

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI GOTONG ROYONG UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

OLEH

LEGA LAILATUL FITRIANA

NIM.220103110046



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

2026



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI GOTONG ROYONG UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI BELAJAR SISWA

SKRIPSI

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

Oleh

Lega Lailatul Fitriana

NIM. 220103110046



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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I.

NIP : 198712142015031003

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Lega Lailatul Fitriana

NIM : 220103110046

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis
Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa
Kelas IV di SDN Dadapan 02.

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I.

NIP. 198712142015031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Ahmad Abthoki, M.Pd.

NIP. 197611003 200312 1 004

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada materi Gotong Royong untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa” oleh Lega Lailatul Fitriana ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 Mei 2026.

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Bintoro Widodo, M. Kes

NIP. 197604052008011018



Anggota Penguji

Wiku Aji Sugiri, M.Pd

NIP. 199404292019031007



Sekretaris

Waluyo Satrio Adi, M. Pd. I

NIP. 198712142015031003



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

19 Mei 2026

Hal : Lega Lailatul Fitriana

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 telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Lega Lailatul Fitriana

NIM : 220103110046

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif
pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi
Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02

Maka selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I
NIP. 198712142015031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lega Lailatul Fitriana
NIM : 220103110046
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran
Interaktif Materi Gotong Royong Untuk
Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa

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 di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

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

Malang, 17 Januari 2026

Hormat Saya



Lega Lailatul Fitriana

NIM. 220103110046



Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR MOTTO

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya."

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan kemudahan yang diberikan, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Prawoto dan Ibu Alfiati, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan pengorbanan yang tiada henti demi keberhasilan penulis.
2. Kakak penulis, Novi Anisafatul Mufarida M. Pd. I yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif materi Gotong Royong untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa” dengan baik.

Solawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan tanpa henti.
2. Prof. Dr. Hj. Ifi Nurdiana, M. Si. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ahmad Abtokhi, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

5. Bapak Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
6. Ibu Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M. Pd. Selaku dosen wali yang telah memberikan nasihat dan saran selama awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan ini.
7. Seluruh dosen Program Studi PGMI yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Ibu Yuninda Dewi Agustina, S. Pd dan peserta didik kelas IV yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman PGMI B angkatan 2022 yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, dan pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

Malang, 11 Mei 2026

Penulis

Lega Lailatul Fitriana

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 Tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987. pedoman ini menjadi acuan dalam penulisan istilah atau kutipan berbahasa Arab secara konsisten dan sistematis, yang secara umum dapat dijelaskan berikut ini:

A. Huruf

Q	:	ق	Z	:	ز	A	:	ا
K	:	ك	S	:	س	B	:	ب
L	:	ل	Sy	:	ش	T	:	ت
M	:	م	Sh	:	ص	Ts	:	ث
N	:	ن	Dl	:	ض	J	:	ج
W	:	و	Th	:	ط	H	:	ح
H	:	ه	Zh	:	ظ	Kh	:	خ
'	:	ء	'	:	ع	D	:	د
Y	:	ي	Gh	:	غ	Dz	:	ذ
			F	:	ف	R	:	ر

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = Â

Vokal (i) panjang = Î

Vokal (u) panjang = Û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُ = û

يَا = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
LEMBAR MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Spesifikasi Produk.....	12
G. Orisinalitas Pengembangan	14
H. Definisi Istilah	18
I. Sistematika Penulisan	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
A. Kajian Teori	21
B. Perspektif Teori dalam Islam	35
C. Kerangka Berpikir	35

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan.....	37
C. Prosedur Pengembangan.....	39
D. Uji Produk.....	46
E. Jenis Data.....	48
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	53
H. Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	57
A. Proses Pengembangan.....	57
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	73
C. Revisi Produk.....	82
BAB V PEMBAHASAN	84
A. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	84
B. Hasil Validitas.....	89
C. Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa.....	95
BAB VI PENUTUP	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	109
BIODATA MAHASISWA	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan	16
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	30
Tabel 2. 2 Indikator Konsentrasi Belajar	34
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	51
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	52
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Konsentrasi Belajar	52
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas dan Kelayakan.....	55
Tabel 3. 6 Kriteria Nilai N-Gain	56
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	79
Tabel 4. 4 Hasil Angket Konsentrasi Belajar Siswa	81
Tabel 4. 5 Hasil SPSS N-Gain	81
Tabel 4. 6 Revisi Produk Ahli Media.....	82
Tabel 4. 7 Revisi Produk Ahli Materi	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan Lee & Owens.....	38
Gambar 4. 1 Halaman Utama.....	65
Gambar 4. 2 Menu.....	66
Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan	66
Gambar 4. 4 Tujuan Pembelajaran.....	67
Gambar 4. 5 Halaman Materi.....	67
Gambar 4. 6 Halaman Video Pembelajaran.....	68
Gambar 4. 7 Halaman Quiz.....	69
Gambar 4. 8 Halaman Penutup	70

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	36
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Penelitian	109
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 3 Surat Izin Validasi Media	111
Lampiran 4 Surat Izin Validasi Materi.....	112
Lampiran 5 Surat Izin Validasi Ahli Pembelajaran	113
Lampiran 6 Surat Izin Validasi Pre-test	114
Lampiran 7 Surat Izin Validasi Post-test	115
Lampiran 8 Hasil Observasi Awal	116
Lampiran 9 Hasil Wawancara Bersama Wali Kelas	117
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	119
Lampiran 11 Hasil Validasi Media	120
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi	122
Lampiran 13 Hasil Validasi Materi.....	123
Lampiran 14 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	125
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	126
Lampiran 16 Kisi-Kisi Instrumen Konsentrasi Belajar.....	128
Lampiran 17 Hasil Validasi Pre-test	129
Lampiran 18 Hasil Validasi Post-test.....	131
Lampiran 19 Dokumentasi Wawancara	133
Lampiran 20 Dokumentasi Observasi	134
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	135

ABSTRAK

Fitriana, Lega Lailatul. 2026. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif materi Gotong Royong untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, *PowerPoint Interaktif*, Konsentrasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya konsentrasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SDN Dadapan 02. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, mengetahui tingkat validitas, serta mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan William W. Lee dan Diana L. Owens yang terdiri atas tahap assessment/analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas IV SDN Dadapan 02. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 94,2%, ahli materi 94,2%, dan ahli pembelajaran 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,78 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong.

ABSTRACT

Fitriana, Lega Lailatul. 2026. Development of Interactive Based Learning Multimedia in Pancasila Education to Improve the Learning Concentration of Fourth Grade Students at SDN Dadapan 02. Thesis, Islamic Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Keywords: Learning Multimedia, Interactive PowerPoint, Learning Concentration, Pancasila Education.

This research was motivated by the low learning concentration of fourth grade students in the Pendidikan Pancasila subject on the Gotong Royong material at SDN Dadapan 02. This study aimed to develop interactive PowerPoint-based learning multimedia, determine its validity level, and examine its effectiveness in improving students' learning concentration.

This study used the Research and Development (R&D) method with the development model of William W. Lee and Diana L. Owens consisting of assessment/analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 25 fourth grade students of SDN Dadapan 02. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis and N-Gain analysis.

The results showed that the interactive PowerPoint-based learning multimedia obtained validation percentages of 94,2% from the media expert, 94,2% from the material expert, and 92,5% from the learning expert, all categorized as very valid. The effectiveness test result showed an N-Gain score of 0,78 in the high category. Therefore, the interactive PowerPoint-based learning multimedia is feasible and effective for improving the learning concentration of fourth grade students in the Pendidikan Pancasila subject on the Gotong Royong material.

الملخص

فتريانا، ليغا ليلاتول. ٢٠٢٦. تطوير وسائط تعليمية متعددة تعتمد على باوربوينت التفاعلي في مادة التربية على البانكاسيلا لزيادة تركيز التعلّم لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة دادابان ٠٢ الابتدائية. رسالة جامعية، برنامج دراسة تعليم معلم المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: واليو ساتريو أدي، ماجستير التربية الإسلامية

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية المتعددة، باوربوينت التفاعلي، تركيز التعلّم، التربية على البانكاسيلا

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط تعليمية متعددة تعتمد على باوربوينت التفاعلي لزيادة تركيز التعلّم لدى طلاب الصف الرابع في مادة التعاون المتبادل. استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير وفق نموذج لي أند أوينز الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم

وكانت عينة البحث من طلاب الصف الرابع في مدرسة دادابان ٠٢ الابتدائية. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والتوثيق. وأظهرت نتائج البحث أن الوسائط التعليمية القائمة على باوربوينت التفاعلي حصلت على درجة صلاحية عالية جدًا، حيث بلغت ٩٤,٢٪ من خبير المادة، و ٩٤,٢٪ N-gain من خبير الوسائط، و ٩٢,٥٪ من خبير التعلّم. كما أظهرت نتائج اختبار الفاعلية باستخدام تحليل نسبة ٧٨,٦٪ ضمن الفئة العالية، مما يدل على فعالية الوسائط في تحسين تركيز التعلّم لدى الطلاب

وبذلك فإن الوسائط التعليمية القائمة على باوربوينت التفاعلي التي تم تطويرها أثبتت أنها صالحة وملائمة وفعالة للاستخدام في تعليم مادة التربية على البانكاسيلا، كما أنها تساهم في تحسين تركيز التعلّم لدى الطلاب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam menyajikan proses pembelajaran yang relevan, menarik, dan efektif. Dalam konteks pendidikan dasar, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan konten, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mempertahankan perhatian dan keterlibatan aktif siswa sepanjang proses belajar berlangsung (Oka, 2017). Salah satu aspek fundamental yang menjadi penentu keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran ialah konsentrasi belajar siswa.

Teori multimedia pembelajaran yang dikemukakan oleh Mayer (2009) menjadi landasan ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran modern, di mana ia menegaskan bahwa pembelajaran akan jauh lebih efektif apabila informasi disampaikan secara terpadu melalui kombinasi kata, gambar, audio, animasi, dan elemen visual yang terorganisasi dengan baik. Teori Multimedia Learning selanjutnya menjelaskan secara spesifik bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk memproses informasi melalui dua saluran yang berbeda, yaitu saluran visual dan saluran verbal, sehingga pembelajaran akan jauh lebih mudah dipahami ketika kedua saluran tersebut diaktifkan secara bersamaan dalam satu proses belajar yang sinergis. Karakteristik peserta didik pada era digital menuntut

tersedianya bahan ajar yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, video, dan aktivitas interaktif. Amelia, dkk. (2025) menjelaskan bahwa peserta didik generasi digital lebih mudah tertarik pada media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang dinamis dibandingkan penyampaian materi secara konvensional.

Multimedia pembelajaran membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, tetapi juga melalui gambar, audio, video, dan animasi. Dalam ranah pendidikan sekolah dasar secara khusus, penggunaan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa secara berkelanjutan karena materi disajikan secara variatif, dinamis, dan tidak monoton sehingga rasa ingin tahu siswa terus terpelihara (Oka, 2017). Salah satu bentuk multimedia pembelajaran yang paling mudah dikembangkan, hemat biaya, dan efektif diimplementasikan di sekolah dasar adalah *PowerPoint* interaktif, yang mampu memadukan berbagai elemen pembelajaran seperti teks, gambar, video, animasi, audio, *hyperlink*, dan kuis interaktif dalam satu wadah media yang terintegrasi dan mudah dioperasikan oleh guru (Abdullah & Syahputra, 2025). Pentingnya penggunaan media digital juga diperkuat oleh penelitian Sholeh, dkk. (2024) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan audio visual mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Media yang menyajikan materi secara visual dan interaktif membuat peserta didik lebih aktif mengikuti kegiatan belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa konsentrasi belajar masih menjadi salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran di sekolah dasar, karena berpengaruh terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Setyani & Ismah (2018) menunjukkan bahwa konsentrasi belajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar siswa yang diukur melalui aspek kognitif. Semakin baik konsentrasi siswa selama pembelajaran, semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh. Temuan ini diperkuat oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Fridaram, dkk. (2020) yang menjelaskan bahwa peserta didik kerap kali mengalami gangguan konsentrasi yang disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan tidak variatif, kurang menarik dan membosankan, serta minimnya penggunaan media interaktif yang mampu merangsang perhatian siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar sangat membutuhkan kehadiran media yang dirancang secara inovatif dan mampu menarik perhatian siswa secara efektif agar pembelajaran berlangsung lebih hidup, efektif, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Permasalahan rendahnya konsentrasi belajar yang telah dikemukakan oleh berbagai penelitian tersebut ternyata juga ditemukan secara nyata di kelas IV SDN Dadapan 02. Berdasarkan hasil observasi awal yang diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IV mulai mengalami penurunan fokus setelah proses pembelajaran berlangsung sekitar 10 sampai 15 menit. Dari total 25 siswa, beberapa di antaranya tampak

berbicara dengan teman sebangku, kurang memperhatikan penjelasan guru, tidur, sering izin ke toilet tanpa alasan yang jelas, serta menunjukkan partisipasi yang rendah dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa masih rendah. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan interaktif untuk mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Fakta di lapangan semakin diperkuat dengan temuan bahwa sejumlah siswa terlihat asyik berbicara dengan teman sebangku, ada yang menyandarkan kepala dan tidur saat pembelajaran sedang berlangsung, sebagian sering meminta izin untuk ke toilet tanpa alasan yang jelas, serta sebagian besar tampak kurang fokus dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Keseluruhan hasil dokumentasi dan observasi tersebut memberikan gambaran yang jelas bahwa kondisi rendahnya konsentrasi belajar telah menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara optimal, khususnya pada materi Gotong Royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memuat nilai-nilai sosial penting.

Penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan di kelas IV SDN Dadapan 02 masih terdapat kelemahan yang perlu segera diatasi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkualitas. Media pembelajaran konvensional seperti LKS dan papan tulis cenderung menyajikan materi secara tekstual dan satu arah tanpa memberikan ruang

interaksi yang cukup, sehingga kurang mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa dalam waktu yang lama (Oka, 2017). Adapun media ular tangga materi gotong royong yang sesekali digunakan guru memang mampu membangkitkan antusiasme siswa pada awal pembelajaran, namun dalam praktiknya media ini justru menjadikan suasana kelas tidak kondusif karena siswa lebih terfokus pada aspek permainan dan persaingan antar kelompok dibandingkan pada pemahaman substansi materi yang diajarkan, sehingga dapat dikatakan bahwa konsentrasi belajar siswa masih rendah. Di samping itu, seluruh media yang digunakan di kelas belum mampu mengintegrasikan secara sinergis unsur visual yang kaya, audio yang relevan, animasi yang menarik perhatian, serta interaksi langsung yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Mayer, 2009). Kelemahan pada media yang digunakan tersebut secara langsung mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dalam merangsang dan mempertahankan konsentrasi belajar siswa sehingga ketercapaian tujuan pembelajaran pun menjadi terhambat. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan strategi dan media yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Nulinnaja, dkk. (2024) menjelaskan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan, perhatian, dan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung

Bertolak dari identifikasi permasalahan tersebut, peneliti merancang dan mengembangkan sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif yang secara khusus ditujukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu pada materi Gotong Royong, untuk siswa kelas IV SDN Dadapan 02 sebagai upaya mengatasi rendahnya konsentrasi belajar. Multimedia yang dikembangkan ini dirancang dengan memanfaatkan berbagai fitur interaktif yang canggih namun mudah dioperasikan, meliputi tombol navigasi, animasi yang menarik, audio yang relevan, video pembelajaran yang kontekstual, gambar ilustrasi yang menarik perhatian, serta kuis interaktif yang memungkinkan siswa terlibat aktif dan mendapatkan umpan balik langsung selama pembelajaran berlangsung (Nursyifa dkk., 2024). Pengembangan media ini memiliki pijakan teoretis yang kuat, mengacu pada teori multimedia pembelajaran dari Richard E. Mayer yang menegaskan bahwa penggunaan media yang memadukan unsur visual dan verbal terbukti mampu membantu siswa memusatkan perhatian pada hal-hal esensial, mengurangi beban kognitif yang tidak perlu, dan memahami materi dengan lebih baik serta lebih tahan lama (Oka, 2017). Keyakinan atas efektivitas media ini semakin diperkuat oleh temuan penelitian empiris yang dilakukan oleh Natalia & Tangkin (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa di sekolah dasar karena pembelajaran menjadi jauh lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Atas dasar itulah, multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih

kondusif dan menyenangkan, meningkatkan intensitas perhatian dan partisipasi aktif siswa, serta secara efektif membantu siswa memahami materi Gotong Royong secara lebih mendalam dan optimal (Puspita dkk., 2020). Penelitian sebelumnya umumnya menitikberatkan pada penggunaan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Namun, kajian yang membahas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan fokus utama pada peningkatan konsentrasi belajar siswa materi gotong royong masih relatif sedikit ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif guna membantu siswa menjaga fokus dan perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif tidak hanya memiliki dasar empiris yang kuat, tetapi juga memiliki landasan filosofis yang mendalam dalam tradisi pemikiran pendidikan modern. Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah proses transformatif yang bertujuan membantu setiap peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, holistik, dan berkesinambungan melalui proses pembelajaran yang bermakna, relevan, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik (Oka, 2017). Dalam perspektif pendidikan konstruktivisme yang menjadi salah satu paradigma dominan dalam pendidikan kontemporer, peserta didik dipandang bukan sebagai objek pasif penerima informasi, melainkan sebagai subjek aktif yang harus terlibat secara langsung dalam membangun dan mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang menarik, autentik, dan kontekstual (Mayer,

2009). Dalam kerangka nilai-nilai kebangsaan, Pendidikan Pancasila memegang peranan yang sangat sentral dan strategis dalam proses pembentukan karakter bangsa, penanaman sikap sosial yang positif, serta internalisasi nilai-nilai gotong royong, toleransi, dan keadilan pada diri peserta didik sejak usia dini (Abdullah & Syahputra, 2025). Melalui pertimbangan itulah, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan sesuai dengan karakteristik generasi masa kini menjadi sebuah keharusan agar nilai-nilai luhur Pancasila dapat dipahami, dihayati, dan diimplementasikan oleh siswa secara konkret, menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi gotong royong untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa?
2. Bagaimana hasil uji validasi dan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran?
3. Bagaimana perbedaan konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif materi gotong royong?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi gotong royong untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa.
2. Mengetahui hasil uji validasi dan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.
3. Mengetahui perbedaan konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif materi gotong royong.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terkait. Adapun manfaat terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru :

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan tidak monoton.

b. Bagi Siswa :

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif diharapkan dapat membantu siswa lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran, meningkatkan konsentrasi belajar, serta mempermudah siswa memahami materi Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Sekolah :

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat mendukung pemanfaatan fasilitas teknologi di sekolah secara lebih optimal serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

d. Bagi Penulis :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif serta menjadi bekal dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif pada penelitian selanjutnya.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini disusun berdasarkan kondisi awal yang ditemukan di lapangan serta karakteristik media yang dikembangkan. Adapun asumsi tersebut adalah:

- a. Multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang secara menarik, visual, dan interaktif dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong.
- b. Peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh serta memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai petunjuk guru.
- c. Proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya:

- a. Produk yang dikembangkan hanya diuji coba pada siswa kelas IV SDN Dadapan 02 dengan jumlah peserta terbatas, sehingga hasil efektivitas media belum dapat digeneralisasikan ke jenjang atau sekolah lain dengan karakteristik berbeda.

- b. Penelitian dilaksanakan dalam jangka waktu yang relatif singkat, sehingga uji efektivitas jangka panjang terkait peningkatan konsentrasi belajar siswa tidak dapat diamati secara menyeluruh.
- c. Multimedia pembelajaran dirancang berdasarkan kurikulum dan karakteristik siswa di SDN Dadapan 02. Oleh karena itu, penggunaannya di sekolah lain mungkin membutuhkan penyesuaian sesuai konteks masing-masing.
- d. Pengembangan multimedia hanya berfokus pada satu materi, yaitu Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi lain belum dicakup dalam produk yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dengan materi Gotong Royong. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dengan format file *.pptx* yang dapat dijalankan melalui laptop atau komputer.
2. Multimedia pembelajaran dirancang secara interaktif dengan memanfaatkan fitur *hyperlink*, tombol navigasi, animasi, audio, video, gambar, dan kuis interaktif sehingga memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media pembelajaran.

3. Tampilan media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar melalui penggunaan warna yang menarik, gambar ilustratif, teks yang jelas, serta animasi sederhana agar siswa lebih tertarik dan fokus selama pembelajaran berlangsung.
4. Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran adalah materi Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP).
5. Multimedia pembelajaran memuat beberapa menu utama, yaitu:
 - a) Halaman utama
 - b) Halaman pendahuluan
 - c) Halaman materi
 - d) Halaman video pembelajaran
 - e) Halaman quiz
 - f) Halaman penutup
6. Produk dilengkapi dengan latihan soal dan kuis interaktif sebagai sarana evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
7. Multimedia pembelajaran dirancang untuk digunakan pada pembelajaran tatap muka di kelas dengan bantuan LCD proyektor dan speaker aktif.
8. Produk dapat digunakan secara berulang oleh guru tanpa memerlukan aplikasi tambahan selain *Microsoft PowerPoint*.
9. Produk akhir berupa multimedia pembelajaran interaktif yang siap digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong

Royong di kelas IV SDN Dadapan 02 maupun sekolah lain dengan karakteristik serupa.

G. Orisinalitas Pengembangan

Penelitian pertama dilakukan oleh Mohammad Raafif William Sufa dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang*”. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE dengan subjek penelitian siswa kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang yang berjumlah 23 siswa. Fokus penelitian terletak pada peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif memperoleh persentase respon peserta didik sebesar 80% dengan kategori sangat baik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Sufa, 2023).

Penelitian kedua dilakukan oleh Mella Permadani Kusuma Putri dengan judul “*Pengembangan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD Kelas V*”. penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE dengan subjek penelitian siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPS materi masalah sosial. Fokus penelitian terletak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 87,5% dan validasi ahli materi sebesar

81,25% dengan kategori sangat valid. Hasil evaluasi siswa memperoleh persentase sebesar 65,5% dengan kategori sangat baik (Putri, 2023).

Penelitian ketiga dilakukan oleh Melvi Natalia dan Wiyun Philipus Tangkin dengan judul “*Penggunaan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD*”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas II sekolah dasar di Tomohon. Fokus penelitian terletak pada peningkatan konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung (Natalia & Tangkin, 2022).

Penelitian keempat dilakukan oleh Femi, dkk dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PPT Interaktif Muatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Bangunharjo*”. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Bangunharjo Sewon Bantul. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan fokus pada pengembangan media PPT interaktif pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92% dan validasi ahli materi sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 95,33% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Femi dkk., 2023).

Penelitian kelima dilakukan oleh Arif Widagdo dan Okta Cahya Rifida dengan judul “*Pengembangan Media PPT Interaktif dalam*

Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD”. Penelitian tersebut menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan subjek penelitian siswa kelas II SD Negeri Bintoro 4 Demak. Fokus penelitian terletak pada pengembangan media PPT interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 100% dan validasi ahli materi sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan N-Gain sebesar 0,32 dengan kategori sedang (Widagdo & Rifida, 2022).

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Mohammad Raafif William Sufa. “Pengembangan Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang”	1. Mengembangkan media <i>PowerPoint</i> interaktif. 2. Menggunakan jenis penelitian R&D. 3. Dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar.	1. Menggunakan model ADDIE. 2. Fokus pada motivasi belajar. 3. Materi pembelajaran tematik. 4. Subjek penelitian kelas III. 5. Hasil respon siswa sebesar 80%.
2.	Mella Permadani Kusuma Putri. “Pengembangan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD Kelas V”	1. Mengembangkan media <i>PowerPoint</i> interaktif. 2. Menggunakan jenis penelitian R&D.	1. Menggunakan model ADDIE 2. Fokus pada hasil belajar 3. Materi Masalah Sosial (IPS) 4. Subjek penelitian siswa kelas V. 5. Validasi ahli media 87,5% dan ahli materi 81,25%.
3.	Melvi Natalia & Wiyun Philipus Tangkin. “Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD”	1. Meneliti konsentrasi belajar. 2. Menggunakan media <i>PowerPoint</i> interaktif. 3. Dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar.	1. Menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. 2. Subjek penelitian siswa kelas II. 3. Fokus pada pembelajaran daring. 4. Tidak menggunakan model pengembangan R&D.

4.	Femi, Marwanti, Setyawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PPT Interaktif Muatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Bangunharjo”	1. Mengembangkan media <i>PowerPoint</i> interaktif. 2. Menggunakan jenis penelitian R&D. 3. Dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar.	1. Menggunakan model R&D 6 langkah. 2. Fokus pada kelayakan & kualitas media. 3. Materi penjajahan Belanda (IPS). 4. Subjek penelitian siswa kelas V. 5. Validasi ahli media 92%, ahli materi 84%, dan respon siswa 95,33%.
5.	Arif Widagdo & Okta Cahya Rifida. “Pengembangan Media PPT Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD”	1. Mengembangkan media <i>PowerPoint</i> interaktif. 2. Menggunakan jenis penelitian R&D. 3. Dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar.	1. Fokus pada minat belajar. 2. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 3. Subjek penelitian siswa kelas II. 4. Validasi ahli media 100% dan ahli materi 87,5%. 5. Hasil N-Gain sebesar 0,32 kategori sedang.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa media *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, perhatian, dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Namun, belum ditemukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong yang secara khusus berfokus pada peningkatan konsentrasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan model pengembangan Lee & Owens.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki unsur kebaruan pada aspek materi pembelajaran, variabel penelitian, model pengembangan, serta karakteristik produk yang dikembangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN Dadapan 02 menggunakan model pengembangan Lee & Owens.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut adalah definisi istilah yang dijelaskan secara operasional:

1. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah gabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video yang disajikan dalam satu kesatuan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, multimedia pembelajaran merujuk pada media yang dikembangkan menggunakan *PowerPoint* interaktif untuk membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong lebih menarik dan mudah dipahami.

2. *PowerPoint* Interaktif

PowerPoint interaktif adalah media presentasi berbentuk file *PPTX* yang diperkaya dengan fitur interaktif seperti *hyperlink*, navigasi, animasi, audio, video dan kuis sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan materi secara langsung. Dalam konteks penelitian ini, *PowerPoint* interaktif digunakan sebagai media pembelajaran yang memuat materi Gotong Royong untuk siswa kelas IV.

