepada para ahli validator untuk memastikan bahwa produk memenuhi

kategori valid dan layak. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi oleh Bapak Galih Puji Mulyoto M.Pd dan ahli media oleh Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Para ahli validator menilai multimedia pembelajaran pada angket yang diberikan oleh peneliti serta memberikan masukan dan saran sebagai perbaikan multimedia yang dikembangkan. Peneliti melakukan menyempurnakan produk berdasarkan kritik, saran dan masukan yang disampaikan oleh para ahli validator. Berikut merupakan tampilan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*:

Tabel 4. 7 Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android*

<p>Halaman Utama</p>	
<p>Halaman Menu</p>	

<p>Halaman Petunjuk Penggunaan</p>	
<p>Halaman KI/KD dan Tujuan Pembelajaran</p>	
<p>Halaman Materi</p>	
<p>Halaman Quiz</p>	
<p>Halaman Aktivitas</p>	



d. Uji Coba

Setelah proses revisi selesai dan dinyatakan valid serta layak, produk diimplementasikan untuk diujicobakan kepada 20 siswa kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang. Guru mata pelajaran PPKn sekaligus wali kelas mengizinkan siswa membawa *SmartPhone* ke sekolah. Aplikasi SiLaKu dibagikan oleh guru melalui *WhatsApp*. Setiap siswa mengunduh file .apk tersebut kemudian menginstal aplikasinya. Sebelum melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, siswa diberikan angket motivasi belajar. Siswa diminta untuk mengisi angket tersebut.

Setelah itu, siswa mengoperasikan aplikasi melalui *android* masing-masing sesuai dengan arahan. Siswa mulai belajar materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik melalui teks materi ataupun video. Setelah mempelajari materi, siswa diarahkan untuk mengerjakan evaluasi yang terdapat pada aplikasi. Siswa mengerjakan kuis pilihan ganda secara

mandiri dan LKPD secara berkelompok. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan lembar angket motivasi belajar kembali untuk menilai motivasi belajar sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif tersebut.

4. Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk meninjau kembali apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi harapan awal atau tidak. Evaluasi dilaksanakan dengan menganalisis hasil validasi dari para ahli validator dan hasil ujicoba yang diperoleh dari angket motivasi belajar. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai apakah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, dilakukan perhitungan dengan mencari presentase skor validasi yang disesuaikan dengan tabel skala likert. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 97% dan ahli media memperoleh presentase sebesar 91,25% yang berada pada rentangan $80\% < \text{skor} \leq 100\%$ (Sangat Valid/Sangat Layak), sehingga dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan valid dan layak untuk diujicobakan di sekolah.

Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan analisis uji N-gain yang disesuaikan dengan tabel skala likert. Hasil uji coba sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif memperoleh rata-rata sebesar 24,6, sedangkan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif memperoleh rata-rata sebesar 35,5. Hasil uji N-gain memperoleh nilai sebesar 0,7, artinya bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar yang

berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Data yang didapatkan dari pengembangan dan penelitian ini berasal dari hasil validasi para ahli dan angket motivasi belajar. Berikut penyajian hasil data uji produk beserta analisisnya, yaitu:

1. Penyajian dan Analisis Data Validitas

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan pada tanggal 10 Desember 2024 oleh ahli bidang materi, yaitu Bapak Galih Puji Mulyoto M.Pd dengan melihat dan mempelajari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Ahli materi menilai dan memberikan saran serta masukan mengenai produk yang telah dikembangkan. Masukan dan saran yang diberikan menjadi data utama untuk melakukan perbaikan selanjutnya.

1) Data Kuantitatif

Adapun data hasil validasi oleh ahli materi, yaitu:

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Materi

Aspek yang Dinilai	Butir Penilaian	Skor
Relevansi	7	27
Konsistensi	4	16
Kecukupan	4	15
Jumlah Skor Validator		58
Jumlah Skor Maksimal		60

Presentase validasi materi multimedia pembelajaran interaktif dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{60} \times 100\%$$

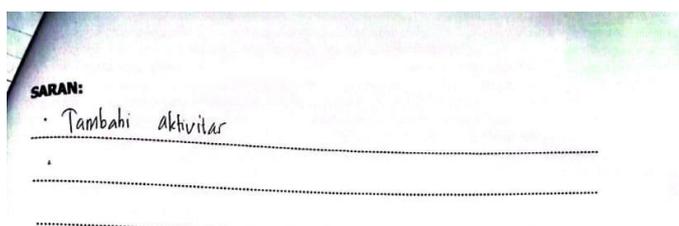
$$P = 97\%$$

Berdasarkan perhitungan data diatas menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi sebesar 97%, maka dapat dinyatakan bahwa materi dalam multimedia memiliki kriteria **“Sangat Valid/ Sangat Layak”**. Hal ini menunjukkan bahwa materi sudah memenuhi standar kelayakan dari aspek relevansi, konsistensi dan kecukupan serta materi dalam multimedia sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa masukan dan saran dari validator. Adapun masukan dan saran dari ahli materi, yaitu

“Tambahhi aktivitas”.



Gambar 4. 8 Masukan dan Saran Ahli Materi

b. Validasi Ahli Media

Penilaian uji validasi media dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2024 oleh ahli bidang media, yaitu Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Penilaian ini dilakukan oleh ahli media dengan melihat dan mempelajari produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Ahli media menilai dan memberikan

masukan dan saran mengenai produk yang dikembangkan. Masukan dan saran yang diberikan menjadi data utama untuk melakukan perbaikan selanjutnya.

1) Data Kuantitatif

Adapun data kuantitatif hasil validasi oleh ahli media, sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Media

Aspek yang Dinilai	Butir Penilaian	Skor
Identitas Produk	4	15
Tampilan Produk	11	40
Spesifikasi Produk	5	18
Jumlah Skor Validator		73
Jumlah Skor Maksimal		80

Perhitungan presentase validasi media dapat dilakukan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{80} \times 100\%$$

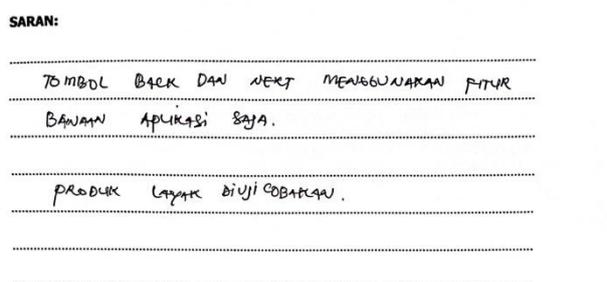
$$P = 91,25\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas, bahwa hasil penilaian dari ahli media sebesar 91,25%, sehingga dapat ditetapkan bahwa kualitas desain multimedia pembelajaran interaktif memiliki kriteria “**Sangat Valid/ Sangat Layak**”. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia sudah memenuhi standar kelayakan dari segi identitas, tampilan dan spesifikasi produk serta produk multimedia layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa masukan dan saran dari validator. Adapun masukan dan saran dari ahli media, yaitu

“Tombol back dan next menggunakan fitur bawaan aplikasi saja”.



Gambar 4. 9 Masukan dan Saran Ahli Media

2. Penyajian dan Analisis Data Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Data tingkat motivasi belajar siswa didapatkan dari hasil angket yang diberikan peneliti kepada siswa sebelum dan sesudah uji coba serta observasi. Berikut data tingkat motivasi belajar siswa, diantaranya:

a. Data Kuantitatif

Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba

NO.	NAMA	MOTIVASI BELAJAR	
		SEBELUM	SESUDAH
1.	ARWK	25	36
2.	CSA	27	38
3.	DNM	25	36
4.	DAM	22	28
5.	HLM	23	37
6.	K	29	38
7.	MFNHP	26	38
8.	MNH	27	36
9.	MFBA	21	30
10.	MMK	24	38
11.	MNAY	25	36
12.	MN		

13.	MRAW	27	38
14.	MR	23	36
15.	MZF	22	31
16.	PH	24	33
17.	QYF	25	36
18.	RPP		
19.	SK	28	37
20.	TP	24	34
22.	UFR	23	37
22.	VP	21	32
JUMLAH		491	705
RATA-RATA		24,6	35,5

Berdasarkan pemaparan tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor angket sebelum menggunakan multimedia adalah 24,6, sedangkan rata-rata sesudah menggunakan multimedia adalah 35,5. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* maka dilakukan analisis uji N-gain dengan rumus:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$N\text{-gain} = \frac{705 - 491}{800 - 491}$$

$$N\text{-gain} = \frac{214}{309}$$

$$N\text{-gain} = 0,7$$

Hasil analisis dari uji N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,7 yang termasuk dalam kriteria “**Tinggi**”. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah uji coba menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Hal ini menunjukkan bahwa produk multimedia berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Revisi Produk

Produk direvisi setekah melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti memperbaiki produk sesuai masukan dan saran dari validator.

1. Revisi Produk dari Ahli Materi

Revisi produk dilakukan sesuai masukan dan saran oleh ahli materi, yaitu “Tambahkan aktivitas”.



Gambar 4. 10 Sebelum Revisi Materi



Gambar 4. 11 Setelah Revisi Materi

2. Revisi Produk dari Ahli Media

Revisi produk berdasarkan masukan dan saran oleh ahli media, yaitu “Tombol back dan next menggunakan fitur bawaan aplikasi saja”.



Gambar 4. 12 Sebelum Revisi Media



Gambar 4. 13 Setelah Revisi Media

BAB V PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Produk

Produk yang telah dihasilkan dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang, terutama dalam pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* juga memudahkan siswa dalam memahami materi dan membantu guru dalam menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, dalam tafsir Wajiz dijelaskan bahwa Allah berfirman: *“Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”* (Q.s An-Nahl: 44).⁹⁸ Ayat tersebut menggarisbawahi bahwa media atau alat memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan-pesan, seperti halnya Al-qur’an menjadi media utama bagi Nabi Muhammad SAW untuk menyiarkan ajaran-ajaran Islam.

Pengembangan multimedia ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap penilaian/analisis (*Analyze*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan dan implementasi (*Development and Implementation*) serta tahap evaluasi (*Evaluation*).⁹⁹ Pada tahap penilaian/analisis, ditemukan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah karena kurangnya

⁹⁸ “Qur’an NU.”

⁹⁹ Lee and Owens, “Multimedia-Based Instructional Design Computer-Based Training Web-Based Training Distance Broadcast Training Performance-Based Solutions Second Edition.”

penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Guru masih melakukan pembelajaran dengan metode yang bersifat monoton, yaitu metode ceramah secara satu arah. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar.¹⁰⁰ Metode ceramah mendorong siswa secara pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut teori *Self Determination* bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sangat berpengaruh terhadap motivasi mereka.¹⁰¹ Kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan terlibat dalam pembelajaran dapat menurunkan motivasi belajar mereka. Rendahnya motivasi belajar siswa berpengaruh pada efektivitas pembelajaran, sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran.¹⁰² Temuan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya tahap kedua, yaitu tahap desain. Peneliti mulai menyusun rancangan desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dengan membuat *timeline*, membentuk tim, menentukan spesifikasi dan menyusun struktur materi. Penyusunan *Timeline* dilakukan secara terperinci untuk memastikan setiap tahap dalam proses pengembangan multimedia berjalan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan, mulai dari tahap penilaian/analisis hingga evaluasi. Desain multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dirancang secara menarik dan disesuaikan dengan permasalahan serta kebutuhan belajar

¹⁰⁰ Sani Susanti et al., “Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa” 2, No. 2 (2024): 86–93.

¹⁰¹ Ryan and Deci, “Intrinsic and Extrinsic Motivation from A Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions.”