3. Materi Gotong Royong

Gotong royong adalah bentuk kerja sama yang dilakukan secara sukarela untuk kepentingan bersama tanpa mengutamakan kepentingan pribadi. Dalam penelitian ini, gotong royong dijelaskan

dalam konteks kehidupan sekolah dan masyarakat sebagai bagian dari nilai-nilai Pancasila.

4. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar adalah kemampuan peserta didik untuk memfokuskan perhatian pada materi yang dipelajari serta mengabaikan berbagai gangguan baik dari dalam diri maupun lingkungan sekitar. Beberapa faktor dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa, seperti kondisi fisik, lingkungan, dan motivasi. Lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan kemampuan fokus. Sebaliknya, gangguan suara dan suasana kelas yang tidak teratur dapat menurunkan konsentrasi. Motivasi belajar juga berperan besar dalam mempertahankan perhatian siswa. Jika siswa tertarik dengan materi, mereka lebih mudah berkonsentrasi. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang menarik dan relevan.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, maka perlu adanya sistematika penulisan mengenai tahapan pembahasan di setiap bab sebagaimana berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab I ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan kajian teori yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, pembahasan teori perspektif dalam islam, dan kerangka berpikir peneliti.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan jenis penelitian dan model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV Hasil Pengembangan

Bab ini memaparkan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, penyajian, dan analisis data uji produk, serta revisi produk.

BAB V Pembahasan

Bab ini memaparkan produk yang dikembangkan, hasil validasi dan kepraktisan, yang mana di dalamnya terdapat analisis desain pengembangan, analisis hasil validasi ahli materi, media, dan pembelajaran, kemudian hasil efektivitas media.

BAB VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Menurut Mayer (2009) multimedia didefinisikan sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata (*verbal form*) sekaligus gambar-gambar (*pictorial form*). Multimedia pembelajaran tercipta ketika peserta didik membangun representasi mental dari kata kata dan gambar yang disajikan kepada mereka (misalnya, teks cetak dan ilustrasi atau narasi dan animasi). Multimedia pembelajaran menjanjikan peserta didik dapat mempelajari lebih dalam lebih dalam terhadap pesan multimedia yang dirancang dengan baik yang terdiri dari teks dan gambar daripada dari penyampaian komunikasi secara tradisional yang hanya melibatkan teks saja.

Multimedia pembelajaran adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video yang dikemas dalam satu kesatuan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Oka (2017) menjelaskan bahwa multimedia bukan hanya sekadar penggunaan beberapa media, tetapi integrasi yang dirancang dalam konteks

pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi secara visual dan auditorial sekaligus.

Sedangkan menurut Sibuea, dkk. (2024) multimedia dalam pendidikan menggabungkan berbagai elemen informasi, seperti teks, gambar, audio, dan animasi, untuk menyampaikan pesan. Secara etimologi, "multi" berarti banyak, dan "media" berarti perantara. Dalam pendidikan, media juga mencakup guru, buku, dan lingkungan sekolah.

Selain itu, multimedia pembelajaran bertujuan memperkuat penyampaian pesan pendidikan, karena memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar melalui berbagai indera, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat (Oka, 2017).

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan perpaduan berbagai unsur media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung (Melinda dkk., 2018).

Siswa sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, konkret, menarik, dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan multimedia pembelajaran sangat sesuai diterapkan pada jenjang sekolah dasar karena mampu membantu

siswa mempertahankan perhatian dan konsentrasi belajar selama pembelajaran berlangsung.

b. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Karakteristik atau ciri-ciri baik umum maupun khusus sebuah multimedia interaktif akan membedakan media itu, apakah layak disebut media interaktif atau hanya sekedar media presentasi saja. Berikut beberapa karakteristik multimedia pembelajaran menurut (Oka, 2017) :

- 1) Memadukan berbagai unsur media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu media pembelajaran.
- 2) Bersifat interaktif sehingga memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran.
- 3) Menampilkan materi secara visual dan audio untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.
- 4) Mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.
- 5) Dapat digunakan secara fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran.

c. Kelebihan Multimedia Pembelajaran

Menurut Sibuea, dkk. (2024) kelebihan dari penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran di antaranya yaitu:

- 1) Multimedia mendukung interaksi dan umpan balik cepat, meningkatkan proses belajar dan memungkinkan guru menjawab pertanyaan peserta didik langsung.
- 2) Multimedia memberi kebebasan bagi guru untuk memilih topik pembelajaran yang sesuai, sementara peserta didik dapat memilih topik yang disukai.
- 3) Multimedia membantu menjelaskan konsep dasar secara jelas, konkret, dan autentik.
- 4) Multimedia dapat diakses oleh khalayak luas.
- 5) Peserta didik mendapatkan pengalaman luas dengan berbagai media.

2. *PowerPoint* Interaktif

a. Pengertian *PowerPoint* Interaktif

Microsoft PowerPoint adalah salah satu program aplikasi dari *Microsoft* yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah (Amalida & Halimah, 2023). *Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang digunakan khusus untuk menampilkan program multimedia yang memunculkan audio dan visual secara bersamaan selain media video (Carolien dkk., 2023). Dengan bantuan *software* tersebut, seseorang bisa membuat presentasi dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan

sebagai bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya (Setiawan dkk., 2024).

PowerPoint adalah aplikasi presentasi yang membantu membuat slide presentasi lebih menarik dan profesional karena dilengkapi dengan berbagai efek, animasi dan suara (Suci dkk., 2023). Media ini memberikan kemampuan kepada pengguna untuk menyajikan dan menggabungkan gambar, teks, video, animasi, suara, dan elemen lainnya melalui alat dan koneksi, sehingga memungkinkan navigasi, interaksi, kreativitas, dan komunikasi bagi penggunanya (Marchellino & Kuswanti, 2024).

Microsoft PowerPoint adalah program yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang memungkinkan untuk membuat media pembelajaran interaktif (Sobirin dkk., 2024). Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata interaktif mengandung arti bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif (Amalida & Halimah, 2023). Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna (peserta didik) dengan materi pembelajaran.

Powerpoint dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran (Sobirin dkk., 2024). *PowerPoint* interaktif mampu membuat materi pengajaran dengan mencampurkan berbagai elemen pembelajaran seperti audio, video, teks, atau grafik, yang

semuanya bersifat interaktif (Abidin dkk., 2023). Dengan dukungan fitur-fitur tersebut, *powerpoint* dapat dijadikan sebagai media yang interaktif dan mampu menjelaskan materi teoritis dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Marchellino & Kuswanti, 2024).

Media *PowerPoint* Interaktif memungkinkan pengguna, seperti siswa dan guru untuk mengakses sumber belajar, materi pembelajaran, dan interaksi pembelajaran melalui jaringan internet (Maenah dkk., 2024). *PowerPoint* interaktif merupakan tampilan slide yang disusun dengan interaktif dan dengan bentuk menu sehingga mampu menampilkan *feedback* yang telah dirancang (Ningrum dkk., 2024). *PowerPoint* interaktif merupakan media berupa slide yang penyusunannya dilakukan secara interaktif dan dalam bentuk menu yang di dalamnya dapat diisi dengan video, gambar, musik, animasi, *hyperlink*, dan lain-lain (Ayuningsih & Yulistiana, 2023).

PowerPoint Interaktif adalah sebagai sebuah alat bantu mengajar yang dirancang melalui *Microcoft Powerpoint* yang didalamnya terdapat unsur penyusunan berupa teks, gambar, suara, dan video animasi yang dapat memudahkan penggunaanya dalam hal pengoperasian dan pengontrolan sesuai dengan keinginan dalam satupembelajaran (Santia & Oktira, 2024). Secara umum, media *PowerPoint* Interaktif ini akan menciptakan

proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Maenah dkk., 2024).

b. Kelebihan dan Kekurangan *Powerpoint* Interaktif

Kelebihan *PowerPoint* interaktif yaitu antara lain:
(Ayuningsih & Yulistiana, 2023)

- 1) Praktis, semua ukuran kelas dapat menggunakan *PowerPoint* interaktif.
- 2) Menawarkan kesempatan kepada penonton untuk membuat catatan.
- 3) Teknik penyajian memiliki variasi yang menarik, sehingga tidak membuat bosan.
- 4) Penyajian dapat mengkombinasikan berbagai warna.
- 5) Dapat digunakan berkali-kali.

Menurut Nurwahidin, dkk. (2024) terdapat kelemahan-kelemahan dari penggunaan media powerpoint interaktif, yakni:

- 1) Membutuhkan perangkat keras untuk menampilkan bahan ajar yang ingin disampaikan, antara lain seperti lcd, dan proyektor.
- 2) Untuk pengadaannya diperlukan biaya yang tidak murah dan tidak semua sekolah dapat memfasilitasinya.
- 3) Memerlukan persiapan yang terencana sebelum membuat tayangan slide, terutama dalam penggunaan teknik penyajian animasi yang baik tentunya membutuhkan waktu lama.

- 4) Tidak semua orang bisa membuat dan mengoperasikannya.

3. Materi Gotong Royong

a. Pengertian Gotong Royong

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD/MI mencakup berbagai materi, salah satunya yakni Gotong Royong yang diajarkan pada semester 2. Materi ini bertujuan melatih jiwa sosial peserta didik terhadap lingkungan sekitar yang sesuai dengan buku ajar yang digunakan pendidik. Pemilihan materi didasarkan pada pentingnya jiwa sosial ketika hidup di masyarakat. Pada kelas IV SD/MI, materi Gotong royong dalam Pendidikan Pancasila Menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

b. Karakteristik Gotong Royong

Perilaku gotong royong pada hakikatnya identik dengan kegiatan yang melibatkan berbagai pihak. Dalam hal ini jelas dinyatakan bahwa gotong royong tidak mengedepankan aspek individualitas, justru kekompakan dalam melakukan suatu tindakan atau pekerjaan tertentu yang dilakukan atas inspirasi positif dari berbagai pihak. Gotong royong tidak dapat dipungkiri lagi sebagai ciri khas bangsa Indonesia yang turun temurun, sehingga keberadaanya harus dipertahankan. Pola seperti ini

merupakan bentuk nyata dari solidaritas yang terdapat dalam kehidupan masyarakat, sehingga setiap warga yang terlibat di dalamnya memiliki hak untuk dibantu dan berkewajiban untuk membantu. Berikut beberapa karakteristik perilaku gotong royong (Ulfiana, 2023):

- 1) Sebagai sifat dasar bangsa Indonesia yang menjadi unggulan bangsa dan tidak dimiliki bangsa lain.
- 2) Terdapat rasa kebersamaan dalam setiap pekerjaan yang dilakukan. Sebagai bahan pertimbangan bahwa nilai-nilai kebersamaan yang selama ini ada perlu senantiasa dijunjung tinggi dan dilestarikan agar semakin lama tidak semakin memudar.
- 3) Memiliki nilai yang luhur dalam kehidupan.
- 4) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, karena di dalam kegiatan gotong royong, setiap pekerjaan dilakukan secara bersama-sama tanpa memandang kedudukan seseorang tetapi memandang keterlibatan dalam suatu proses pekerjaan sampai sesuai dengan yang diharapkan.
- 5) Mengandung arti saling membantu yang dilakukan demi kebahagiaan dan kerukunan hidup bermasyarakat.
- 6) Suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dan sifatnya sukarela tanpa mengharap imbalan apapun dengan tujuan suatu pekerjaan atau kegiatan akan berjalan dengan mudah, lancar, dan ringan.

Nilai gotong royong tidak hanya berkaitan dengan kerja sama dalam menyelesaikan pekerjaan bersama, tetapi juga berkaitan dengan pembentukan sikap toleransi, keterbukaan, keadilan, dan kebangsaan. Nilai-nilai tersebut penting ditanamkan sejak sekolah dasar karena menjadi bagian dari karakter warga negara yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Pancasila (Sholeh dkk., 2024).

c. Tujuan Pembelajaran

Materi Gotong Royong termasuk fase B (untuk kelas IV) elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pada fase ini, terdapat capaian pembelajaran (CP) yang harus dicapai peserta didik dan juga tujuan pembelajaran (TP). Berikut merupakan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang harus dicapai peserta didik pada fase C (untuk kelas 5) (Kurniawan dkk., 2023).

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	
Pada Fase B, peserta didik menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.	
Tujuan Pembelajaran	
1.	Peserta didik dapat menguraikan pengertian gotong royong dengan tepat.
2.	Peserta didik dapat menentukan unsur serta manfaat gotong royong dengan tepat.

4. Konsentrasi Belajar

a. Pengertian Konsentrasi Belajar

Konsentrasi adalah usaha untuk memusatkan perhatian terhadap objek yang dibutuhkan dengan mengabaikan hal lain

yang tidak diperlukan (Sukri & Purwanti, 2023). Menurut Amalia, dkk. (2022) faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi dalam belajar diantaranya yaitu motivasi yang dicapai, keinginan atau minat terhadap sesuatu, tekanan yang dapat mengancamnya, kondisi fisik, psikologis, emosional dan pengalaman, tingkat kecerdasan, lingkungan, minat yang rendah dan motivasi di dalam kelas, perasaan cemas, depresi, marah, cemas, takut, benci dan dendam, lingkungan belajar yang bising dan kacau, gangguan kesehatan, pembelajaran pasif, kurangnya kompetensi dalam metode pengajaran yang baik (Amalia dkk., 2022). Secara khusus, di dalam kegiatan ini, akan fokus pada konsentrasi pada proses belajar atau sering disebut konsentrasi belajar.