¹⁰² Abdurrahman, I Nyoman Jampel, and I Gede Wawab Sudatha, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *Journal of Education Technology* 4, No. 1 (2020): 32–45.

siswa.¹⁰³ Desain ini tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga memperhatikan tingkat kenyamanan dan efektivitas dalam pembelajaran.

Pemilihan warna dalam multimedia sejalan dengan pendapat Sartono, yang menyatakan bahwa warna yang digunakan sebaiknya warna tajam, cerah dan tidak menghalangi keterbacaan tulisan.¹⁰⁴ Oleh karena itu, peneliti memilih kombinasi warna-warna cerah agar siswa tidak mudah bosan dan lebih tertarik. Selain itu, warna yang dipilih juga dapat menjaga fokus perhatian siswa, sehingga mereka tetap konsentrasi saat belajar. Jenis *font* yang digunakan dalam multimedia ini jelas dan sederhana dengan ukuran yang cukup besar. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan keterbacaan dan kenyamanan siswa saat belajar. Sementara, gaya bahasa yang digunakan sederhana disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas VI. Penggunaan kalimat dan bahasa dalam multimedia harus sesuai dengan perkembangan bahasa siswa¹⁰⁵ agar lebih mudah dipahami.

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dirancang dengan berbagai fitur pendukung agar lebih menarik. Multimedia ini dilengkapi dengan backsound atau musik latar belakang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Keberadaan backsound dapat meningkatkan ransangan emosional siswa, sehingga siswa lebih menikmati proses pembelajaran.¹⁰⁶ Navigasi dalam multimedia dirancang menggunakan ikon simbol yang seragam dan sederhana. Hal ini sejalan dengan Sartono, bahwa tombol navigasi yang tersusun secara

¹⁰³ Kus Eddy Sartono, Ambarsari, and Herwin, "Interactive Multimedia Based on Indonesian Cultural Diversity in Civics Learning in Elementary Schools."

¹⁰⁴ Kus Eddy Sartono, Ambarsari, and Herwin.

¹⁰⁵ Daniel Churchill, Mark King, and Bob Fox, "Learning Design for Science Education in The 21st Century," *Zbornik Instituta Za Pedagoska Istrazivanja* 45, No. 2 (2013): 404–21, <https://doi.org/10.2298/ZIPI1302404C>.

¹⁰⁶ Mayer, "Multimedia Learning."

terstruktur dapat menarik perhatian dan mudah dioperasikan oleh siswa.¹⁰⁷ Hal tersebut memudahkan siswa berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

Multimedia ini dilengkapi dengan video dan animasi yang berfungsi untuk memperjelas materi pembelajaran. Dalam prinsip yang diungkapkan oleh Mayer menyatakan bahwa orang belajar lebih baik ketika informasinya disampaikan melalui kombinasi kata-kata dan visual dibandingkan dengan kata-kata saja.¹⁰⁸ Berdasarkan hadits riwayat Al-Bukhari dalam Abu Hasan As-Sindy bahwa Nabi Muhammad SAW menjelaskan suatu informasi melalui media visual agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.¹⁰⁹ Oleh karena itu, penyajian materi dalam multimedia ini tidak hanya berupa teks saja, tetapi juga disajikan dengan video, gambar dan animasi.

Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi selaras dengan kompetensi dasar¹¹⁰ dan mengacu pada referensi yang relevan sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, multimedia juga dilengkapi dengan kuis interaktif yang dirancang untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Quiz disampaikan dalam bentuk pilihan ganda dengan mendapatkan umpan balik secara langsung serta aktivitas yang berisi LKPD untuk melatih siswa menyajikan hasil analisis secara berkelompok secara mendalam. Penggunaan kuis meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kuis dibuat agar siswa lebih tertantang dan termotivasi dalam pembelajaran.¹¹¹

¹⁰⁷ Sartono, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan untuk Kelas V Sekolah Dasar."

¹⁰⁸ Mayer, "Multimedia Learning."

¹⁰⁹ Eka Matra et al., "Alat Atau Media Pendidikan Dalam Perspektif Islam," *Jurnal Studi Multidisipliner* 9, No. 1 (2025): 130–41.

¹¹⁰ Ina Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, No. 2 (2020): 311–26, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

¹¹¹ H H Batubara, *Media Pembelajaran Praktis* (Semarang: CV Graha Edu, 2022).

Tahap ketiga, peneliti membuat storyboard sebagai acuan utama dalam pengembangan multimedia. Storyboard memuat rancangan tata letak, alur navigasi dan integrasi berbagai elemen multimedia, sehingga mampu menciptakan multimedia pembelajaran yang sistematis. Setelah membuat storyboard, peneliti mengintegrasikan seluruh elemen multimedia kedalam *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* dipilih karena memiliki fitur-fitur yang menarik, seperti kemampuan pengolah teks, insert picture, format background, animasi, transisi, *hyperlink* dan dapat diatur oleh pengguna.¹¹² Selain itu, *Microsoft PowerPoint* memudahkan siswa memahami materi, bukan hanya melalui teks saja tetapi juga gambar, animasi maupun video. Selaras dengan pendapat Mayer, bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa karena menggabungkan elemen visual dan audio.¹¹³

Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran, peneliti juga memanfaatkan aplikasi *iSpring Suite 11* dan Website 2 APK Builder Pro. *iSpring Suite 11* digunakan untuk mengubah file *PowerPoint* menjadi format HTML5.¹¹⁴ Hasil format HTML5 tersebut dikonversi menggunakan Website 2 APK Builder Pro. Format akhir yang dihasilkan dari pengembangan adalah .apk yang dapat dioperasikan pada semua versi *Android*.

Pada tahap pengembangan juga dilakukan proses validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media yang merupakan dosen berkompeten dalam bidangnya. Para ahli validator bertugas melakukan validasi dengan tujuan untuk

¹¹² Ade Surya Dinata et al., "Sosialisasi Pemanfaatan Microsoft PowerPoint guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Islam Bahrul Ulum," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika* 2, No. 2 (2021): 199–203.

¹¹³ Mayer, "Multimedia Learning."

¹¹⁴ Muhammad Azmi, Fitriani, and Rusdan, "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite pada Materi Jaringan Komputer dan Internet," *I-Robot Jurnal* 8, No. 2 (2024).

menilai kevalidan atau kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.¹¹⁵ Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd sedangkan validasi ahli media dilakukakan oleh Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli validator dan perbaikan dari masukan atau saran yang diberikan oleh para ahli validator, maka selanjutnya dilakukan uji coba multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* kepada 20 siswa kelas VI MI NU Hidayatul Muhtadiin. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dengan memberikan angket motivasi belajar.¹¹⁶

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dihasilkan, respon pengguna serta dampak penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa.¹¹⁷ Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi dan hasil uji coba. Hasil dari validasi materi sebesar 97% dan validasi media sebesar 91,25%, sehingga multimedia dinyatakan sangat valid/ sangat layak digunakan dalam pembelajaran.¹¹⁸ Hasil uji coba sebelum menggunakan multimedia menunjukkan bahwa motivasi belajar berada pada kategori “Tinggi” dengan nilai sebesar 0,7 y.¹¹⁹ Hasil evaluasi ini sebagai dasar

¹¹⁵ Putri Kinanty, Kartono Kartono, and Asmayani Salimi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan Kelas III SDN 36 Pontianak Selatan,” *As-Sabiqun* 6, No. 1 (2024): 157–77, <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V6i1.4376>.

¹¹⁶ Yossa Arisanti and M Fachri Adnan, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, No. 4 (2021): 2122–32, <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i4.930>.

¹¹⁷ Lee and Owens, “Multimedia-Based Instructional Design Computer-Based Training Web-Based Training Distance Broadcast Training Performance-Based Solutions Second Edition.”

¹¹⁸ Larista, “Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Ayat Al-Qur’an pada Materi Sistem Reproduksi Manusia.”

¹¹⁹ Ode et al., “Pengembangan Media Aplikasi Gapen untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.”

menyimpulkan kualitas multimedia pembelajaran dan efektivitas multimedia yang dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.

B. Validitas Produk

Validitas produk dalam penelitian ini ditinjau berdasarkan hasil penilaian para ahli melalui lembar angket.¹²⁰ Proses ini dilakukan untuk menilai apakah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* valid atau layak diterapkan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua ahli validator, yaitu ahli materi dan ahli media yang memiliki peran masing-masing dalam menilai kualitas multimedia yang dikembangkan.

Validasi materi dilakukan dengan menilai tiga aspek, yaitu relevansi, konsistensi dan kecukupan materi. Ketiga aspek ini sangat diperlukan dalam penentuan cakupan materi pembelajaran yang meliputi kesesuaian, keluasan dan kedalaman materi¹²¹ sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku. Berdasarkan hasil validasi materi bahwa materi dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* memperoleh persentase sebesar 97%, artinya bahwa materi masuk dalam kategori “Sangat Valid/ Sangat Layak”. Hal ini menyatakan bahwa materi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif valid atau layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Selain itu, ahli materi juga memberikan saran dan masukan. Saran dan masukan yang diberikan adalah penambahan aktivitas pembelajaran yang

¹²⁰ Iqbal Hadziqi Sumarwi, Suryanti, and Zainul Arifin Imam Supardi, “Interactive Multimedia Learning Media for 3rd Grade Students: Enhancing Understanding of Alternative Energy,” *Studies in Philosophy of Science and Education* 4, No. 1 (2023): 35–42, <https://doi.org/10.46627/Sipose.V4i1.277>.

¹²¹ Rina Asih Handayani, “Kesesuaian Materi Terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Buku Ajar Bahasa Arab,” *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 2, No. 1 (2018): 28, <https://doi.org/10.18326/Lisania.V2i1.28-43>.

bertujuan untuk mendukung tercapainya kompetensi dasar 4.1 Menyajikan hasil analisis pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Saran dan masukan tersebut selaras dengan prinsip relevansi bahwa materi pembelajaran harus relevan atau ada kaitannyadengan kompetensi dasar.¹²² Sebagai tindak lanjut, peneliti menambahkan aktivitas berisi dua Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang menggunakan canva dan diunggah ke Liveworksheet. Link Liveworksheet kemudian dimasukkan dalam multimedia melalui *hyperlink* pada menu aktivitas, sehingga siswa mudah mengakses dan mengerjakan LKPD secara langsung. Kevalidan materi memberikan hasil temuan bahwa materi dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* memiliki cakupan materi yang sesuai, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Validasi media menilai aspek, yaitu identitas produk, desain antarmuka dan kemudahan aksesibilitas fitur-fitur yang tersedia sehingga mudah digunakan. Pada aspek tersebut memastikan bahwa multimedia pembelajaran memiliki tampilan yang menarik dan fitur yang mudah digunakan. Hasil persentase validasi media didapatkan sebesar 91,25%, artinya bahwa desain multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* mendapatkan kriteria “Sangat Valid/Sangat Layak”.

Validator ahli media memberikan saran dan masukan terkait navigasi dalam multimedia pembelajaran interaktif. Menurut validator media sebaiknya tombol back dan next tidak dibuat secara manual, melainkan menggunakan fitur bawaan aplikasi. Penghapusan tombol tersebut sejalan dengan prinsip redudansi yang diungkapkan oleh Mayer, bahwa penyajian informasi yang sama secara berulang dapat menambah beban kognitif siswa saat memindai layar,¹²³ sehingga

¹²² Magdalena et al., “Analisis Bahan Ajar.”

¹²³ Mayer, “Multimedia Learning.”

tindakan yang dilakukan peneliti dalam menanggapi saran dan masukan yang diberikan adalah menghapus tombol back dan next yang dibuat manual. Kevalidan atau kelayakan media memberikan hasil temuan bahwa desain multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* sudah sesuai dan menarik.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, peneliti telah memperbaiki kekurangan multimedia berdasarkan masukan atau saran para ahli validator, sehingga dapat dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* telah memenuhi kriteria kelayakan dengan predikat “**Sangat Valid / Sangat Layak**” untuk diimplementasikan kepada siswa kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang.

C. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa diukur melalui angket yang telah diberikan oleh peneliti sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Berdasarkan data yang didapatkan, rata-rata skor angket sebelum menggunakan multimedia adalah 24,6, sedangkan rata-rata sesudah menggunakan multimedia adalah 35,5. Analisis uji N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,7, sehingga dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah uji coba menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android*. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh E. Kus Eddy Sartono, Tunjung Sekarwangi dan Herwin Herwin dengan temuan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan menerapkan aplikasi Adobe Flash

dapat meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.¹²⁴ Selain itu, penelitian lain oleh E. Kus Eddy Sartono, Ria Ambarsari & Herwin Herwin bahwa multimedia interaktif layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PKn sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa.¹²⁵

Motivasi merupakan faktor penting dalam pembelajaran serta berperan penting atas keberhasilan belajar.¹²⁶ Siswa cenderung terdorong untuk melakukan sesuatu yang dapat membantu mereka mencapai hasil dan tujuan belajar.¹²⁷ Dalam penelitian ini didukung oleh teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan bahwa seseorang akan termotivasi secara intrinsik apabila kebutuhan psikologis dasarnya terpenuhi. Selain itu, motivasi secara ekstrinsik juga dapat muncul melalui regulasi eksternal dan regulasi yang diintrojeksi.¹²⁸

Dalam perspektif Islam, para penganutnya sangat dianjurkan untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi, sehingga dengan adanya belajar yang tinggi, ilmu pengetahuan akan mudah didapat oleh penganutnya.¹²⁹ Menurut Al-Ghazali bahwa motivasi belajar sama halnya dengan ruh bagi setiap siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan mendapatkan tempat yang baik, derajat yang tinggi, fikiran yang sehat dan pengetahuan yang maksimal.¹³⁰

¹²⁴ Sartono, Sekarwangi, and Herwin, "Interactive Multimedia Based on Cultural Diversity to Improve The Understanding of Civic Concepts and Learning Motivation."

¹²⁵ Kus Eddy Sartono, Ambarsari, and Herwin, "Interactive Multimedia Based on Indonesian Cultural Diversity in Civics Learning in Elementary Schools."

¹²⁶ Nidawati, "Penerapan Motivasi dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 2, No. 3 (2024): 317–26, <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3.388>.

¹²⁷ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, No. 2 (2018): 172, <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.

¹²⁸ Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*.

¹²⁹ Harmalis, "Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam."

¹³⁰ Ahmad Zain Sarnoto and Pratama Abnisa Almaydza, "Motivasi Belajar dalam Perspektif Al-Qur'an," *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, No. 2 (2022): 210–19.

Teori *Self-Determination* oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa keterhubungan mengacu pada kebutuhan individu untuk merasa terhubung dengan lingkungan sekitarnya.¹³¹ Siswa lebih termotivasi jika lingkungan belajar mereka mendukung interaksi dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Fitur-fitur dalam multimedia, seperti animasi, gambar, video, background serta kuis interaktif memberikan pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif.¹³²

Penelitian oleh Wiryo Sastro dkk menjelaskan bahwa siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi ketika belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Penerapan multimedia berhasil meningkatkan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa. Rasa keterlibatan siswa lebih besar dihasilkan oleh fitur interaktif multimedia..¹³³ Penelitian lain oleh Luma'ul 'Adilah Hayya' menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berdampak positif pada keterlibatan siswa. Siswa secara aktif menggunakan media tersebut menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran, seperti aktif dalam diskusi kelas, mengerjakan tugas interaktif dan motivasi belajar yang tinggi.¹³⁴ Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dapat membangun lingkungan belajar yang lebih

¹³¹ Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*.

¹³² Mayer, "Multimedia Learning."

¹³³ Wiryo Sastro et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Mis Aisyah Wil. Sumut," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 1, No. 1 (2023): 296–302.

¹³⁴ Luma'ul 'Adilah Hayya', "Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan," *Jurnal Eksponen* 13, No. 2 (2023), [Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/RED2017-Eng8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0A](http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/RED2017-Eng8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0A).

dinamis dan menarik serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dapat membantu siswa memahami materi melalui berbagai elemen. Penggunaan multimedia memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung melalui elemen interaktif dalam kuis untuk mengevaluasi pemahaman mereka sehingga dapat meningkatkan kompetensinya dalam pembelajaran. Fitur interaktif dapat mendukung peningkatan kompetensi siswa melalui umpan balik langsung dan aktivitas yang menantang.¹³⁵ Menurut Deci dan Ryan bahwa kompetensi merujuk pada kebutuhan individu untuk merasa mampu menguasai tugas atau materi yang diberikan.¹³⁶ Ketika siswa merasa lebih kompeten dalam suatu tugas, mereka akan terdorong untuk terus belajar dan meningkatkan pemahaman mereka. Sejalan dengan penelitian oleh Lucas M. Jenö, John-Arvid Grytnes dan Vidgis Vandvik bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan rasa kompetensi siswa sehingga berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.¹³⁷

Dalam teori *Self-Determination* bahwa otonomi merujuk pada perasaan individu memiliki kendali atas tindakan dan keputusan mereka sendiri.¹³⁸ Ketika siswa diberikan kebebasan dalam pembelajaran, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar karena memiliki kendali atas pengalaman belajar mereka. Media pembelajaran interaktif memberikan kebebasan siswa untuk mengeksplorasi

¹³⁵ Desi Trikesumawati, "Peran Media dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern," *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, No. 1 (2025): 531–39.

¹³⁶ Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*.

¹³⁷ Lucas M. Jenö, John Arvid Grytnes, and Vigdis Vandvik, "The Effect of a Mobile-Application Tool on Biology Students' Motivation and Achievement in Species Identification: A Self-Determination Theory Perspective," *Computers and Education* 107, (2017): 1–12, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.12.011>.

¹³⁸ Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*.

materi dengan waktu dan gaya belajar mereka sendiri. Hal ini sangat membantu dalam mengembangkan sikap mandiri dalam belajar.¹³⁹ Dengan demikian, bahwa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* membantu siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kebutuhan dan keinginan mereka. Siswa dapat mempelajari materi secara bebas, kapanpun dan di manapun.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* tidak secara langsung dapat meningkatkan motivasi belajar secara ekstrinsik. Selama proses pembelajaran PPKn, motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh factor eksternal, seperti penghargaan dan nilai. Siswa merasa termotivasi ketika memperoleh penghargaan atau *reward* dari guru. Guru memberikan apresiasi dengan pujian dan hadiah sebagai bentuk penghargaan atas usaha belajar mereka. Teori *Self-Determination* menjelaskan bahwa regulasi eksternal terjadi jika seseorang melakukan sesuatu karena adanya factor luar, seperti penghargaan atau hukuman.¹⁴⁰ Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Herdi Wisman Jaya dan Putra Eka Wanda menjelaskan bahwa bentuk apresiasi guru ke siswanya berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar di kelas.¹⁴¹ Penelitian lain oleh Nafisa Alfazuri menjelaskan bahwa penghargaan kepada siswa dapat membangun kepercayaan diri, membangkitkan motivasi belajar dan menumbuhkan

¹³⁹ Junika Indar Sawitri et al., "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving The Quality of Learning by Using Interactive Learning Media," *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, No. 4 (2024): 96–102.

¹⁴⁰ Ryan and Deci, "Intrinsic and Extrinsic Motivation from A Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions."

¹⁴¹ Herdi Wisman Jaya and Putra Eka Wanda, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Efata Serpong," *Formosa Journal of Science and Technology* 1, No. 6 (2022): 723–38, <https://doi.org/10.55927/Fjst.V1i6.1519>.

kemampuan. Hal tersebut ditunjukkan dengan pemberian nilai dan pujian bagi siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.¹⁴²

Islam sering mengaitkan konsep *reward* (penghargaan) dan *punishment* (hukuman) sebagai pola motivasi ekstrinsik yang termuat dalam beberapa ayat Al-Qur'an.¹⁴³ Salah satunya terdapat dalam firman Allah SWT: “*Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat maka kejahatan itu bagi dirimu sendiri*” (Q.s Al-Isra':7).¹⁴⁴ Ayat ini menjelaskan bahwa setiap perbuatan manusia membawa konsekuensi, baik positif maupun negatif.¹⁴⁵ Dalam Islam, *reward* berhubungan dengan konsep pahala atau *thawab*, yaitu balasan baik dari Allah SWT atas amal baik yang dilakukan. Sedangkan *punishment* diartikan *iqab* atau *adzab* yang menunjukkan hukuman sebagai bentuk pembalasan atas kesalahan atau pelanggaran terhadap aturan yang berlaku. Dua hal tersebut harus dilakukan dengan adil, proporsional dan sesuai dengan prinsip ajaran Islam.¹⁴⁶ Siswa juga termotivasi belajar secara ekstrinsik karena mereka ingin memperoleh nilai yang memuaskan. Hal tersebut terjadi karena seseorang merasa tertekan, cemas, malu, dan bersalah jika gagal.¹⁴⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif

¹⁴² Nafisa Alfazuri, “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ppkn di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, No. 3 (2024).

¹⁴³ Abdurrohman and Ali Mudlofir, “Konsep Motivasi Belajar Perspektif Al-Quran dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam,” *Jurnal Tinta* 6, No. 1 (2024): 53–54.

¹⁴⁴ “Qur'an NU.”

¹⁴⁵ Junaidi, “Konsep Reward and Punishment (Kajian Dari Sisi Penerapan Pendidikan Moral),” *At-Tarbawi* 6 (2019): 242–61, <https://doi.org/10.32505/Tarbawi.V6i2.1286>.

¹⁴⁶ Mochammad Ramdan Samadi, Mohamad Yudiyanto, and Laesti Nurishlah, “Perspektif Islam Tentang Peran Reward dan Punishment dalam Motivasi Belajar Siswa,” *TA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, No. 2 (2023): 218–28, <https://doi.org/10.69768/Jt.V1i2.34>.

¹⁴⁷ Ryan and Deci, “Intrinsic and Extrinsic Motivation from A Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions.”

tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik tetapi juga merasa lebih terhubung, kompeten dan mandiri dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara intrinsik. Secara ekstrinsik, siswa termotivasi dalam pembelajaran karena adanya penghargaan, hadiah, hukuman serta rasa takut dan cemas akan kegagalan.

D. Implikasi

Implikasi penelitian dan pengembangan ini berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Interaktivitas multimedia mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan multimedia memungkinkan penyajian materi lebih variatif melalui berbagai elemen dan fitur interaktif, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan. Siswa memiliki kontrol atas pengalaman belajar mereka sendiri. Fitur interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih, mengeksplorasi dan mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Multimedia pembelajaran memungkinkan siswa belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja.

Implementasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Multimedia membantu tercapainya tujuan pembelajaran, membantu memperjelas materi dan meningkatkan daya ingat siswa. Siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan gaya belajar mereka. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* merupakan inovasi dari pendidikan. Sekolah dapat mengoptimalkan pemanfaatan

media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Keberadaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* membantu guru dalam menyampaikan materi dengan metode yang lebih variatif sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif dan dinamis.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa proses pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* menggunakan model pengembangan Lee & Owens yang mencakup empat tahapan, yaitu penilaian/analisis, desain, pengembangan & implementasi serta evaluasi. Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* dikembangkan secara menarik sesuai dengan kebutuhan siswa.

Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* telah dilakukan validasi kepada dua ahli validator sesuai bidangnya. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 97% dengan kategori sangat valid/sangat layak, sedangkan hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai sebesar 91,25% dengan kategori sangat valid/sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* layak digunakan dalam pembelajaran.

Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* yang sudah dikembangkan dan diujicobakan kepada 20 siswa kelas VI MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebelum dan sesudah menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Android*. Rata-rata skor angket sebelum uji coba adalah 24,6 sedangkan rata-rata sesudah uji coba adalah 35,5, Sehingga hasil analisis uji N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,7.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* terbatas untuk meningkatkan motivasi belajar secara intrinsik. Materi pembelajaran dalam multimedia hanya berfokus pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas yang terdapat pada multimedia memerlukan koneksi internet untuk dijalankan. *Software* yang digunakan memproduksi multimedia adalah *ispring* yang bersifat *trial* sehingga terdapat *watermark*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran bagi pemanfaat produk

- a. Bagi siswa diharapkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu pemahaman materi secara efektif dan menyenangkan
- b. Bagi guru disarankan untuk lebih aktif dalam mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran
- c. Bagi sekolah diharapkan adanya dukungan lebih lanjut dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut guna menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* dengan mengatasi kekurangan atau keterbatasan yang ditemukan sebelumnya

- b. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* ini terbatas pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan dapat memperluas cakupan materi dalam multimedia
- c. Peneliti selanjutnya dapat difokuskan pada dampak penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa
- d. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memilih sekolah yang telah menerapkan sistem pembelajaran berbasis digital secara optimal, sehingga penerapan multimedia pembelajaran dapat dilakukan lebih efektif

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, I Nyoman Jampel, and I Gede Wawab Sudatha. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Journal of Education Technology* 4, No. 1 (2020): 32–45.
- Abdurrohim, and Ali Mudlofir. "Konsep Motivasi Belajar Perspektif Al-Quran dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam." *Jurnal Tinta* 6, No. 1 (2024): 53–54.
- Al-Ishmah, Qonita, Sasi Kirana Aljupri, Anisa Sapera Romdani, and Aulya Nurani. "Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PPKn di SD." *Renjana Pendidikan Dasar* 3, No. 1 (2023): 31.
- Alfazuri, Nafisa. "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, No. 3 (2024).
- Amatullah, D. C; Sutrisno, J. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022." *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15, No. 1, (2022) (2022): 243–50.
- Anggreini, Sukma Ananda Harahap; Haris Gunawan; Anggreini. "Peran Android dalam Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Islam." *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam* 4, No. 6 (2023).
- Arisanti, Yossa, and M Fachri Adnan. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, No. 4 (2021): 2122–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>.
- Asy'ari. *Prima Penilaian Harian Jilid 6A SD/MI Kelas 6 Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2019.
- Azmi, Muhammad, Fitriani, and Rusdan. "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite pada Materi Jaringan Komputer dan Internet." *I-Robot Jurnal* 8, No. 2 (2024).
- Batubara, H H. *Media Pembelajaran Praktis*. Semarang: CV Graha Edu, 2022.
- Budiman, Haris. "Pengaruh Model Pembelajaran Sains-Teknologi-Masyarakat dalam Meningkatkan Literasi Sains dan Teknologi Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8 (2020): 75–83. <https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-Peran-Teknologi-Informasi-Dan-Komunikasi.Pdf>.
- Churchill, Daniel, Mark King, and Bob Fox. "Learning Design for Science Education in The 21st Century." *Zbornik Instituta Za Pedagoska Istrazivanja* 45, No. 2 (2013): 404–21. <https://doi.org/10.2298/ZIPI1302404C>.
- Dayan Basyir, Umar Syahwani, Witarsa. "Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar." *Jurnal Penelitian*, 2017.
- Destiana. "Pengaruh Teknologi Informasi Berbasis Android (Smartphone) dalam Pendidikan Industry 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 190–97, 2019.
- Dinata, Ade Surya, Priya Prasasti, Hariko Saputra, Aqhilla Qhoriza, Jalu Somala, and Riky Albertson. "Sosialisasi Pemanfaatan Microsoft PowerPoint guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Islam Bahrul Ulum." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika* 2, No. 2 (2021): 199–203.

- Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5, No. 2 (2018): 172. <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>.
- Fauzana, Laura, and Desyandri. "Android-Based Interactive Multimedia Development Using the Adobe Flash CS6 Application in Grade V Elementary School." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2, No. 2 (2022): 73–81. <https://doi.org/10.58737/Jpled.V2i2.43>.
- Fayrus, and Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Handayani, Rina Asih. "Kesesuaian Materi Terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Buku Ajar Bahasa Arab." *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 2, No. 1 (2018): 28. <https://doi.org/10.18326/Lisania.V2i1.28-43>.
- Harmalis, Harmalis. "Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam." *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, No. 1 (2019): 51–61. <https://doi.org/10.32939/Ijcd.V1i1.377>.
- Hayati, Mufidah, and Muhammad Hafizh. "Kata Motivasi Belajar dan Paradigma Belajar dalam Hadist Nabi Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 1, No. 2 (2023): 1–14.
- Hayya', Luma'ul 'Adilah. "Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan." *Jurnal Eksponen* 13, No. 2 (2023). <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=Y%0A>.
- Husaini, M. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-Education)." *Jurnal Mikrotik* 2, No. 1 (2014). <https://doi.org/10.35968/Jsi.V6i1.282>.
- Iskandar, Akbar, Widia Winata, Farid Haluti, Muqarramah Sulaiman Kurdi, Putra Hendra S. Sitompul, Musyarrifah Sulaiman Kurdi, Sri Nurhayati, Mila Hasanah, and Ma'rifani Fitri Arisa. *Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan*. Pertama. Sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023.
- Jaya, Herdi Wisman, and Putra Eka Wanda. "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Efata Serpong." *Formosa Journal of Science and Technology* 1, No. 6 (2022): 723–38. <https://doi.org/10.55927/Fjst.V1i6.1519>.
- Jeno, Lucas M., John Arvid Grytnes, and Vigdis Vandvik. "The Effect of a Mobile-Application Tool on Biology Students' Motivation and Achievement in Species Identification: A Self-Determination Theory Perspective." *Computers and Education* 107 (2017): 1–12. <https://doi.org/10.1016/J.Compedu.2016.12.011>.
- Junaidi. "Konsep Reward and Punishment (Kajian Dari Sisi Penerapan Pendidikan Moral)." *At-Tarbawi* 6 (2019): 242–61. <https://doi.org/10.32505/Tarbawi.V6i2.1286>.
- Kinanty, Putri, Kartono Kartono, and Asmayani Salimi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan Kelas III SDN 36 Pontianak Selatan." *As-Sabiqun* 6, No. 1 (2024): 157–77. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V6i1.4376>.

- Kus Eddy Sartono, E., Ria Ambarsari, and Herwin Herwin. "Interactive Multimedia Based on Indonesian Cultural Diversity in Civics Learning in Elementary Schools." *Cypriot Journal of Educational Sciences* 17, No. 4 (2022): 1192–1203. <https://doi.org/10.18844/Cjes.V17i4.7136>.
- Kusumawati, Heny. *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017.
- Larista, U. "Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Ayat Al-Qur'an Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia." *Journal of Natural Science Learning* 02, No. 02 (2022): 61–74. <http://repository.uin-suska.ac.id/63377/%0>.
- Lee, William W., and Diana L. Owens. "Multimedia-Based Instructional Design Computer-Based Training Web-Based Training Distance Broadcast Training Performance-Based Solutions Second Edition." *Second Edition*. San Francisco: Pfeiffer, 2004.
- Legault, Lisa. *Self-Determination Theory*. Springer International Publishing AG, 2017. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8>.
- M.J.A, Irene, Wini Kristianti, and Dhesy Adhalia. *Buku Penilaian Tema Selamatkan Makhluk Hidup, Persatuan dalam Perbedaan serta Tokoh dan Penemuan Jilid 6A untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Dinda Ayu Amalia, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Analisis Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, No. 2 (2020): 311–26. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Mamahit, Henny Christine, and Dominikus D. Biondus Situmorang. "Hubungan Self-Determination dan Motivasi Berprestasi dengan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa SMA." *Psibernetika* 9, No. 2 (2017). <https://doi.org/10.30813/psibernetika.V9i2.459>.
- Matra, Eka, M Rizki Lazuardi, Yogi Kurniadi, and Lidus Yardi. "Alat atau Media Pendidikan dalam Perspektif Islam." *Jurnal Studi Multidisipliner* 9, No. 1 (2025): 130–41.
- Mayer, Richard E. "Multimedia Learning," II., 2009.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. "Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook," 3rd ed. SAGE Publications, 2013.
- Nidawati. "Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 2, No. 3 (2024): 317–26. <https://doi.org/10.61132/jmpai.V2i3.388>.
- Ode, Wa, Lely Amaria, Nurdinah Hanifah, and Dety Amelia Karlina. "Pengembangan Media Aplikasi Gapen untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Journal Education and Technology* 5, No. 1 (2024): 114–25.
- Pito, Abdul. "Media Pembelajaran Perspektif Al-Quran." *Andragogi* 6, No. 2 (2018): 97–117.
- "Qur'an NU," n.d. <https://quran.nu.or.id/>.
- Rahmayanthi, Ranni, Eka Kurniawati, and Fransiskus Nurseto. "Analisis Kebutuhan Dasar Psikologis Ditinjau dari Aspek Kompetensi, Keterkaitan, dan Kemandirian." *Jurnal Konseling Gusjigang* 8, No. 1 (2022): 1–11.
- Ramdan Samadi, Mochammad, Mohamad Yudiyanto, and Laesti Nurishlah.

- “Perspektif Islam Tentang Peran Reward dan Punishment dalam Motivasi Belajar Siswa.” *TA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, No. 2 (2023): 218–28. <https://doi.org/10.69768/Jt.V1i2.34>.
- Ryan, Richard M., and Edward L. Deci. “Intrinsic and Extrinsic Motivation from A Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions.” *Contemporary Educational Psychology* 61 (2020). <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>.
- Ryan, Richard M., and Edward L. Deci. *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: The Guilford Press, 2018.
- Sari, Ratna, and Fatma Ulfatun Najicha. “Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara dalam Kehidupan Masyarakat.” *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN* 7, No. 1 (2022): 53–58. <https://doi.org/10.15294/Harmony.V7i1.56445>.
- Sarnoto, Ahmad Zain, and Pratama Abnisa Almaydza. “Motivasi Belajar dalam Perspektif Al-Qur'an.” *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, No. 2 (2022): 210–19.
- Sartono. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan untuk Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ideguru* 2, No. 2 (2017): 61–73.
- Sartono, E Kus Eddy, Tunjung Sekarwangi, and Herwin Herwin. “Interactive Multimedia Based on Cultural Diversity to Improve The Understanding of Civic Concepts and Learning Motivation.” *World Journal on Educational Technology: Current Issues* 14, No. 2 (2022): 356–68.
- Sastro, Wiryo, Efrina Mora, Annisa Rahimah Lubis, and Harri Gusnirwanda. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Mis Aisyah Wil. Sumut.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 1, No. 1 (2023): 296–302.
- Sawitri, Junika Indar, Tria Novita, Br Karo, Cahaya Mutiara, and Br Barus. “Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media.” *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, No. 4 (2024): 96–102.
- Sulastris, Euis. “Kajian Peranan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn.” *JPPHK (Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan)* 14, No. 1 (2016): 1–23.
- Sumarwi, Iqbal Hadziqi, Suryanti, and Zainul Arifin Imam Supardi. “Interactive Multimedia Learning Media for 3rd Grade Students: Enhancing Understanding of Alternative Energy.” *Studies in Philosophy of Science and Education* 4, No. 1 (2023): 35–42. <https://doi.org/10.46627/Sipose.V4i1.277>.
- Susanti, Sani, Fitrah Aminah, Intan Mumtazah Assa'idah, Mey Wati Aulia, and Tania Angelika. “Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa” 2, No. 2 (2024): 86–93.
- Trikesumawati, Desi. “Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern.” *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, No. 1 (2025): 531–39.
- Utami, Dwi Tyas. *ESPS PPKn untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Penerbit Erlangga,

2018.