Menurut Maharani, dkk. (2024) konsentrasi pada pembelajaran ialah terpusatnya perhatian pada pembelajaran dengan mengabaikan segala hal yang tidak berhubungan pada kegiatan belajar. Untuk memperoleh keberhasilan belajar yang baik, maka siswa harus memiliki konsentrasi pada pembelajaran. Menurut Andriana, dkk. (2023) konsentrasi belajar memiliki pengertian kemampuan dalam memusatkan perhatian terhadap pembelajaran. Perhatian tersebut dipusatkan dan ditujukan pada materi pembelajaran maupun pada proses bagaimana cara perolehannya. Menurut Andriana, dkk. (2023) salah satu aspek psikologis adalah konsentrasi belajar yang tidak jarang dianggap

sulit untuk dimengerti oleh orang lain jika bukan seseorang yang tengah belajar itu sendiri. Hal tersebut dapat terjadi karena terkadang sesuatu yang orang lain lihat dari kegiatan individu belum tentu sama dengan sesuatu yang sebenarnya tengah dipikirkan oleh seseorang tersebut (Andriana dkk., 2023).

Menurut Bili (2019) konsentrasi belajar adalah suatu proses usaha seseorang untuk mengarahkan perhatian dan pemikirannya terhadap kegiatan belajar dengan mengesampingkan segala sesuatu yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar (Bili & Lengo, 2019). Jika dikaitkan dalam pembelajaran, maka konsentrasi belajar merupakan pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan mengesampingkan hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran yang diterimanya (Amalia dkk., 2022).

Pada saat mempelajari materi di kelas, peserta didik seringkali mengalami berbagai macam gangguan yang berasal dari dalam dan luar diri sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar. Pada saat belajar, kadang kala tanpa disadari muncul pikiran mengenai masalah-masalah lama dan keinginan lain menjadi pengganggu aktivitas belajar kita. Suasana belajar dimana kelas penuh, cuaca panas, suara bising dari luar ruangan juga seringkali membuat siswa mengalami gangguan sehingga sulit untuk berkonsentrasi. Gangguan konsentrasi belajar banyak dialami peserta didik terutama saat mempelajari mata pelajaran

yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi. Kesulitan menjaga konsentrasi belajar juga semakin bertambah jika peserta didik terpaksa mempelajari materi pelajaran yang tidak disukainya (Ikawati, 2016).

Peserta didik yang dapat mengelola konsentrasinya akan menjadikannya mampu memahami dan mengaplikasikan segala informasi yang didapatkan. Dengan pemahaman tentang materi pelajaran yang disampaikan guru, maka peserta didik akan mendapat nilai yang tinggi di kelas. Sedangkan peserta didik yang tidak dapat menjaga konsentrasi ketika sedang belajar maka akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas belajar secara menyeluruh, dan dapat berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Kesulitan konsentrasi yang dialami disebabkan karena peserta didik tidak dapat memperhatikan penjelasan guru dengan baik, kesulitan menerima materi pelajaran yang diberikan guru, serta kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara langsung maupun mengerjakan soal-soal materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Apabila kondisi peserta didik tidak mampu memaksimalkan konsentrasi belajar terus dibiarkan, maka dampaknya pada nilai dan hasil pembelajaran yang tidak maksimal (Fridaram dkk., 2020).

Siswa yang tidak dapat memfokuskan pikiran terhadap materi pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal misalnya: guru yang mengajar dengan metode pembelajaran konvensional atau

kelompok menyebabkan siswa dianggap memiliki kemampuan berpikir yang sama, kurangnya keterampilan guru di dalam mengelola kelas sehingga metode pembelajaran yang diberikan bersifat monoton dan kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan hanya mengandalkan guru, dan suasana di kelas yang panas, sesak, dan terkadang bising yang memunculkan gangguan suara sehingga suasana di kelas menjadi sangat tidak nyaman dan kondusif untuk belajar (Aviana & Hidayah, 2015).

b. Indikator Konsentrasi Belajar

Indikator konsentrasi belajar menurut Slameto (Amalia dkk., 2022) meliputi tiga perilaku utama, yaitu: (1) perilaku kognitif, (2) perilaku afektif, dan (3) perilaku psikomotor. Penelitian ini secara khusus berfokus pada indikator perilaku afektif dan perilaku psikomotorik.

Tabel 2. 2 Indikator Konsentrasi Belajar

Konsep	Indikator
Konsentrasi belajar	1. Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai: a. Perhatian siswa terhadap materi pelajaran. b. Kemampuan memberikan respon terhadap materi yang diajarkan. c. Mengemukakan suatu keberanian untuk mengungkapkan ide. 2. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai: a. Tidak menunjukkan kebosanan selama proses pembelajaran. b. Kemampuan melakukan gerakan tubuh yang sesuai dengan arahan guru.

B. Perspektif Teori dalam Islam

وَقُلْ رَبِّ اعْزُدْ بِكَ مِنْ هَمَزَاتِ الشَّيْطَانِ ٩٧

وَاعْزُدْ بِكَ رَبِّ أَنْ يَحْضُرُونِ ٩٨

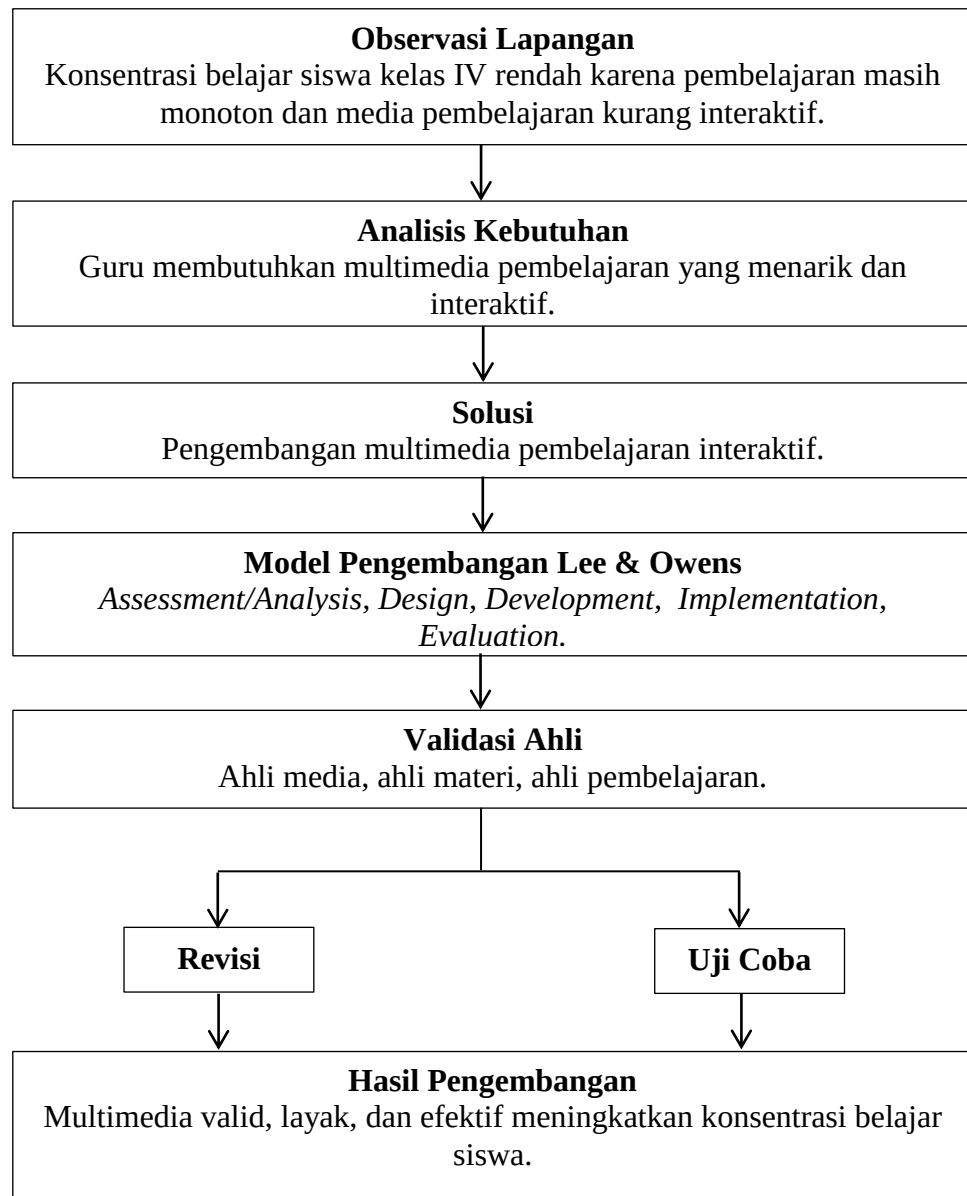
Artinya: *"Dan katakanlah: 'Ya Tuhanku, aku berlindung kepada-Mu dari bisikan-bisikan setan (97), dan aku berlindung (pula) kepada-Mu, Ya Tuhanku, agar mereka tidak mendekat kepadaku(98).'"* (QS. Al-Mu'minun [23]: 97–98).

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa gangguan konsentrasi dapat muncul tidak hanya dari faktor eksternal (lingkungan belajar yang bising, media yang tidak menarik), tetapi juga dari faktor internal berupa pikiran yang tidak fokus, rasa malas, gelisah, atau dorongan negatif yang dapat diidentifikasi sebagai bentuk “bisikan setan” dalam perspektif spiritual.

Ayat tersebut menunjukkan bahwa gangguan fokus dan ketidaktenangan pikiran dapat memengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, siswa memerlukan kondisi psikologis yang tenang agar mampu berkonsentrasi secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir penelitian dan pengembangan disajikan pada bagan 2.1 berikut.

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

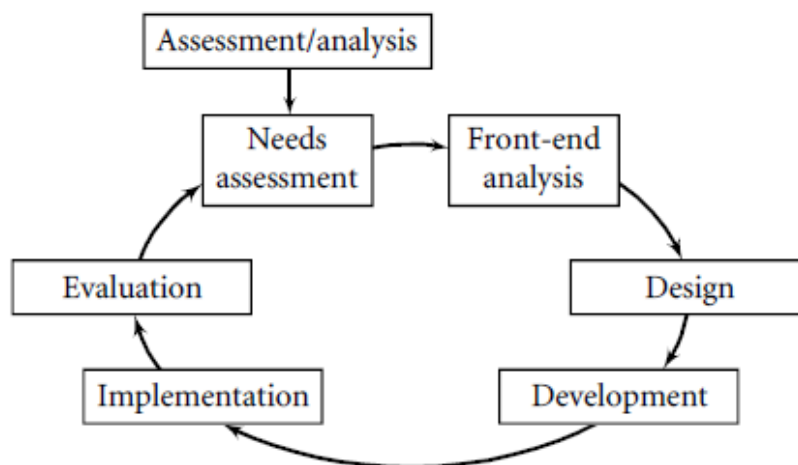
Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Untuk menghasilkan suatu produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Peneliti memilih menggunakan jenis penelitian R&D, dikarenakan jenis penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menguji keefektifannya. Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Lee & Owens.

B. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens. Model Lee & Owens dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini karena merupakan model yang dikhususkan untuk

mengembangkan multimedia pembelajaran. Pemilihan model Lee dan Owens juga didukung oleh penelitian Sugiri, dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa model ini efektif digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi karena menyediakan tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Melalui tahapan tersebut, produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran sehingga memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Prosedur penelitian dan pengembangan dalam model *Lee Owens* terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) *Assessment/Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Model Lee Owens ini dikembangkan oleh William W. Lee dan Diana L. Owens pada tahun 2004 untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut adalah skema langkah-langkah model (Lee & Owens, 2004).



Gambar 3. 1 Model Pengembangan Lee & Owens

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini mengadaptasi model pengembangan (Lee & Owens, 2004), yaitu:

1. *Assessment/Analysis* (Penilaian/Analisis)

Tahapan pertama dalam prosedur pengembangan Lee & Owens adalah *Assessment/analysis*. Pada tahap ini terdapat dua langkah penting. *Need assessment* adalah tahap awal yang dilakukan secara sistematis untuk mengidentifikasi kebutuhan yang belum terpenuhi atau masalah yang ada. Dengan kata lain, tahap ini bertujuan untuk menentukan apa yang kurang dan apa yang ingin dicapai. *Fron-end analysis* merupakan tahap lanjutan yang fokus pada pencarian solusi yang efektif untuk mengatasi masalah di tahap sebelumnya yang kemudian dicari solusinya sesuai kebutuhan.

a. *Needs assessment* (Analisis Kebutuhan)

Observasi dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dalam penelitian. Peneliti berperan sebagai observer dengan mengamati proses pembelajaran untuk memperoleh data kualitatif yang mendalam. Berdasarkan observasi di SDN Dadapan 02 kelas IV dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong, pada saat pembelajaran berlangsung peneliti melihat perilaku belajar siswa, tingkat konsentrasi belajar siswa, serta interaksi mereka terhadap media pembelajaran yang ada. Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan wali kelas untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang telah digunakan di sekolah, seperti

LKS, buku cetak, dan ular tangga. Hal ini untuk memperoleh pemahaman lebih dalam tentang kesulitan mereka dalam memahami materi gotong royong, serta jenis media yang mungkin menarik perhatian mereka.

b. *Front-end analysis* (Analisis awal akhir)

Analisis ini bertujuan untuk memahami berbagai aspek terkait kebutuhan dan kondisi awal siswa sebelum media dibuat. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini untuk menentukan kebutuhan pembelajaran agar pembelajaran berjalan lancar dan mencapai tujuan. Terdapat 10 cara yang digunakan yaitu meliputi.