- Wahyudi, Wahyudi, M. Daud Yahya, Jenuri Jenuri, Catur Budi Susilo, Dina Mayadiana Suwarma, and Okta Veza. "Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal on Education* 6, No. 1 (2023): 25–34.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910>.
- Wati, Dita Prihatna, and Arum Fatayan. "Pengaruh Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, No. 2 (2023): 5193–5200.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1082>.
- Zulkarnaen, Rafiq, and Redo Martila Ruli. "Efektivitas Self-Determination Theory dalam Perilaku Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 6, No. 4 (2023): 1547–1640.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17962>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2806/Un.03.1/TL.00.1/08/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

26 Agustus 2024

Kepada

Yth. Kepala MI NU Hidayatul Mubtadiin Kota Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ratna Megawangi
NIM : 210103110081
Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025

Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Andorid pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di MI NU Hidayatul Mubtadiin Kota Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Sekan,
Nip. Sekan Bidang Akadematik

Mhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Kisi-kisi Lembar Observasi.

OBJEK	INDIKATOR
Guru	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan alur kegiatan belajar
	Kemampuan guru membuka pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajarani
	Guru menggunakan metode pemebelajaran tertentu
	Kemampuan guru dalam menjelaskan materi
	Kemampuan guru menguasai materi yang ingin dijelaskan
	Kemampuan guru berkomunikasi dan menciptakan komunikasi timbal balik
	Guru memperhatikan penggunaan bahasa, kontak mata dan memberikan hiburan
	Guru melibatkan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan
	Kemampuan guru dalam memberikan refleksi
Siswa	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru
	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami
	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu
	Siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran
	Terdapat siswa yang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran dikelas
	Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan mengomentari materi yang sudah disampaikan
	Siswa menyimpulkan pembelajaran
Media	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media
	Melibatkan siswa dalam penggunaan media
	Media menumbuhkan partisipasi aktif siswa
	Pemanfaatan media pembelajaran konvensional
	Pemanfaatan media pembelajaran digital

	Media membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran
	Ketertarikan siswa terhadap materi ketika media pembelajaran digunakan
	Media dapat membangkitkan motivasi siswa
Fasilitas	Terdapat fasilitas seperti LCD dan Speaker yang menunjang proses pembelajaran
	Memiliki laptop/computer untuk menunjang proses pembelajaran

Lampiran 3 Pedoman Wawancara.

INFORMAN	VARIABEL	PERTANYAAN
Guru	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Bisakah Bapak ceritakan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas VI?
		Materi apa saja yang dipelajari dalam pembelajaran PPKn?
		Kompetensi dasar apa saja yang ingin dicapai dalam pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila serta pengamalannya?
		Model pembelajaran apa yang selama ini Bapak terapkan dalam pembelajaran PPKn ?
		Bisakah Bapak ceritakan proses pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila serta pengamalannya?
		Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila serta pengamalannya?
		Bahan ajar apa yang Bapak gunakan dalam pembelajaran PPKn?
		Apakah bahan ajar yang digunakan memuat keseluruhan materi?
	Kendala yang dialami dalam proses pembelajaran	Apakah dengan kendala yang dialami dalam proses pembelajaran PPKn di kelas 6?
		Apakah yang menyebabkan kendala tersebut pada pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila serta pengamalannya?
		Upaya apa saja yang pernah dilakukan Bapak untuk kendala tersebut?
		Menurut pendapat Bapak, seberapa pentingnya upaya untuk mengatasi kendala tersebut?
	Pengembangan media pembelajaran	Apakah dengan mengembangkan media pembelajaran dapat mengatasi kendala tersebut?
		Apakah Bapak sudah pernah melakukan pengembangan media pembelajaran ?
		Apakah Bapak sudah menggunakan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila serta pengamalannya?
		Bisakah Bapak ceritakan media pembelajaran apa yang digunakan untuk mendukung pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila serta

		<p>pengamalannya?</p> <p>Apakah di sekolah terdapat fasilitas pendukung penggunaan media pembelajaran seperti LCD, laptop?</p> <p>Apakah siswa memiliki fasilitas smartphone atau laptop?</p> <p>Apakah siswa diperbolehkan membawa laptop atau smartphone ke sekolah?</p> <p>Bagaimana pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PPKn?</p> <p>Apakah di sekolah sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital?</p> <p>Jika belum, apakah Bapak mengizinkan jika saya mengembangkan media pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila serta pengamalannya?</p> <p>Media seperti apakah yang Bapak harapkan dan dibutuhkan siswa dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar?</p> <p>Menurut bapak dari media (konvensional atau digital), mana yang lebih cocok dalam pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila kelas VI?</p> <p>Menurut Bapak, apakah multimedia pembelajaran interaktif berbasis <i>Android</i> dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn nilai-nilai Pancasila sekaligus mengatasi kendala dalam pembelajaran PPKn?</p>
Siswa	Kegiatan Pembelajaran Media	<p>Ceritakan, bagaimana guru ketika menjelaskan materi nilai-nilai Pancasila serta pengamalannya?</p> <p>Apa yang kamu rasakan saat kegiatan pembelajaran PPKn?</p> <p>Apakah kamu merasa bosan saat mendengarkan guru menjelaskan materi?</p> <p>Apakah guru pernah menjelaskan pembelajaran dengan sebuah alat, bahan, atau media?</p> <p>Apakah kamu tertarik jika guru menjelaskan materi dengan bantuan media pembelajaran?</p> <p>Apakah kalian pernah belajar menggunakan HP?</p> <p>Aplikasi apa yang anda buat belajar di HP?</p> <p>Apa konten digital yang sering diakses? (youtube, tiktok, ig, dll)</p>

		Mengapa anda sering menonton konten tersebut?
		Apakah kamu meniru perilaku dari konten yang kamu lihat?
		Apakah kalian senang belajar melalui HP?

Lampiran 4 Pedoman Dokumentasi.

No.	Jenis Dokumen
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2.	Buku Paket
3.	Daftar nilai

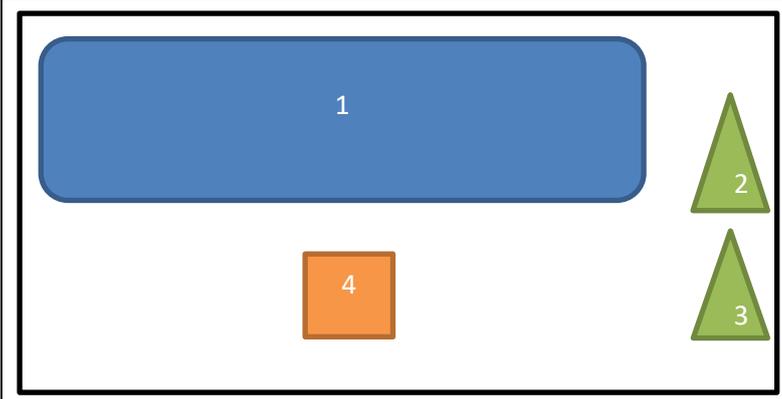
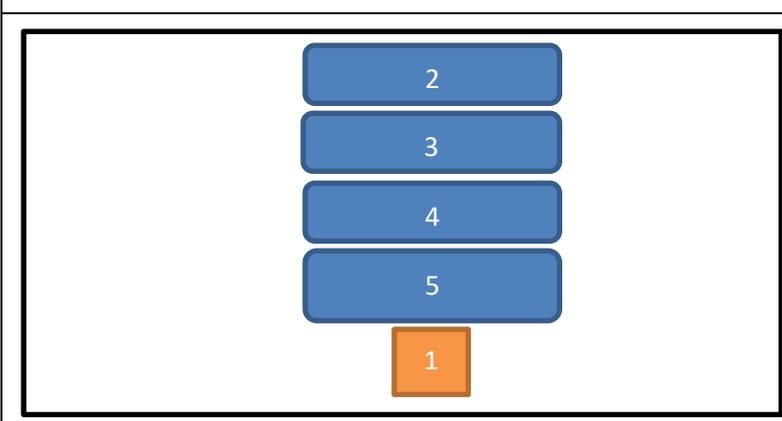
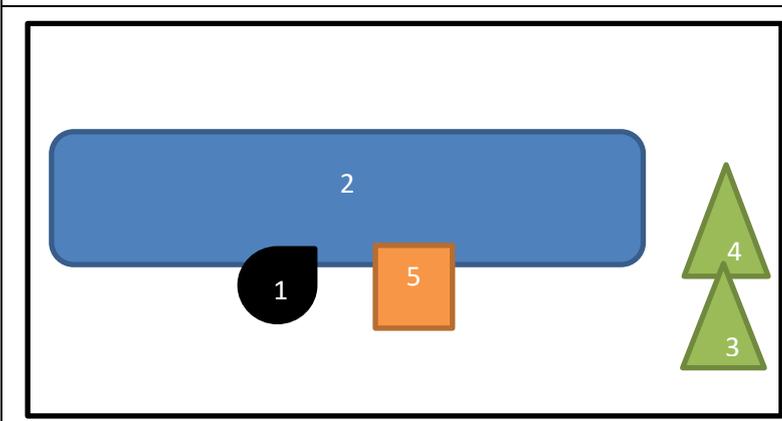
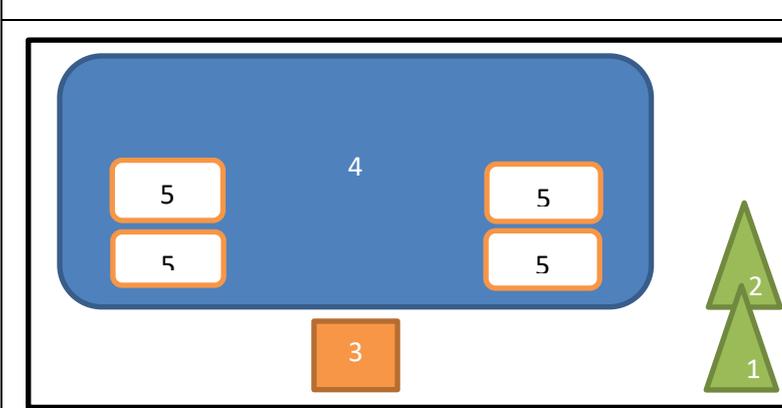
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa.