1) Analisis Siswa (*Audience Analysis*)

Bertujuan untuk mengetahui latar belakang dan karakteristik pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dadapan 02, jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 25 siswa.

2) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi teknologi yang dimiliki. Teknologi di SDN Dadapan 02 cukup memadai ditandai dengan adanya LCD proyektor. Akses internet yang memadai WiFi yang mudah dijangkau kapan saja. Selain itu, di rumah siswa juga memiliki handphone untuk menunjang pembelajaran mereka. Akan tetapi fasilitas teknologi itu tidak dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru

karena tidak dijumpai media belajar elektronik yang digunakan guru ketika mengajar di kelas.

3) Analisis Situasi (*Situation Analysis*)

Dalam tahap ini, analisis situasi bertujuan untuk mengetahui keadaan siswa saat pembelajaran. Setelah peneliti melakukan observasi untuk mengamati proses pembelajaran dalam hal situasi dan kondisi siswa. Kondisi kelas IV pada saat pembelajaran yakni kurang kondusif, kurang berantusias dan kurangnya fokus siswa saat pembelajaran.

4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Proses analisis tugas ini akan menjadi panduan bagi peneliti dalam menentukan materi yang akan dikembangkan pada multimedia pembelajaran interaktif. Peneliti menentukan materi yang dianggap sulit, kemudian mengidentifikasi indikator dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

5) Analisis Kejadian Penting (*Critical Analysis*)

Peneliti menganalisis bersamaan dengan analisis tugas, sehingga peneliti dapat mengetahui pembelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa kelas IV SDN Dadapan 02 sebagai penunjang keberlangsungan proses belajar

6) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)

Analisis tujuan dilakukan dengan mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menentukan media pembelajaran yang sesuai,

menentukan materi yang akan dikembangkan, serta menetapkan metode pengukuran yang digunakan dalam penelitian.

7) Analisis Masalah (*Issue Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah berdasarkan hasil observasi di lapangan. Observasi tersebut dilakukan untuk menemukan berbagai kejadian penting yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan tersebut, peneliti memperoleh gambaran mengenai permasalahan utama yang berkaitan dengan sikap gotong royong oleh siswa kelas IV SDN Dadapan 02, sehingga permasalahan tersebut perlu segera diatasi melalui penelitian yang sesuai.

8) Analisis Media (*Media Analysis*)

Analisis media menunjukkan bahwa pembelajaran sudah didukung oleh penggunaan ular tangga, namun media tersebut belum mampu mempertahankan konsentrasi secara optimal. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif. Pengembangan ini didukung oleh ketersediaan fasilitas teknologi yang dimiliki siswa, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga memungkinkan penerapan media pembelajaran berbasis digital secara lebih efektif dan mudah diakses.

9) Analisis Data yang Sudah Ada (*Extend-Data Analysis*)

Peneliti menyatukan berbagai informasi yang telah diperoleh dari hasil analisis untuk dijadikan dasar dalam menyusun pedoman pengembangan media pembelajaran. Seluruh data tersebut digunakan sebagai acuan agar proses pengembangan media dapat berjalan sesuai kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

10) Analisis Biaya (*Cost Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan perhitungan kebutuhan biaya yang diperlukan selama proses pengembangan media. Biaya tersebut meliputi pembelian akun premium serta penggunaan akses internet yang mendukung proses pembuatan multimedia interaktif. Perencanaan biaya ini dilakukan agar seluruh proses pengembangan media dapat berjalan secara efektif dan terstruktur

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua adalah desain. Tahap desain adalah tahap rancangan sebuah media pembelajaran, rancangan adalah konsep atau rencana awal yang disusun sebagai acuan untuk menghasilkan sebuah produk. Peneliti melakukan perancangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut :

- a. Menentukan materi Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

- b. Menyusun struktur menu *PowerPoint* interaktif yang terdiri atas halaman utama, halaman pendahuluan, materi pembelajaran, video pembelajaran, halaman quis, dan halaman penutup.
- c. Merancang tampilan dan alur *PowerPoint* interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar melalui penggunaan warna menarik, gambar ilustratif, ikon navigasi, animasi sederhana, dan teks yang mudah dibaca.
- d. Menentukan komponen multimedia yang digunakan, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, *hyperlink*, tombol navigasi, dan kuis interaktif.
- e. Menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli pembelajaran, dan angket konsentrasi belajar.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini dilaksanakan dengan mengembangkan produk yang disesuaikan dengan rincian yang telah ditetapkan. Pengembangan multimedia dilakukan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dengan memanfaatkan fitur teks, gambar, audio, video, animasi, *hyperlink*, tombol navigasi, dan kuis interaktif. Penggunaan berbagai fitur tersebut bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas halaman utama, halaman pendahuluan, materi, video pembelajaran, halaman quis, dan halaman penutup. Tampilan media

dirancang menggunakan warna, gambar ilustratif, serta bahasa yang sederhana agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Setelah produk selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran sebelum digunakan dalam tahap implementasi dan uji coba produk. Validator memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di kelas IV SDN Dadapan 02 yang berjumlah 25 siswa. Implementasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media serta efektivitas multimedia dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Pada tahap ini, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran validator. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengisi angket konsentrasi belajar untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan

terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta hasil pengukuran konsentrasi belajar siswa. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar revisi produk agar multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menjadi lebih valid, layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong kelas IV SDN Dadapan 02.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Peneliti membutuhkan validasi untuk menilai sejauh mana produk yang dikembangkan layak digunakan. Setelah produk selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji validasi produk. Hasil validasi dari validator yang akan menjadi masukan untuk memperbaiki produk sehingga memenuhi kriteria kelayakan.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli dalam penelitian pengembangan ini mencakup tiga kategori, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran:

1) Ahli Materi

Ahli materi adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang materi pembelajaran Pancasila. Ahli materi akan

memberikan masukan dan penilaian terhadap materi yang ada didalam multimedia pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

2) Ahli Media

Ahli media adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang desain, khususnya pada perancangan media pembelajaran. Ahli media akan memberikan masukan dan penilaian terhadap desain pada multimedia pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

3) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah seorang guru yang telah berpengalaman selama 5 tahun. Ahli pembelajaran akan menilai kelayakan, ketepatan, dan kesesuaian produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

2. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Uji coba penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Dadapan 02. Uji coba dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh para ahli melalui tahap validasi dan telah mengalami revisi. Uji coba ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan serta keefektifan terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif materi Gotong Royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Uji coba produk dilakukan pada kelompok siswa untuk mengukur konsentrasi belajar siswa sebelum penerapan multimedia

interaktif, sedangkan *post-test* dilakukan setelah penerapan multimedia interaktif untuk mengetahui adanya peningkatan konsentrasi belajar. Instrumen yang digunakan berupa angket pengukuran konsentrasi belajar siswa dengan menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah siswa kelas IV SDN Dadapan 02 sebanyak 25 siswa. Pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Jumlah subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari 25 peserta didik. Alasan pemilihan kelas IV karena permasalahan yang muncul atau ditemukan peneliti berkaitan dengan rendahnya konsentrasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Dadapan 02.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan (R&D) umumnya memanfaatkan kedua jenis data tersebut untuk memperoleh hasil yang komprehensif, baik terikat proses pengembangan maupun uji kelayakan produk (Sugiyono, 2019).

1. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Dadapan 02 dan

wawancara dengan wali kelas IV, serta masukan atau saran dari para validator.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta angket pengukuran konsentrasi belajar siswa kelas IV.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, instrumen yang digunakan terdiri atas beberapa jenis sesuai dengan sumber data yang akan dikumpulkan:

1. Instrumen Validasi oleh Ahli Materi

Produk yang sudah jadi harus dilakukan validasi kepada ahli materi Pendidikan Pancasila. Tujuannya adalah untuk mengetahui kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, penggunaan bahasa, dan kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Item
1	Kelayakan Isi	Materi sesuai CP dan TP	1
		Materi disusun sesuai tujuan pembelajaran	2
		Materi sesuai kebutuhan siswa	3
		Materi relevan dengan kondisi sosial	4
		Materi mampu meningkatkan minat belajar siswa	5
2	Kelayakan Penyajian	Penyajian materi runtut dan sistematis	6
		Contoh gambar membantu pemahaman konsep	7
		Materi tidak menimbulkan miskonsepsi	8
		Penyajian materi interaktif dan partisipatif	9
3	Kebahasaan	Kosa kata sesuai perkembangan siswa	10
		Bahasa sederhana dan mudah dipahami	11
		Konsistensi penggunaan istilah	12
		Penggunaan bahasa baku	13

2. Instrumen Validasi oleh Ahli Media

Ahli media harus melakukan validasi terhadap multimedia pembelajaran interaktif sebelum diuji cobakan. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia pembelajaran dari aspek tampilan media, desain, navigasi, interaktivitas, penggunaan warna, animasi, audio, serta kemudahan penggunaan media.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Item
1	Kegrafikan	Desain menarik dan konsisten	1
		Tata letak sesuai	2
		Kontras warna dan background sesuai	3
		Huruf mudah dibaca	4
		Kombinasi huruf sesuai	5
		Spasi antarbaris sesuai	6
		Spasi antarhuruf sesuai	7
		Animasi sesuai materi	8
		Media mudah dioperasikan	9
		Tombol navigasi berfungsi baik	10
		Perpindahan slide berjalan lancar	11
		Resolusi video jelas	12
		Stabilitas media saat digunakan	13

3. Instrumen Validasi oleh Ahli Pembelajaran

Jika sudah sesuai dengan kriteria dan valid, maka peneliti dapat melakukan validasi kepada guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Dadapan 02. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian multimedia pembelajaran dengan proses pembelajaran, keterlaksanaan penggunaan media, serta kemampuan media dalam membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Item
1	Kelayakan Pembelajaran	Media mendorong siswa aktif	1
		Media bersifat interaktif	2
		Media meningkatkan konsentrasi belajar siswa	3
2	Bahasa	Bahasa sederhana dan mudah dipahami	4
		Kosa kata sesuai perkembangan siswa	5
		Penggunaan bahasa baku	6
3	Evaluasi Pembelajaran	Soal sesuai tujuan pembelajaran	7
		Soal mengukur pemahaman siswa	8
		Media memberikan umpan balik terhadap hasil evaluasi	9

4. Instrumen Angket Pengukuran Konsentrasi Belajar.

Angket konsentrasi belajar digunakan untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Konsentrasi Belajar

No	Indikator	Deskriptor	No Item
1	Fokus Perhatian	Memperhatikan penjelasan guru	1–2
2	Pemusatan Pikiran	Tidak melamun saat belajar	3–4
3	Pemahaman Materi	Memahami materi pembelajaran	5
4	Ketertarikan Belajar	Senang dan tertarik mengikuti pembelajaran	6–8
5	Ketahanan Konsentrasi	Tidak mudah terganggu	9–11
6	Keaktifan Belajar	Aktif bertanya dan menjawab	12–14
7	Kesungguhan Belajar	Mengerjakan tugas dengan baik	15–17

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih natural dan kontekstual, karena peneliti dapat mengamati langsung perilaku atau fenomena yang sedang terjadi di lapangan. Teknik ini sangat berguna untuk mendapatkan data yang lebih natural dan mendalam, terutama untuk perilaku yang sulit diungkapkan secara verbal. Peneliti telah melakukan observasi kepada siswa kelas IV SDN Dadapan 02 sebelum penelitian dan pengembangan untuk mengidentifikasi masalah dan untuk mengukur sekaligus mengevaluasi keefektifan multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

2. Wawancara

Teknik wawancara ini membantu peneliti untuk menggali informasi secara mendalam antara pewawancara dan narasumber dalam bentuk percakapan. Tujuan utama dilakukan wawancara ini untuk mengumpulkan data dan informasi sesuai masalah yang akan diteliti agar relevan. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih detail dari subjek penelitian.

3. Angket

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menyebarkan angket uji validasi kepada beberapa ahli untuk mengerti tingkat validitas

multimedia pembelajaran interaktif. Angket yang disebarkan antara lain angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi pembelajaran, dan angket *pre-test post-test* konsentrasi untuk peserta didik untuk kelas IV SDN Dadapan 02. Hasil dari angket tersebut dijadikan oleh peneliti untuk mengetahui apakah bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran atau tidak.

4. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai jenis dokumen berisi informasi terkait penelitian yang dilakukan, seperti buku, laporan, foto atau gambar, arsip, dan sebagainya.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah semua data terkumpul. Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka analisis data yang digunakan adalah:

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, serta catatan masukan dan saran dari validator, baik ahli media, ahli materi maupun ahli pembelajaran. Seluruh data tersebut digunakan untuk memahami kondisi lapangan serta melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis validasi produk

Analisis data validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

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

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Tabel 3. 5 Kriteria Validitas dan Kelayakan

Persentase	Kategori
86%–100%	Sangat Valid
71%–85%	Valid
56%–70%	Cukup Valid
≤55%	Kurang Valid

(Arikunto, 2010)

b. Analisis Konsentrasi Belajar Siswa

Analisis konsentrasi belajar siswa digunakan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif. Analisis dilakukan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest})}{(\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest})}$$

Keterangan:

Posttest : Skor setelah penggunaan multimedia pembelajaran

Pretest : Skor sebelum penggunaan multimedia pembelajaran

Skor maksimal : Skor maksimum angket

Tabel 3. 6 Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

(Hake, 1998)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong untuk siswa kelas IV SDN Dadapan 02. Pengembangan media ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya tingkat konsentrasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengembangan multimedia pembelajaran ini menerapkan model Lee & Owens yang mencakup lima tahap utama, yaitu *assessment/analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Seluruh tahapan dilaksanakan secara terstruktur dan berkesinambungan guna menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

1. Tahap Assesment/Analysis (Penilaian dan Analisis)

a. Needs Assesment (Analisis kebutuhan)

Analisis kebutuhan dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara bersama wali kelas IV SDN Dadapan 02. Observasi dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2025. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan menggunakan media konvensional, seperti papan tulis, LKS, dan permainan ular tangga. Penggunaan media tersebut dinilai belum

mampu mempertahankan konsentrasi belajar siswa dalam waktu yang cukup lama. Setelah pembelajaran berlangsung sekitar 10-15 menit, beberapa siswa mulai menunjukkan perilaku kurang fokus, seperti berbicara dengan teman sebangku, mengantuk, bermain sendiri, serta kurang memperhatikan penjelasan guru.

Sementara itu, hasil wawancara dengan wali kelas IV menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan media visual dibandingkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna membantu meningkatkan perhatian serta konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung

b. *Front-End Analysis (Analisis Awal dan Akhir)*

1) Analisis Siswa

Menurut hasil observasi, siswa kelas IV memiliki karakteristik aktif, menyukai tampilan visual yang menarik, dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media berbasis teknologi. Namun, siswa cenderung mudah merasa bosan apabila proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang bervariasi.

Menurut hasil pengamatan, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media visual seperti gambar, video, dan animasi dibandingkan dengan penjelasan verbal saja. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif dinilai lebih sesuai untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

2) Analisis Teknologi

Menurut hasil observasi, SDN Dadapan 02 memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, seperti proyektor, sound system, dan LCD, serta wifi dan listrik yang mendukung penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

3) Analisis Situasi

Situasi pembelajaran di kelas IV menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Selain itu, kondisi kelas cenderung menjadi kurang kondusif apabila pembelajaran berlangsung terlalu lama tanpa didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan variatif.

4) Analisis Tugas

Peneliti melakukan analisis terhadap materi pembelajaran yang akan dikembangkan ke dalam multimedia interaktif. Materi yang dipilih adalah Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada relevansinya dengan pembentukan karakter sosial peserta didik, seperti kerja sama, sikap toleransi, serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, materi Gotong Royong juga dianggap tepat untuk dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif karena memungkinkan integrasi berbagai unsur seperti gambar, video, animasi, dan kuis pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman siswa secara lebih optimal.

5) Analisis Kejadian Penting

Hasil observasi menunjukkan bahwa rendahnya konsentrasi belajar siswa menjadi salah satu kendala utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa terlihat kurang antusias serta tidak aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan

media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

6) Analisis Tujuan

Analisis tujuan dilakukan dengan mengacu pada capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran materi Gotong Royong pada kelas IV. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bertujuan untuk:

- a. Membantu siswa dalam memahami materi Gotong Royong secara lebih mudah.
- b. Meningkatkan konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan interaktif.
- d. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

7) Analisis Masalah

Permasalahan utama yang ditemukan selama kegiatan observasi adalah rendahnya konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan metode ceramah, sehingga pembelajaran

berlangsung secara monoton dan membuat siswa mudah merasa bosan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai upaya untuk membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

8) Analisis Media

Media pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya meliputi buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), serta permainan ular tangga. Namun, penggunaan media tersebut belum memberikan dampak yang optimal dalam meningkatkan perhatian dan konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif. Pengembangan ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, variatif, dan tidak bersifat monoton.

9) Analisis Data

Peneliti mengumpulkan berbagai data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis kebutuhan sebagai dasar dalam proses pengembangan multimedia pembelajaran. Data tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menentukan desain media, penyusunan materi pembelajaran, pengaturan tampilan,

serta pengembangan fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV SDN Dadapan 02.

10) Analisis Biaya

Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan biaya yang diperlukan selama proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Biaya yang dibutuhkan mencakup penggunaan akses internet, pemanfaatan akun premium untuk mendukung proses desain media, pencetakan instrumen penelitian, serta berbagai kebutuhan operasional lainnya yang menunjang kelancaran proses pengembangan media pembelajaran.

2. Desain (Design)

Pada tahap ini peneliti mulai menyusun konsep dan rancangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pendukung pembelajaran. Berikut merupakan beberapa kegiatan perancangan produk yang dilakukan peneliti:

- a. Menentukan materi Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
- b. Menyusun struktur menu *PowerPoint* interaktif yang terdiri atas halaman utama, halaman pendahuluan, materi pembelajaran, video pembelajaran, halaman quis, dan halaman penutup.

- c. Merancang tampilan dan alur *PowerPoint* interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar melalui penggunaan warna menarik, gambar ilustratif, ikon navigasi, animasi sederhana, dan teks yang mudah dibaca.
- d. Menentukan komponen multimedia yang digunakan, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, hyperlink, tombol navigasi, dan kuis interaktif.
- e. Menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli pembelajaran, dan angket konsentrasi belajar.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan produk multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan rancangan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya. Proses ini mencakup pembuatan tampilan visual, penyusunan konten materi, integrasi fitur interaktif, serta penyusunan instrumen berbentuk *pre-test* dan *post-test*. Setelah produk dikembangkan, peneliti melakukan uji kelayakan dengan melibatkan validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran guna menilai kesesuaian isi, tampilan, dan fungsionalitas multimedia. Peneliti mengklasifikasikan proses pengembangan multimedia ini ke dalam enam bagian berikut:

A. Halaman Utama

Halaman awal *PowerPoint* interaktif menampilkan cover atau layar pembuka dengan latar belakang ilustrasi kegiatan gotong

royong menjaga kebersihan lingkungan. Pada tampilan ini terdapat judul materi “Pendidikan Pancasila: Gotong Royong”, tombol mulai (*start*), nama pengembang, jenjang kelas, serta logo institusi pengembang. Desain cover dibuat menarik dengan perpaduan warna cerah dan ilustrasi anak-anak yang sedang bekerja sama membersihkan lingkungan sehingga sesuai dengan materi gotong royong.

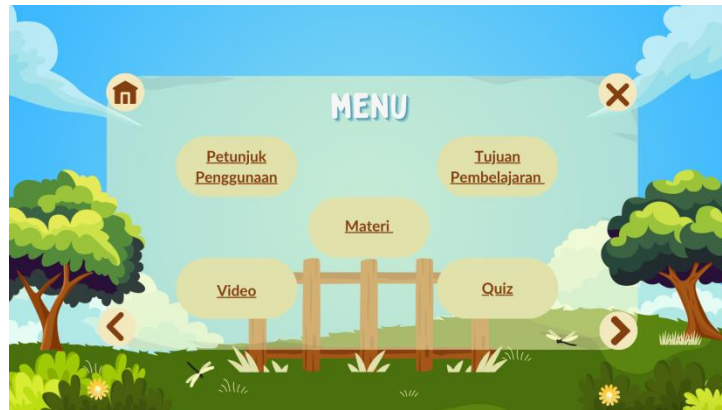


Gambar 4. 1 Halaman Utama

B. Halaman Pendahuluan

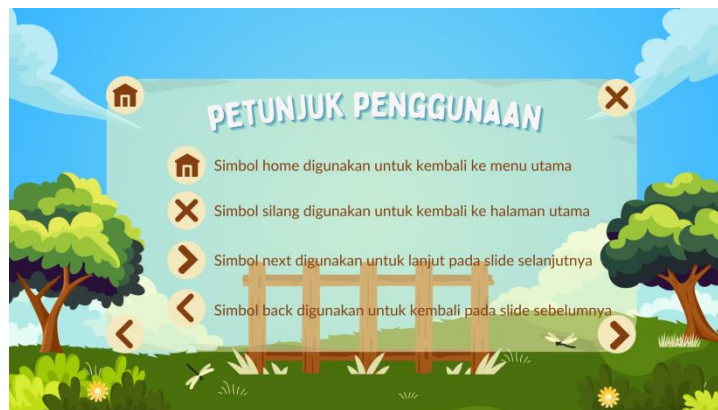
Halaman pendahuluan dalam *PowerPoint* interaktif terdiri atas tiga tampilan utama yang disusun secara berurutan.

- a) Tampilan pertama memuat menu yang berisi petunjuk penggunaan, tujuan pelajaran, materi, video, dan quiz.



Gambar 4. 2 Menu

- b) Tampilan kedua berisi petunjuk penggunaan yang memudahkan pengguna untuk mengaplikasikan *PowerPoint* interaktif.



Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan

- c) Tampilan ketiga menyajikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.



Gambar 4. 4 Tujuan Pembelajaran

d) Halaman Materi Pembelajaran

Halaman materi pembelajaran berisi konten utama yang dirancang untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta didik sebelum memasuki bagian latihan. Materi disajikan secara ringkas, interaktif, dan dilengkapi dengan contoh untuk membantu peserta didik memahami konsep Gotong Royong yang bersifat konkret. Materi mencakup pengertian gotong royong, manfaat gotong royong, tujuan gotong royong, serta contoh-contoh gotong royong di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.



Gambar 4. 5 Halaman Materi

e) Halaman Video Pembelajaran

Halaman video pembelajaran dalam *PowerPoint* interaktif terdiri atas dua video pembelajaran yang berisi konsep gotong royong dan contoh gotong royong di masyarakat.



Gambar 4. 6 Halaman Video Pembelajaran

f) Halaman Quiz

Halaman quiz pada *PowerPoint* interaktif berisi tugas dan kegiatan yang harus dikerjakan oleh peserta didik sebagai bentuk penerapan materi gotong royong yang telah dipelajari. Setiap kegiatan disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator pemahaman materi, serta dirancang untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, aktivitas yang disajikan juga mendorong siswa untuk berpikir aktif, bekerja sama, dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.



Gambar 4. 7 Halaman Quiz

g) Halaman Penutup

Halaman penutup terdiri atas dua tampilan yang berfungsi sebagai pelengkap dari keseluruhan isi *PowerPoint* interaktif. Tampilan pertama berisi profil singkat pengembang, yang mencakup informasi mengenai identitas pengembang, latar belakang pendidikan, serta tujuan pengembangan media ini sebagai bagian dari tugas akhir, pada tampilan kedua berisi daftar pustaka yang digunakan untuk mengembangkan *PowerPoint* interaktif.



Gambar 4. 8 Halaman penutup

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing serta para validator. Kegiatan implementasi bertujuan untuk mengukur efektivitas multimedia interaktif materi gotong royong dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.

Implementasi dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas IV SDN Dadapan 02. Pelaksanaan implementasi dilaksanakan selama tiga hari,

yaitu: pemberian *pre-test*, penyampaian materi menggunakan media, pemberian *post-test*.

Pada hari Jumat 10 April 2026, peneliti membagikan angket *pre-test* kepada peserta didik. *Pre-test* terdiri dari 17 pernyataan angket yang disusun mengacu pada indikator konsentrasi belajar. Peserta didik diberi waktu selama 30 menit untuk mengisi angket pernyataan yang disediakan.

Pada hari Senin 13 April 2026, peneliti menyampaikan materi Gotong Royong dengan menggunakan media *Powerpoint* interaktif secara langsung di kelas. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, laptop, LCD *proyektor*, speaker, serta media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan. Pada kegiatan awal pembelajaran, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi mengenai kegiatan gotong royong yang sering dilakukan siswa di lingkungan rumah maupun sekolah. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah itu, multimedia pembelajaran interaktif mulai ditampilkan menggunakan LCD *proyektor*. Ketika media ditampilkan, siswa tampak antusias memperhatikan setiap slide yang memuat gambar, animasi, video, dan audio pembelajaran. Media juga dilengkapi dengan tombol navigasi yang memudahkan guru dalam mengoperasikan materi pada setiap bagian pembelajaran. Materi disampaikan secara bertahap mulai dari

pengertian gotong royong, manfaat gotong royong, tujuan gotong royong, serta contoh kegiatan gotong royong.