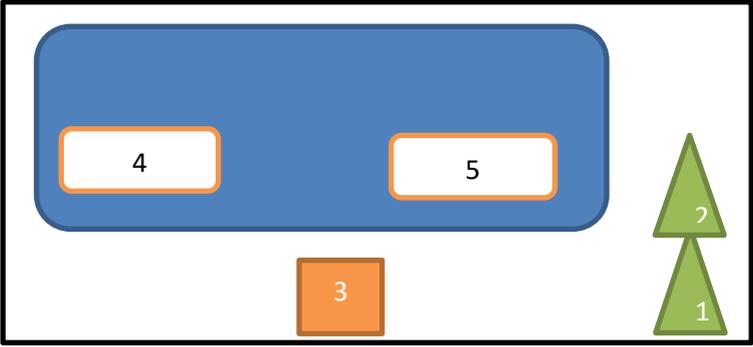
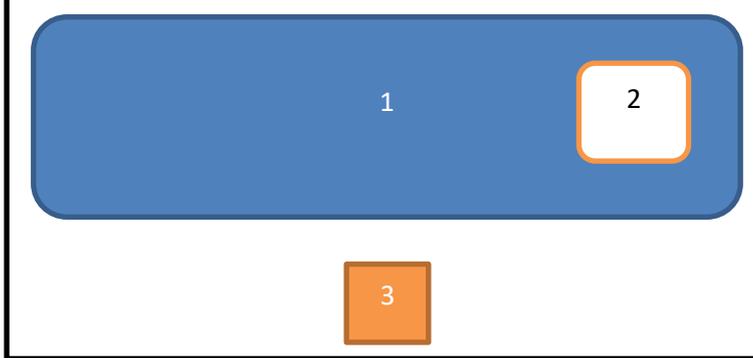
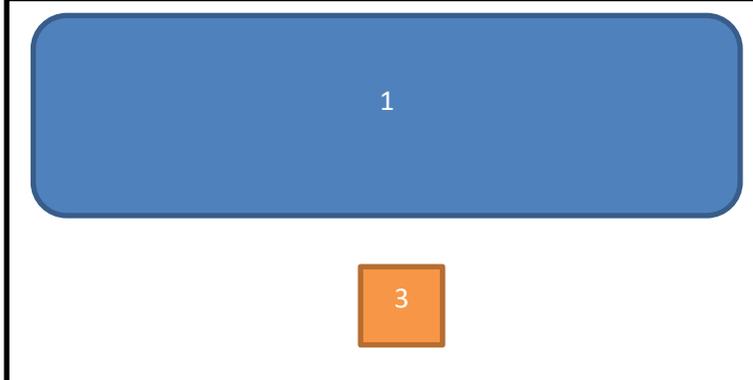
Indikator	Deskripsi
Motivasi Intrinsik	Saya sangat tertarik belajar materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
	Saya yakin bisa memahami materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
	Saya merasa senang, jika bisa mengerti materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
	Saya pikir materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sangat penting untuk dipelajari
	Saya bisa menyelesaikan tugas tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri
Motivasi Ekstrinsik	Saya merasa termotivasi belajar nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari ketika guru memberikan penghargaan atau hadiah
	Saya termotivasi untuk belajar agar bisa mengerjakan ujian dengan baik
	Saya yakin bisa mengerjakan tugas dan ujian dengan baik
	Saya ingin berprestasi di kelas untuk membuat bangga keluarga dan teman-teman
	Saya yakin bisa mendapat nilai yang bagus

NB: Diadaptasi dari “Validity of the motivated strategies for learning questionnaire in Saudi Arabia”, oleh Salman Bin dayel., dkk, 2018, *International Journal of Medical Education*, <https://www.researchgate.net/publication/329354138>

Lampiran 6 Storyboard.

	<p>Halaman Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Audio 2. Tombol Exit 3. Logo 4. Judul Aplikasi 5. Tombol Play
	<p>Halaman Menu</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Exit 2. Tombol Halaman Tujuan/KI KD 3. Tombol Halaman Petunjuk Penggunaan 4. Tombol Halaman Materi 5. Tombol Halaman Profil Pengembang 6. Tombol halaman kuis 7. Tombol Halaman Tentang Media 8. Tombol halaman aktivitas 9. Tombol ke awal halaman
	<p>Halaman Petunjuk Penggunaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Isi Petunjuk Penggunaan 2. Tombol Halaman Menu

	<p>Halaman Tujuan/KI KD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Isi Tujuan/KI KD 2. Tombol Previous 3. Tombol Next 4. Tombol Halaman Menu
	<p>Halaman Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Halaman Menu 2. Sub Materi 1 3. Sub Materi 2 4. Sub Materi 3 5. Referensi
	<p>Halaman Sub Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Halaman Materi 2. Isi Materi 3. Tombol Previous 4. Tombol Next 5. Tombol Halaman Menu
	<p>Halaman Kuis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Previous 2. Tombol Next 3. Tombol Halaman Menu 4. Isi Kuis 5. Jawaban Kuis

 <p>The screenshot shows a blue rounded rectangle containing two white rounded rectangles labeled '4' and '5'. Below the blue rectangle is an orange square labeled '3'. To the right of the blue rectangle are two green triangles stacked vertically, labeled '2' (top) and '1' (bottom).</p>	<p>Halaman Aktivitas</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tombol Previous2. Tombol Next3. Tombol Halaman Menu4. Aktivitas 15. Aktivitas 2
 <p>The screenshot shows a blue rounded rectangle containing the number '1' and a white rounded rectangle labeled '2'. Below the blue rectangle is an orange square labeled '3'.</p>	<p>Halaman Profil Pengembang</p> <ol style="list-style-type: none">1. Isi Profil2. Foto Profil Pengembang3. Tombol Halaman Menu
 <p>The screenshot shows a blue rounded rectangle containing the number '1'. Below the blue rectangle is an orange square labeled '3'.</p>	<p>Halaman Tentang Media</p> <ol style="list-style-type: none">1. Isi Deskripsi Media2. Tombol Halaman Menu

Lampiran 7 Daftar Nilai.



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF KOTA MALANG
MINU HIDAYATUL MUBTADIIN BUMIAYU
STATUS TERAKREDITASI B**

Jalan Kyai Parseh Jaya No. 52 Bumiayu Malang (65135)
Telp. (0341) 751035 Email: mi.hidayatul.mubtadiin@gmail.com

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN
KI-3 (PENGETAHUAN)
TAHUN AJARAN 2024/2025**

Nama Sekolah: MI NU Hidayatul Mubtadiin

Mata Pelajaran: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Kelas : VI A

Tema : 1

KD : 3.1 Menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	ALVIN RAMADHAN WIJAYA KUSUMA	68
2.	CALYSTA SALSABILA ARIANI	94
3.	DEWI NAINATUL MASRUOH	87
4.	DZECO ALBI MAULANA	69
5.	HAFSA LAILATUL MUKAROMA	68
6.	KHOIRIYAH	92
7.	M. FAUZAN NABIL HALI PUTRA	92
8.	MOH.NURUL HUDA	68
9.	MUHAMMAD FAIZAL BASRI AL.FARIZI	90
10.	MUHAMMAD MU'AMMAR KADHAFI	86
11.	MUHAMMAD NIZAM ASRUL YANI	68
12.	MUHAMMAD NU'MAN	92
13.	MUHAMMAD RIDWAN ALI WAFI	87
14.	MUHAMMAD ROYYAN	65
15.	MUHAMMAD ZAINAL FIKRI	67
16.	PUTRA HERMAWAN	66
17.	QURROTU A'YUN FAFINA	85
18.	RAIHAN RIZQY PRATAMA	68



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF KOTA MALANG
MINU HIDAYATUL MUBTADIIN BUMIAYU
STATUS TERAKREDITASI B**

Jalan Kyai Parseh Jaya No. 52 Bumiayu Malang (65135)
Telp. (0341) 751035 Email: mi.hidayatul.mubtadin@gmail.com

19.	SITI KHOMARIYAH	69
20.	TASYA PUTRIANA	65
21.	URSYILA FI RAMADHANI	87
22.	VISKA PRATIWI	84

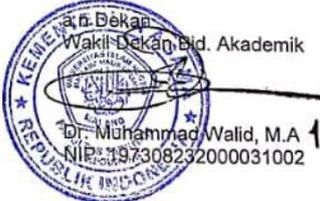
Malang,

2024

Mengetahui,
Guru Kelas

M. Irfan Syaifuddin, S.Pd

Lampiran 8 Permohonan Validator Materi.

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id</p>
<p>Nomor : B/4706/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2024 Lampiran : - Perihal : Permohonan Menjadi Validator</p> <p>Kepada Yth. Galih Puji Mulyoto, M.Pd di - Tempat</p> <p>Assalamualaikum Wr. Wb.</p> <p>Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:</p> <p>Nama : Ratna Megawangi NIM : 210103110081 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Muhtadiin Malang Dosen Pembimbing : Sigit Priatmoko, M.Pd</p> <p>maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.</p> <p>Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.</p> <p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p>	<p>24 Desember 2024</p> <p style="text-align: center;">  Wakil Dekan, Bidang Akademik Dr. Muhammad Walid, M.A NIP. 197308232000031002 </p>

Lampiran 9 Permohonan Validator Media.

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id</p>	
<hr/>		
Nomor	: B- A16 /Un.03/FITK/PP.00.9/12/2024	24 Desember 2024
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator	
Kepada Yth. Wiku Aji Sugiri, M.Pd di - Tempat		
Assalamualaikum Wr. Wb.		
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:		
Nama	: Ratna Megawangi	
NIM	: 210103110081	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang	
Dosen Pembimbing	: Sigit Priatmoko, M.Pd	
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.		
Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		 Wakil Dekan Bidang Akademik Dr. Muhammad Walid, M.A NIP-197308232000031002

Lampiran 10 Instrumen Validasi Materi.

Kepada Yth.

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Narasumber Ahli Materi

di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat

Dalam rangka pelaksanaan penelitian untuk tugas akhir skripsi, peneliti mengembangkan sebuah produk yang berperan sebagai bentuk gagasan inovasi pendidikan. Adapun produk tersebut dikemas dengan tema "**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang.**" Produk tersebut bertujuan untuk memberikan dukungan bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan lingkaran atau silang pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Tanda **O** / **X** dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak/Ibu juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan bagi tim pengembang untuk meningkatkan kualitas pengembangan produk.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1,2, 3, dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik
- Pilihan angka no 2 artinya cukup baik
- Pilihan angka no 3 artinya baik
- Pilihan angka no 4 artinya sangat baik

Kami akan sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang telah diberikan. Akhir kata, kami selaku tim pengembang mengucapkan Terima Kasih.

TABEL PENILAIAN PRODUK

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
A. Relevansi					
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1	2	3	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
3.	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi pembelajaran	1	2	3	4
4.	Kesesuaian video dengan materi pembelajaran	1	2	3	4
5.	Kesesuaian bahasa dalam menyajikan materi pembelajaran	1	2	3	4
6.	Pemberian contoh mendukung pemahaman materi	1	2	3	4
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	1	2	3	4
B. Konsistensi					
8.	Penyajian materi secara runtut dan terstruktur	1	2	3	4
9.	Kejelasan penyajian materi	1	2	3	4
10.	Produk dilengkapi dengan kuis untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran	1	2	3	4
11.	Terdapat umpan balik dalam kuis	1	2	3	4
C. Kecukupan					
12.	Kedalaman materi	1	2	3	4
13.	Keakuratan materi	1	2	3	4
14.	Materi mudah dipahami	1	2	3	4
15.	Penyajian materi yang lengkap dan benar	1	2	3	4

SARAN:

• Tambahi aktivitas

Malang, 10 Desember 2024
Narasumber Ahli Materi



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Lampiran 11 Instrumen Validasi Media.

Kepada Yth.

Wiku Aji Sugiri, M.Pd

Narasumber Ahli Media

di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat

Dalam rangka pelaksanaan penelitian untuk tugas akhir skripsi, peneliti akan mengembangkan sebuah produk yang berperan sebagai bentuk gagasan inovasi pendidikan. Adapun produk tersebut dikemas dengan tema "**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang.**" Produk tersebut bertujuan untuk memberikan dukungan bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Adapun penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan lingkaran atau silang pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Tanda **O / X** dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Selanjutnya, Bapak juga dapat memberikan saran dalam bentuk uraian sebagai wujud dukungan bagi tim pengembang untuk meningkatkan kualitas pengembangan produk.

Adapun alternatif jawaban berada pada skala 1,2, 3, dan 4. Berikut keterangan dari angka-angka tersebut.

- Pilihan angka no 1 artinya sangat kurang baik
- Pilihan angka no 2 artinya cukup baik
- Pilihan angka no 3 artinya baik
- Pilihan angka no 4 artinya sangat baik

Kami akan sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang telah diberikan. Akhir kata, kami selaku tim pengembang mengucapkan Terima Kasih.

TABEL PENILAIAN PRODUK

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
A. Identitas Produk					
1.	Terdapat identitas pengembang dalam produk	1	2	3	4
2.	Produk mencantumkan identitas lembaga asal pengembang dengan logo resmi	1	2	3	4
3.	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami	1	2	3	4
4.	Judul produk menggunakan kalimat yang baku dan menarik	1	2	3	4
B. Tampilan Produk					
5.	Desain antarmuka konsisten dan menarik	1	2	3	4
6.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis font	1	2	3	4
7.	Jenis font yang dipilih menarik pengguna dan mudah dibaca	1	2	3	4
8.	Ukuran font yang digunakan jelas dan proporsional dengan tampilan layar	1	2	3	4
9.	Kombinasi warna font dengan latar belakang terlihat dengan jelas	1	2	3	4
10.	Penyorotan teks dan gambar yang penting dalam produk	1	2	3	4
11.	Penempatan materi dan gambar yang berdekatan	1	2	3	4
12.	Kualitas gambar baik	1	2	3	4
13.	Kualitas video dalam produk baik	1	2	3	4
14.	Kesesuaian background pada produk	1	2	3	4
15.	Penggunaan icon sebagai tombol dengan konsisten	1	2	3	4
C. Spesifikasi Produk					
16.	Produk mudah dioperasikan	1	2	3	4
17.	Dapat dijalankan menggunakan <i>SmartPhone</i> dengan baik	1	2	3	4
18.	Produk diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar	1	2	3	4
19.	Navigasi berupa <i>button</i> yang tersedia jelas dan	1	2	3	4

mudah digunakan

20.	Bahasa yang digunakan dalam produk mudah dipahami	1	2	3	4
-----	---	---	---	---	---

SARAN:

TOMBOL BACK DAN NEXT MENGGUNAKAN FITUR
BANYAK APLIKASI SAJA.

PRODUK LAYAK DIJI COBAKAN.

Malang, 23 Desember 2024
Narasumber Ahli Media


Wiku Aji Sugiri, M.Pd

Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 177/Un.03.1/TL.00.1/01/2025	16 Januari 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala MI NU Hidayatul Mubtadiin Kota Malang di Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	:	Ratna Megawangi
NIM	:	210103110081
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	:	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang
Lama Penelitian	:	Januari 2025 sampai dengan Maret 2025 (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
 Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI		
2. Arsip		

Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.


LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF KOTA MALANG
MINU HIDAYATUL MUBTADI'IN
 STATUS : TERAKREDITASI " B " NSM : 1 1 1 2 3 5 7 3 0 0 8
 Jalan Kyai Parseh Jaya No. 52 Bumiayu Malang (65135) Telp. (0341) 751035
 Email:mi.hidayatul.mubtadiin@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 106/Ka.MINU/HM/II/2025

Yang bertanda tanga dibawah ini:

Nama : MARYAMAH, S.Pd.I, M.Pd.I
 NIP : -
 Jabatan :Kepala Madrasah
 Tempat Dinas :MINU Hidayatul Mubtadiin

Menerangkan bahwa :

Nama : Ratna Megawangi
 NIM : 210103110081
 Jurusan : PGMI
 Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Bahwasanya benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian skripsi di MINU Hidayatul Mubtadiin pada Bulan Januari - Februari 2025 dengan judul **"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI MINU Hidayatul Mubtadiin Malang"**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 25 Februari 2025
 Mengetahui
 Kepala Madrasah,

 Maryamah, S.Pd, M.Pd.I

Lampiran 14 RPP.

RPP
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
KELAS 6A
TAHUN PELAJARAN 2024-2025



LEMBAGA PENDIDIAN MA'ARIF KOTA MALANG
MINU Hidayatul Mubtadiin
STATUS: TERAKREDITASI "B" NSM 111235730008
Jalan Kyai Parseh Jaya No. 52 Bumiayu Malang (65135)
Email: mi.hidayatul.mubtadiin@gmail.com

A. IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Penyusun: M. Irfan Syaifuddin, S.Pd	Jenjang: SD/MI
Tahun Pembuatan: 2024	Kelas/Semester: VI (Enam)/1
Institusi: MINU Hidayatul Mubtadiin	Tema: 1. Selamatkan Makhluk Hidup
Muatan Pelajaran: PPKn	SubTema: 1. Tumbuhan Sahabatku
Alokasi Waktu: 35 Menit	Pembelajaran: 2
B. KOMPETENSI INTI	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggungjawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara. 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. 	
C. KOMPETENSI DASAR	
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	
3.1 Menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	
4.1 Menyajikan hasil analisis pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	
D. INDIKATOR CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	
3.1.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	
3.1.2 Menganalisis contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	
4.1.1 Mendiskusikan contoh sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila	
4.1.2 Mempresentasikan hasil analisis contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	
E. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Melalui penugasan, peserta didik dapat menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila	

dalam kehidupan sehari-hari dengan baik
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menyajikan hasil analisis pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
F. MATERI PEMBELAJARAN
Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari
G. MODEL/METODE PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Diskusi kelompok 3. Presentasi
H. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Doa dan salam diucapkan sebagai awal kegiatan 2. Absensi peserta didik dilakukan untuk memastikan kehadiran 3. Guru mengajak peserta didik untuk membacakan Pancasila 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dan memberikan gambaran singkat tentang topik yang akan dibahas, yaitu "Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari" 5. Guru menyampaikan pertanyaan atau fakta yang menarik terkait nilai-nilai Pancasila untuk membangkitkan minat peserta didik <p>Kegiatan Inti (25 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk mendengarkan penjelasan guru tentang materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 2. Guru mengajukan pertanyaan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 3. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, 4. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengerjakan "Keterampilan Kinerja Praktik" dalam buku siswa dan mendiskusikan bersama kelompoknya untuk menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang ada pada buku 5. Guru memantau keaktifan peserta didik selama mengerjakan 6. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas

7. Peserta didik bersama dengan guru membuat kesimpulan belajar
8. Guru meminta peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri

Kegiatan Penutup (5 Menit)

1. Guru mengevaluasi pemahaman peserta didik
2. Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam diskusi
3. Guru memberikan motivasi peserta didik agar menggali lebih dalam tentang nilai-nilai Pancasila
4. Doa dan salam diucapkan sebagai penutup kegiatan pembelajaran

I. SARANA DAN PRASARANA

Media Pembelajaran

1. Papan tulis
2. Spidol
3. Gambar burung garuda

Sumber Belajar

1. Buku Siswa Tema : Selamatkan Makhluk Hidup Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Pedoman Guru Tema : Selamatkan Makhluk Hidup Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
3. Artikel
4. Jurnal
5. Buku-buku terkait Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
6. Sumber online yang relevan

J. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan Tes Tertulis
2. Penilaian Sikap: Observasi
3. Penilaian Keterampilan: LKPD (Diskusi Kelompok)

Malang, 15 Juli 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Wali Kelas,

Maryamah, S.Pd., M.Pd.I
NIP/NRK.

M. Irfan Syaifuddin, S.Pd
NIP/NRK.

Lampiran

A. Penilaian Pengetahuan

1. Tes Tertulis

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b,c, atau d di depan jawaban yang benar!

1. Nilai-nilai yang terkandung dalam sila "Ketuhanan Yang Maha Esa" yaitu ...

a	toleransi antar pemeluk agama lain bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia
b	menerima sebagai bagian masyarakat Indonesia menghormati perbedaan agama dalam masyarakat
c	percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa menjalni kerjasama dengan pemeluk agama lain
d	membiasakan sikap tenggang rasa mengakui musyawarah sebagai cara terbaik memecahkan masalah

2. Hari ini Dita berbagi bekal makanan dengan temannya yang tidak membawa bekal makanan. Tindakan Dita sesuai dengan Pancasila sila ke ...

- 1
- 2
- 3
- 4

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

3. Turut melaksanakan pemilu presiden dan wakil presiden merupakan sikap sesuai sila ke ...

4. 4 contoh penerapan nilai Pancasila sila ke lima dalam kehidupan sehari-hari adalah ...

C. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

5. Amati gambar di samping!

Sebutkan 4 contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan gambar di samping!



-
-
-
-



2. Pedoman Penskoran

Bentuk Soal	Jumlah Soal	Betul	Salah	Skor
PG	2	1	0	2
Isian	2	2	0	4
Uraian	1	Maksimal 4	Salah ada jawaban	4

			maksimal 1	
Total Skor				10

3. Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Peserta didik} \times 100}{10}$$

4. Daftar Nilai

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Nilai
		1	2	3	

B. Penilaian Sikap

1. Aspek Penilaian

- Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas
- Kerja sama dalam satu kelompok untuk melaksanakan tugasnya
- Menghargai pendapat teman satu kelompok
- Aktif dalam berdiskusi

2. Kriteria Penilaian

Sangat Baik (A)	4 aspek terpenuhi
Baik (B)	3 aspek terpenuhi
Cukup Baik (C)	2 aspek terpenuhi
Kurang Baik (D)	1 aspek terpenuhi

3. Daftar Nilai

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			
		1	2	3	4

C. Penilaian Keterampilan

1. LKPD

Tema 1 Subtema 1 Tumbuhan Sabaraku

Muatan PPKn KD 4.1

Keterampilan Kinerja Praktik

Menyampaikan Hasil Diskusi Sikap yang Mencerminkan
Nilai-Nilai Sila Pertama dan Kedua Pancasila

1. Buatlah kelompok bersama 4-5 temanmu.
2. Bacalah contoh kejadian pada tabel berikut.

No.	Kegiatan
1	Menjaga kerapian dan kebersihan taman kota.
2	Mengizinkan tetangga meminta tanaman obat di rumah.
3	Menjaga kebersihan lingkungan tempat tinggal.
4	Merawat tumbuhan di pekarangan secara teratur.
5	Mensyukuri anugerah Tuhan berupa tumbuhan yang ada di Indonesia.

Indikator:

- Mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam sila pertama dan kedua Pancasila
- Mendiskusikan contoh sikap yang sesuai dengan sila pertama dan kedua Pancasila

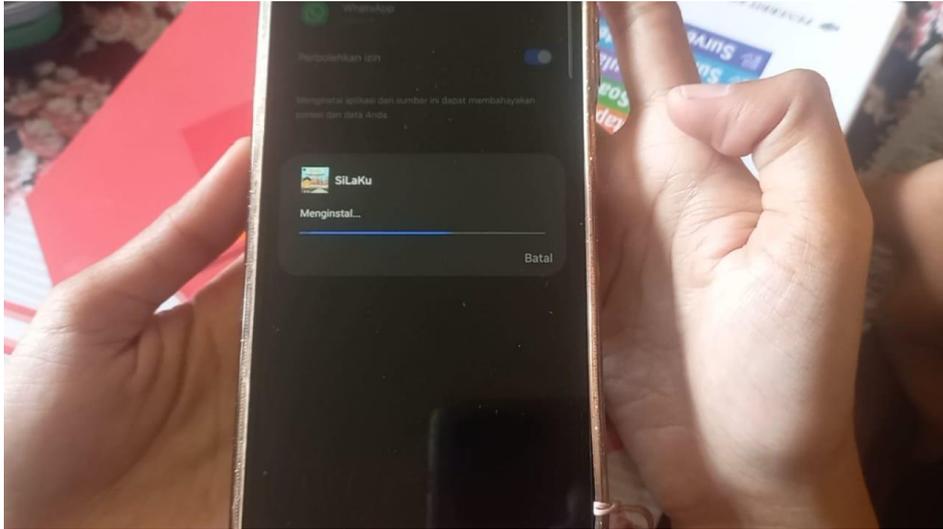
3. Diskusikan kejadian-kejadian yang ditunjukkan pada tabel tersebut bersama kelompokmu. Tentukan kegiatan apa yang sesuai dengan nilai-nilai sila pertama dan kedua Pancasila.
4. Diskusikan juga soal-soal berikut bersama kelompokmu.
 - a. Bagaimana cara mensyukuri anugerah Tuhan berupa tumbuhan?
 - b. Sudahkah kamu menerapkan nilai-nilai sila pertama Pancasila dalam kehidupan sehari-hari? Jika sudah, tuliskan caranya.
 - c. Sudahkah kamu menerapkan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari? Jika sudah, tuliskan caranya.
5. Tulislah hasil diskusi dan kesimpulan kelompokmu di dalam buku tugas.
6. Presentasikan hasil diskusi kelompokmu di depan kelas dengan percaya diri.
7. Lakukan tanya jawab bersama teman-teman sekelasmu. Selanjutnya, kumpulkan laporan kegiatan kelompokmu kepada guru untuk dinilai.