Pada hari Selasa 14 April 2026 sebagai tahap akhir, peserta didik diminta mengisi angket *post-test*. *Pre-test* terdiri dari 17 pernyataan angket yang disusun mengacu pada indikator konsentrasi belajar. Waktu yang disediakan untuk pengisian angket adalah 30 menit.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan implementasi, terlihat adanya perubahan perilaku belajar siswa dibandingkan sebelum penggunaan media. Sebelum menggunakan multimedia interaktif, siswa cenderung mudah merasa bosan, berbicara sendiri, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Namun setelah media digunakan, siswa terlihat lebih fokus memperhatikan materi, aktif menjawab pertanyaan, serta mampu mengikuti pembelajaran hingga selesai dengan baik.

Selain itu, wali kelas IV juga menyampaikan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menarik, dan menyenangkan. Guru merasa lebih terbantu dalam menjelaskan materi karena media telah dilengkapi dengan gambar, animasi, dan video yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media dengan baik tanpa mengalami kendala berarti. Selain itu, siswa terlihat

lebih aktif, antusias, dan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong. Media yang dikembangkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa, serta dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN Dadapan 02.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Penyajian Data

Tingkat validitas produk yang dikembangkan ditentukan melalui proses validasi sebelum produk diuji cobakan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh para ahli yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya, sehingga penilaian yang diperoleh bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

a. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta kualitas teknis media yang dikembangkan. Proses validasi ini dilakukan oleh dosen yang memiliki kompetensi dan keahlian di

bidang media pembelajaran guna memperoleh penilaian serta masukan terhadap kualitas media yang dikembangkan.

Instrumen validasi media menggunakan angket dengan skala Likert yang memiliki rentang skor 1–4. Data yang diperoleh dari hasil validasi selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1.	Desain menarik dan konsisten	3	4	75	Baik
2.	Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>)	3	4	75	Baik
3.	Kekontrasan warna dan latar belakang	4	4	100	Sangat Baik
4.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4	4	100	Sangat Baik
5.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	3	4	75	Baik
6.	Spasi antar baris susunan teks normal	4	4	100	Sangat Baik
7.	Spasi antar huruf normal	4	4	75	Baik
8.	Kesesuaian animasi dengan materi	4	4	100	Sangat Baik
9.	Kemudahan pengoperasian	4	4	100	Sangat Baik
10.	Kejelasan fungsi tombol navigasi	4	4	100	Sangat Baik
11.	Kelancaran perpindahan antar slide	4	4	100	Sangat Baik
12.	Resolusi video yang jelas	4	4	100	Sangat Baik
13.	Stabilitas media saat digunakan	4	4	75	Baik
Nilai Akhir		49	52	94,2%	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh hasil persentase validasi sebagai berikut:

$$P = \frac{49}{52} \times 100 \% = 94,2 \%$$

Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 94,2% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dalam multimedia pembelajaran dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, validasi ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat ketepatan konsep serta penggunaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Proses validasi ini dilakukan oleh dosen yang memiliki kompetensi dan keahlian di bidang pembelajaran pancasila guna memperoleh penilaian serta masukan terhadap kualitas materi pada media yang dikembangkan.

Instrumen validasi materi menggunakan angket dengan skala Likert yang memiliki rentang skor 1–4. Data yang diperoleh dari hasil validasi selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4	100	Sangat Baik
2.	Materi disusun sesuai Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4	100	Sangat Baik
3.	Isi materi sesuai dengan kebutuhan siswa	4	4	100	Sangat Baik
4.	Materi relevan dengan kondisi sosial saat ini	4	4	100	Sangat Baik
5.	Materi pembelajaran mampu mendorong rasa ingin tahu dan minat belajar siswa	3	4	75	Baik
6.	Penyajian materi runtut dan sistematis	4	4	100	Sangat Baik
7.	Terdapat contoh-contoh gambar yang membantu menguatkan pemahaman konsep	3	4	75	Baik
8.	Materi tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa	4	4	100	Sangat Baik
9.	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif	4	4	100	Sangat Baik
10.	Kesesuaian kosa kata dengan perkembangan siswa	4	4	100	Sangat Baik
11.	Bahasa sederhana dan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Baik
12.	Konsisten menggunakan istilah yang sama	4	4	100	Sangat Baik
13.	Penggunaan bahasa yang baku	3	4	75	Baik
Nilai Akhir		49	52		

Persentase validasi ahli materi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{49}{52} \times 100 \% = 94,2 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase sebesar 94,2% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong.

c. Validasi Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian multimedia pembelajaran dengan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Selain itu, validasi ini juga bertujuan untuk menilai keterlaksanaan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran serta kemampuan media dalam meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Proses validasi ini dilakukan oleh wali kelas IV SDN Dadapan 02 yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian serta masukan terhadap kualitas pembelajaran pada media yang dikembangkan sehingga media dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas.

Instrumen validasi materi menggunakan angket dengan skala Likert yang memiliki rentang skor 1–4. Data yang diperoleh dari hasil validasi selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Hasil validasi ahli pembelajaran disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1.	Media mendorong siswa aktif selama pembelajaran	4	4	100	Sangat Baik
2.	Media bersifat interaktif dan melibatkan siswa secara langsung dipahami	4	4	100	Sangat Baik
3.	Media membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa	4	4	100	Sangat Baik
4.	Bahasa sederhana dan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Baik
5.	Kesesuaian kosa kata dengan perkembangan siswa	4	4	75	Baik
6.	Penggunaan bahasa yang baku	4	4	100	Sangat Baik
7.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	75	Baik
8.	Soal bervariasi dan mengukur pemahaman siswa	4	4	100	Sangat Baik
9.	Media memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa	3	4	75	Sangat Baik
10.	Penggunaan bahasa yang baku	4	4	100	Sangat Baik
Nilai Akhir		37	40		

Hasil validasi ahli pembelajaran, yang kemudian dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{37}{40} \times 100 \% = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, diperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan sesuai dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Dadapan 02.

2. Hasil Angket *Pre-test Post-test* Konsentrasi Belajar Siswa

Angket konsentrasi belajar digunakan untuk mengetahui tingkat konsentrasi siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Instrumen angket tersebut diberikan kepada seluruh siswa kelas IV SDN Dadapan 02 yang berjumlah 25 siswa sebagai responden penelitian.

Hasil angket konsentrasi belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Angket Konsentrasi Belajar Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest	Skor Ideal (100-pre)	Post-Pre	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1.	A.K.Z	51,00	91,00	49,00	40,00	,82	81,63
2.	A.P.R	46,00	93,00	54,00	47,00	,87	87,04
3.	B.A.R	62,00	91,00	38,00	29,00	,76	76,32
4.	D.R.D.C	40,00	91,00	60,00	51,00	,85	85,00
5.	F.H.R	68,00	88,00	32,00	20,00	,63	62,50
6.	F.N.R	63,00	90,00	37,00	27,00	,73	72,97
7.	G.F.P	53,00	91,00	47,00	38,00	,81	80,85
8.	I.N.H	63,00	90,00	37,00	27,00	,73	72,97
9.	K.N.N.N	69,00	87,00	31,00	18,00	,58	58,06
10.	K.A.S.D	56,00	90,00	44,00	34,00	,77	77,27
11.	K.M.D.R	71,00	99,00	29,00	28,00	,97	96,55
12.	K.M.D.R	78,00	100,00	22,00	22,00	1,00	100,00
13.	M.R.A	65,00	87,00	35,00	22,00	,63	62,86
14.	M.W.E	49,00	88,00	51,00	39,00	,76	76,47
15.	M.C.P.A	62,00	91,00	38,00	29,00	,76	76,32
16.	M.A.F	50,00	88,00	50,00	38,00	,76	76,00
17.	M.R.P	62,00	93,00	38,00	31,00	,82	81,58
18.	M.K.B	51,00	91,00	49,00	40,00	,82	81,63
19.	N.M.M	46,00	87,00	54,00	41,00	,76	75,93
20.	N.B.T	66,00	94,00	34,00	28,00	,82	82,35
21.	P.N.N	54,00	91,00	46,00	37,00	,80	80,43
22.	S.A.S	72,00	97,00	28,00	25,00	,89	89,29
23.	J.A.D	56,00	90,00	44,00	34,00	,77	77,27
24.	K.B	49,00	90,00	51,00	41,00	,80	80,39
25.	D.S.P	51,00	87,00	49,00	36,00	,73	73,47

Tabel 4. 5 Hasil SPSS N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	25	,58	1,00	,7861	,09377
ngain_persen	25	58,06	100,00	78,6064	9,37718
Valid N (listwise)	25				

Menurut hasil uji rata-rata peningkatan konsentrasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada materi gotong royong, diperoleh 78,6. Hasil analisis berada dalam rentang $g \geq 78$, yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga multimedia pembelajaran terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Kegiatan revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif agar menjadi lebih layak, menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

1. Revisi ahli media

Tabel 4. 6 Revisi Produk Ahli Media

No	Aspek yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Lokasi dihapus, di tambahkan mata pelajaran, kelas, nama pengembang		
2.	Profil pengembang an di deskripsikan		
3.	Ditambahkan video		

2. Revisi ahli materi

Tabel 4. 7 Revisi Produk Ahli Materi

No	Aspek yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Kesalahan penulisan kata “seleai” menjadi “selesai”		
2.	Kesalahan penulisan kata “tidu” menjadi “tidur”		

3. Revisi ahli pembelajaran

Validator ahli pembelajaran menyampaikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, tujuan pembelajaran, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan media juga dinilai dapat meningkatkan perhatian, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, ahli pembelajaran tidak memberikan revisi maupun saran perbaikan terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan karena media dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong pada siswa kelas IV SDN Dadapan 02.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong untuk siswa kelas IV SDN Dadapan 02. Pengembangan dilakukan sebagai respons terhadap permasalahan rendahnya konsentrasi belajar siswa yang ditemukan melalui observasi awal.

Proses pengembangan produk dilakukan menggunakan model Lee & Owens yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *assessment/analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model Lee & Owens dipilih karena dirancang secara khusus untuk pengembangan multimedia pembelajaran, sehingga dinilai sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian yang dilakukan (Lee & Owens, 2004). Berikut merupakan penjelasan lebih rinci mengenai setiap tahapan dalam model pengembangan Lee & Owens yang digunakan pada penelitian ini.

1. *Assessment/Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan *needs assessment* melalui observasi dan wawancara bersama wali kelas IV SDN Dadapan 02. Hasil observasi menunjukkan bahwa konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mulai kehilangan fokus setelah sekitar 10–15

menit pembelajaran berlangsung. Dari 25 siswa, beberapa di antaranya tampak berbicara dengan teman sebangku, tidur, sering meminta izin ke toilet, serta kurang merespons pertanyaan guru. Kondisi ini sejalan dengan temuan Fridaram, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa gangguan konsentrasi belajar pada siswa sekolah dasar sering kali dipicu oleh pembelajaran yang monoton, tidak variatif, dan minimnya penggunaan media yang mampu merangsang perhatian siswa. Hasil wawancara dengan wali kelas juga menguatkan temuan tersebut: media yang digunakan selama ini berupa LKS, papan tulis, dan permainan ular tangga yang dinilai belum mampu mempertahankan perhatian siswa secara optimal.

Penggunaan media ular tangga, meskipun sempat membangkitkan antusiasme siswa pada awal pembelajaran, justru mengalihkan fokus dari substansi materi ke aspek permainan dan persaingan antarsiswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketertarikan awal tidak selalu berbanding lurus dengan konsentrasi belajar yang terarah. Sesuai dengan pengertian konsentrasi belajar menurut Maharani, dkk. (2024) konsentrasi belajar adalah terpusatnya perhatian pada kegiatan pembelajaran dengan mengabaikan segala hal yang tidak berhubungan dengannya. Dengan demikian, media yang digunakan sebelumnya belum memenuhi fungsi tersebut secara optimal.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan *front-end analysis* yang mencakup sepuluh komponen analisis. *Audience analysis* mengonfirmasi bahwa siswa kelas IV berada pada tahap operasional

konkret yang membutuhkan stimulus visual dan pengalaman belajar yang nyata. *Technology analysis* menunjukkan bahwa sekolah memiliki LCD proyektor dan akses internet yang memadai, sehingga infrastruktur pendukung sudah tersedia. *Media analysis* mengidentifikasi bahwa media yang sudah ada belum mengintegrasikan elemen visual yang kaya, audio, animasi, dan interaksi langsung secara terpadu. Menurut Mayer (2009) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi melalui perpaduan unsur visual dan verbal sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Atas dasar inilah, pengembangan multimedia interaktif ditetapkan sebagai solusi yang tepat.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai tindak lanjut dari hasil analisis kebutuhan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penentuan materi Gotong Royong sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Fase B, penyusunan struktur menu media, serta pemilihan elemen multimedia yang akan digunakan, yaitu teks, gambar, audio, animasi, video, *hyperlink*, tombol navigasi, dan kuis interaktif.

Keputusan untuk memadukan berbagai elemen tersebut dilandasi oleh prinsip *Multimedia Principle* dari (Mayer, 2009) yang menegaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika kata-kata dan gambar disajikan bersama secara terkoordinasi dibandingkan

menggunakan kata-kata saja. Setiap elemen yang dimasukkan ke dalam media dipilih secara selektif agar relevan dengan materi dan tidak menambah beban kognitif yang tidak perlu bagi siswa. Pada tahap ini pula, peneliti merancang instrumen validasi untuk ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran guna menilai kelayakan produk sebelum diimplementasikan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan *storyboard* direalisasikan menjadi produk multimedia yang utuh menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Pilihan menggunakan *PowerPoint* didasarkan pada pertimbangan kemudahan penggunaan oleh guru, aksesibilitas tanpa perangkat lunak tambahan, dan kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu wadah. Sebagaimana dikemukakan oleh (Abdullah & Syahputra, 2025) *PowerPoint* interaktif merupakan media yang mudah dikembangkan, hemat biaya, dan efektif diimplementasikan di sekolah dasar.