2. Aspek Penilaian

Lampiran 15 Buku Paket.



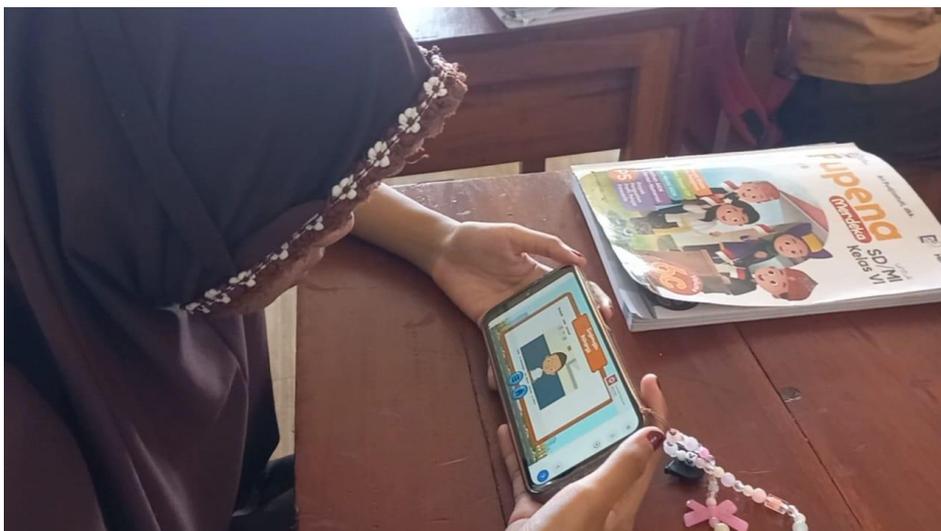
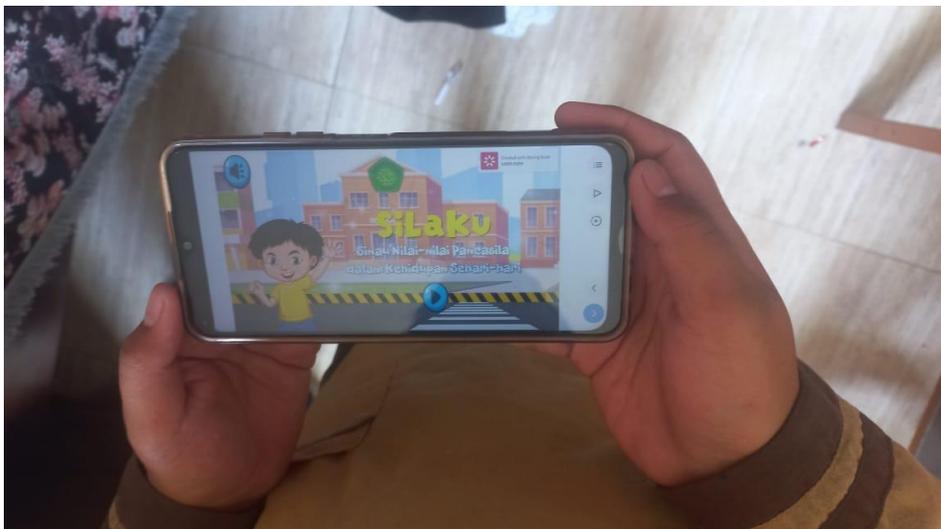
Lampiran 16 Penginstalan Multimedia Pembelajaran Interaktif.



Lampiran 17 Pembagian Angket Sebelum Uji Coba.

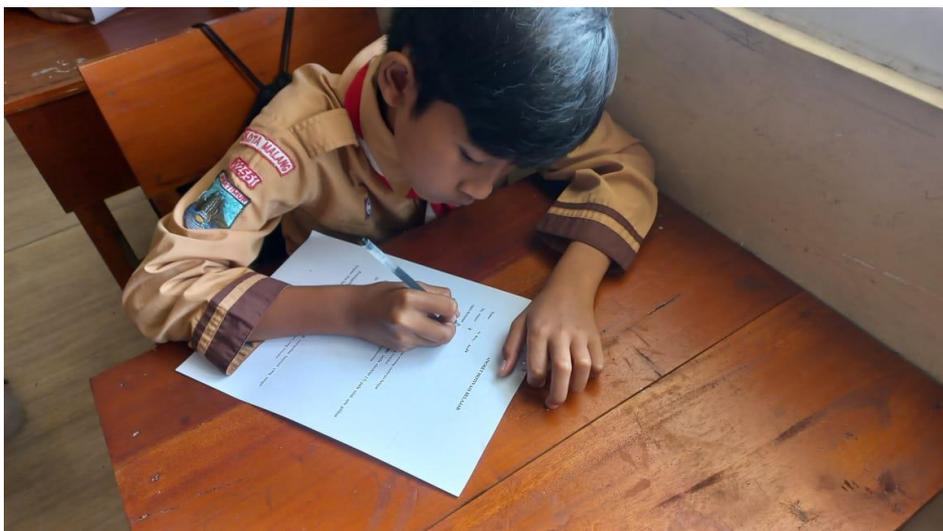


Lampiran 18 Uji Coba.





Lampiran 19 Pengisian Angket Setelah Uji Coba.



Lampiran 20 Angket Sebelum Uji Coba.

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Cahya Galgabila Arani

No. Absen : 02

Jenis Kelamin : Perempuan

Petunjuk Pengisian Angket

1. Pada angket ini berisi 10 butir pernyataan tentang motivasi belajar.
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut.
3. Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda checklist (√) pada salah satu pilihan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.

Adapun keterangan pilihan jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Kesungguhan dan kejujuran kalian dalam menjawab merupakan bantuan yang sangat berguna. Oleh karena itu, diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya sangat tertarik belajar materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	✓			
2.	Saya yakin bisa memahami materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	✓			
3.	Saya merasa senang, jika bisa mengerti materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	✓			
4.	Saya pikir materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sangat penting untuk dipelajari		✓		
5.	Saya bisa menyelesaikan tugas tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri			✓	
6.	Saya merasa termotivasi belajar nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari ketika guru memberikan penghargaan atau hadiah		✓		
7.	Saya termotivasi untuk belajar agar bisa mengerjakan ujian dengan baik				✓
8.	Saya yakin bisa mengerjakan tugas dan ujian dengan baik			✓	
9.	Saya ingin berprestasi di kelas untuk membuat bangga keluarga dan teman-teman				✓
10.	Saya yakin bisa mendapat nilai yang bagus		✓		

Lampiran 21 Angket Sesudah Uji Coba.

ANGKET MOTIVASI BELAJARNama : *Alvin*No. Absen : *1*Jenis Kelamin : *Laki-laki***Petunjuk Pengisian Angket**

1. Pada angket ini berisi 10 butir pernyataan tentang motivasi belajar.
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut.
3. Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.

Adapun keterangan pilihan jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Kesungguhan dan kejujuran kalian dalam menjawab merupakan bantuan yang sangat berguna. Oleh karena itu, diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya sangat tertarik belajar materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	✓			
2.	Saya yakin bisa memahami materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari		✓		
3.	Saya merasa senang, jika bisa mengerti materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	✓			
4.	Saya pikir materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sangat penting untuk dipelajari	✓			
5.	Saya bisa menyelesaikan tugas tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri		✓		
6.	Saya merasa termotivasi belajar nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari ketika guru memberikan penghargaan atau hadiah	✓			
7.	Saya termotivasi untuk belajar agar bisa mengerjakan ujian dengan baik	✓			
8.	Saya yakin bisa mengerjakan tugas dan ujian dengan baik		✓		
9.	Saya ingin berprestasi di kelas untuk membuat bangga keluarga dan teman-teman		✓		
10.	Saya yakin bisa mendapat nilai yang bagus	✓			

Lampiran 22 Hasil Angket Sebelum Uji Coba.

NO.	NAMA	NO. ANGKET										F
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ARWK	3	2	1	4	1	3	4	3	2	2	25
2	CSA	4	4	4	3	2	3	1	2	1	3	27
3	DNM	4	3	3	2	2	2	1	3	3	2	25
4	DAM	1	2	1	3	1	3	2	3	3	3	22
5	HLM	2	4	3	2	1	3	2	2	3	1	23
6	K	4	2	3	4	1	3	2	4	3	3	29
7	MFNHP	3	2	3	3	2	4	1	2	4	2	26
8	MNH	3	2	4	3	2	2	3	4	3	1	27
9	MFBA	3	1	2	2	1	3	2	3	2	2	21
10	MMK	3	3	2	1	4	1	3	2	3	2	24
11	MNAY	3	2	3	3	1	2	3	2	3	3	25
12	MN											
13	MRAW	3	4	2	3	3	2	4	2	1	3	27
14	MR	4	2	1	3	2	4	3	1	2	1	23
15	MZF	3	2	2	4	1	3	1	2	3	1	22
16	PH	3	2	3	3	1	4	3	1	2	2	24
17	QAF	3	2	3	1	3	4	2	3	1	3	25
18	RRP											
19	SK	4	2	3	3	2	2	3	2	4	3	28
20	TP	3	4	3	4	1	3	2	1	1	2	24
21	UFR	3	2	3	2	1	3	3	4	1	1	23
22	VP	3	1	3	2	3	1	2	1	3	2	21
Total											491	
Rata-rata											24,6	

Lampiran 23 Hasil Angket Sesudah Uji Coba.

NO.	NAMA	NO. ANGKET										F
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ARWK	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	36
2	CSA	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
3	DNM	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36
4	DAM	4	1	4	3	4	3	4	2	1	2	28
5	HLM	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	37
6	K	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38
7	MFNHP	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
8	MNH	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	36
9	MFBA	4	3	2	3	4	3	3	1	3	4	30
10	MMK	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38
11	MNAY	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	36
12	MN											
13	MRAW	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
14	MR	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	36
15	MZF	4	2	4	4	1	3	4	1	4	4	31
16	PH	4	3	4	1	2	4	4	4	3	4	33
17	QAF	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36
18	RRP											
19	SK	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37
20	TP	4	3	4	3	2	4	4	2	4	4	34
21	UFR	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37
22	VP	4	4	3	2	3	3	4	4	4	1	32
Total											705	
Rata-rata											35,5	

RIWAYAT HIDUP

Nama : Ratna Megawangi

Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 13 September 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat Asal : Tlogosadang, Paciran, Lamongan

No. WhatsApp : 083848419668

E-mail : ratnamegawangi1393@gmail.com

Riwayat Pendidikan : TK ABA 13 Warulor

MIM 05 Warulor

MTSM 18 Warulor

MAM 02 Pondok Modern Paciran