Produk yang dihasilkan mencakup enam komponen utama, yaitu:

- (1) halaman utama berupa tampilan *cover* bertema Gotong Royong,
- (2) halaman pendahuluan yang memuat menu navigasi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran,
- (3) halaman materi yang menyajikan pengertian, manfaat, tujuan, dan contoh kegiatan Gotong Royong,
- (4) halaman video pembelajaran yang menampilkan dua video kontekstual,
- (5) halaman kuis interaktif

yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa, serta (6) halaman penutup yang memuat profil pengembang dan daftar pustaka.

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh tiga ahli sebelum memasuki tahap implementasi. Validasi ini penting untuk memastikan produk telah memenuhi standar valid dan layak sebelum digunakan dalam pembelajaran nyata.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dalam tiga hari. *Pre-test* diberikan pada 10 April 2026, pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dilaksanakan pada 13 April 2026, dan *post-test* diberikan pada 14 April 2026. Pemberian jeda satu hari antara pelaksanaan pembelajaran dan pengisian *post-test* bertujuan agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengenal dan menggunakan media secara menyeluruh, sehingga respons yang diberikan lebih mencerminkan perubahan konsentrasi yang sesungguhnya.

Selama implementasi, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pasif. Mereka aktif memperhatikan animasi dan video, merespons kuis interaktif, serta mengikuti alur navigasi media secara mandiri. Observasi selama proses pembelajaran mencatat bahwa siswa terlihat lebih fokus dan antusias dibandingkan kondisi sebelum penggunaan media. Guru kelas IV juga mengonfirmasi bahwa penggunaan multimedia interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi. Evaluasi formatif berfungsi sebagai mekanisme penjaminan kualitas yang berjalan bersamaan dengan proses pengembangan, sehingga kekurangan produk dapat diidentifikasi dan diperbaiki sebelum produk digunakan oleh siswa. Evaluasi sumatif dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil pengukuran N-Gain konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong pada siswa kelas IV SDN Dadapan 02. Hasil evaluasi ini juga sejalan dengan penelitian Natalia & Tangkin (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.

B. Hasil Validitas

1. Analisis Hasil Validasi

Hasil validasi bertujuan untuk mengetahui produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Proses validasi dalam penelitian ini melibatkan tiga kategori ahli dengan kompetensi yang saling melengkapi, yaitu

ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Keterlibatan ketiga ahli ini menghasilkan penilaian yang lebih komprehensif. Instrumen validasi menggunakan angket berskala Likert dengan rentang skor 1–4, yang hasilnya dianalisis menggunakan rumus persentase berdasarkan kriteria validitas Arikunto (2010). Berikut merupakan hasil analisis validasi dari masing-masing validator ahli:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan multimedia dari aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan kualitas teknis media. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 94,2% (skor 49 dari 52) dengan kategori "Sangat Valid".

Dari 13 butir pernyataan, delapan butir memperoleh skor sempurna (100%), yaitu pada aspek kekontrasan warna dan latar belakang, keterbacaan huruf, kesesuaian spasi antarbaris, kesesuaian animasi dengan materi, kemudahan pengoperasian, kejelasan fungsi tombol navigasi, kelancaran perpindahan antarslide, dan resolusi video. Lima butir lainnya memperoleh skor 75% (kategori baik), yaitu pada aspek desain keseluruhan, kesesuaian tata letak, kombinasi huruf, spasi antarhuruf, dan stabilitas media.

Perolehan skor sempurna pada aspek navigasi, resolusi video, dan kesesuaian animasi memiliki signifikansi tersendiri dalam kaitannya dengan tujuan penelitian. Navigasi merupakan

prasyarat agar siswa sekolah dasar dapat berinteraksi dengan media tanpa hambatan teknis yang berpotensi mengalihkan perhatian mereka dari konten pembelajaran. Sementara itu, resolusi video yang jernih dan animasi yang kontekstual merupakan perwujudan nyata dari *Multimedia Principle* Mayer (2009) bahwa kombinasi visual dan verbal yang disajikan secara terpadu lebih efektif dalam merangsang pemahaman siswa.

Skor 75% pada aspek desain dan kombinasi huruf mengindikasikan bahwa masih terdapat ruang perbaikan pada dimensi estetika tipografi. Hal ini juga terefleksikan dalam proses revisi produk, di mana validator merekomendasikan penambahan informasi identitas pada halaman utama berupa keterangan mata pelajaran, kelas, dan nama pengembang, serta penambahan video pembelajaran. Revisi tersebut bukan sekadar perbaikan tampilan, melainkan penyesuaian yang meningkatkan kejelasan fungsi pedagogis media secara keseluruhan.

Hasil validasi ini lebih tinggi dibandingkan penelitian (Putri, 2023) yang memperoleh validasi media sebesar 87,5% dan penelitian Femi, dkk. (2023) sebesar 92%. Temuan ini menguatkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Marchellino & Kuswanti (2024) bahwa *PowerPoint* interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik karena menggabungkan berbagai elemen

seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi dalam satu media yang terintegrasi.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, ketepatan konsep, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 94,2% (skor 49 dari 52) dengan kategori "Sangat Valid".

Dari 13 butir pernyataan, sembilan butir memperoleh skor sempurna (100%), terutama pada aspek kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, keruntutan penyajian materi, ketiadaan miskonsepsi, interaktivitas penyajian, kesesuaian kosakata dengan perkembangan siswa, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta konsistensi penggunaan istilah. Skor 75% diperoleh pada aspek kemampuan materi mendorong minat belajar, kecukupan contoh gambar, dan penggunaan bahasa baku.

Capaian validitas materi yang tinggi ini memiliki dua implikasi penting. Pertama, secara substantif, hasil ini menjamin bahwa siswa tidak hanya terpapar pada media yang menarik secara visual, tetapi juga mendapatkan konten yang benar, relevan, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Kedua, secara metodologis, hasil ini memastikan bahwa peningkatan konsentrasi

belajar yang terukur setelah penggunaan media benar-benar berkaitan dengan kualitas materi yang disajikan, bukan sekadar efek penggunaan teknologi semata.

Skor 75% pada aspek kemampuan materi mendorong minat belajar perlu dimaknai secara kontekstual. Menurut Amalia, dkk. (2022) minat merupakan salah satu faktor yang memengaruhi konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, peningkatan daya tarik konten misalnya, melalui penambahan contoh bergambar yang lebih kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa merupakan rekomendasi yang relevan untuk pengembangan produk lanjutan.

Hasil validasi ini sejalan dengan pendapat Sibuea, dkk. (2024) bahwa multimedia pembelajaran mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif melalui kombinasi berbagai media. Selain itu, temuan ini juga memperkuat pendapat Marchellino & Kuswanti (2024) bahwa multimedia dapat memperjelas penyampaian materi, termasuk konsep yang bersifat abstrak, melalui visualisasi yang kontekstual dan menarik

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk menilai kesesuaian multimedia dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas, keterlaksanaan penggunaan media, serta kemampuan media dalam meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi belajar siswa. Validasi dilakukan oleh wali kelas IV SDN Dadapan 02 yang memiliki pengalaman langsung bersama siswa yang menjadi

subjek penelitian. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 92,5% (skor 37 dari 40) dengan kategori "Sangat Valid".

Validasi dari ahli pembelajaran memiliki nilai tersendiri karena didasarkan pada pengetahuan langsung guru tentang karakteristik, kebiasaan belajar, dan kebutuhan spesifik siswa kelas IV SDN Dadapan 02. Konfirmasi guru bahwa media "mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa" dan "mendorong siswa aktif selama pembelajaran" merupakan penilaian yang bersumber dari perspektif praktisi yang sangat relevan. Keaktifan siswa selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang partisipatif sebagaimana dikemukakan oleh Santia & Oktira (2024).

Skor 75% pada aspek umpan balik jawaban siswa mengindikasikan bahwa fitur *feedback* pada kuis interaktif masih perlu ditingkatkan. Umpan balik yang segera, spesifik, dan informatif merupakan komponen penting dalam pembelajaran berbasis multimedia karena memungkinkan siswa memahami kebenaran atau kesalahan responsnya secara langsung, yang pada gilirannya mendukung keterlibatan aktif dan konsentrasi yang lebih terfokus selama pembelajaran.

Media juga dinilai mampu membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa karena materi disajikan secara interaktif melalui penggunaan gambar, animasi, video, dan kuis pembelajaran. Dengan demikian, multimedia pembelajaran

interaktif dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Dadapan 02.

C. Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa

Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa diukur menggunakan analisis N-Gain berdasarkan perbandingan skor angket *pre-test* dan *post-test* dari 25 siswa kelas IV SDN Dadapan 02. Instrumen angket memuat 17 pernyataan yang mencakup indikator konsentrasi belajar dengan menggunakan skala Likert 4 poin.

Hasil analisis statistik deskriptif menggunakan IBM SPSS Statistics menunjukkan nilai rata-rata N-Gain skor sebesar 0,7861 dan rata-rata N-Gain persentase sebesar 78,6064%, yang dikategorikan tinggi berdasarkan kriteria Hake (1998) dengan ketentuan $g \geq 0,70$ masuk kategori tinggi. Distribusi data individual menunjukkan rentang N-Gain skor antara 0,58 hingga 1,00 dengan standar deviasi 0,09377. Sebanyak 22 dari 25 siswa (88%) memperoleh N-Gain kategori tinggi, dan tiga siswa memperoleh kategori sedang.

Jika dilihat dari perkembangan skor, nilai *pre-test* siswa berada dalam rentang 40 hingga 78, sedangkan skor *post-test* berada dalam rentang 87 hingga 100. Peningkatan yang terjadi secara merata di seluruh kelompok ini mencerminkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan efektif meningkatkan konsentrasi belajar siswa secara umum, terlepas dari kondisi awal masing-masing individu.

Berdasarkan indikator konsentrasi belajar menurut Slameto (dalam Amalia, dkk., 2022) konsentrasi belajar mencakup tiga perilaku utama, yaitu perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini secara khusus berfokus pada aspek afektif dan psikomotor.

Peningkatan pada aspek afektif terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, kemampuan merespons materi yang diajarkan, serta keberanian mengungkapkan ide selama pembelajaran berlangsung. Sebelum penggunaan multimedia, siswa yang cenderung berbicara sendiri, mengantuk, atau tidak merespons pertanyaan guru, beralih menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif ketika materi Gotong Royong disajikan melalui animasi, gambar kontekstual, dan video yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Perubahan afektif ini merupakan konsekuensi yang dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia. Mayer (2009) menyatakan bahwa ketika informasi disampaikan melalui dua saluran visual dan verbal secara bersamaan dan terkoordinasi, otak peserta didik dapat membangun representasi mental yang lebih kaya. Representasi mental yang lebih kaya ini mengurangi beban kognitif yang tidak relevan, sehingga kapasitas atensi siswa dapat lebih terfokus pada pemrosesan informasi yang bermakna, yang secara praktis berarti konsentrasi belajar yang meningkat.

Selain itu, media yang dirancang menarik secara visual dan interaktif juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu merupakan salah satu komponen motivasi intrinsik yang mendorong

keterlibatan afektif siswa lebih dalam terhadap materi pembelajaran (Setyani & Ismah, 2018). Keterlibatan afektif yang lebih dalam inilah yang secara fungsional mewujudkan dirinya sebagai peningkatan konsentrasi belajar siswa.

Aspek psikomotor konsentrasi belajar mencakup ketidakbosanan selama pembelajaran dan kemampuan melakukan gerakan tubuh yang sesuai dengan arahan guru. Sebelum penggunaan multimedia, siswa menunjukkan tanda-tanda kebosanan yang cukup jelas, seperti menyandarkan kepala, sering meminta izin ke toilet, dan menghindari interaksi pembelajaran. Setelah penggunaan multimedia interaktif, perilaku tersebut berkurang secara signifikan. Siswa terlihat aktif mengikuti alur navigasi media, antusias menjawab kuis interaktif, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Keberadaan kuis interaktif dalam media memiliki peran tersendiri dalam mendorong peningkatan aspek psikomotor ini. Berbeda dari soal tertulis konvensional yang bersifat satu arah, kuis interaktif memberikan umpan balik langsung kepada siswa, menciptakan siklus respons yang merangsang keterlibatan aktif dan mempertahankan fokus siswa selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip interaktivitas dalam desain multimedia pembelajaran yang dikemukakan oleh Oka (2017) bahwa multimedia yang baik harus memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan media sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat konsumtif, melainkan juga partisipatif.

Santia & Oktira (2024) juga mengonfirmasi bahwa *PowerPoint* interaktif yang memuat unsur teks, gambar, suara, dan video animasi dapat memudahkan pengoperasian dan mendukung keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, yang pada praktiknya berkontribusi pada peningkatan aspek psikomotor konsentrasi belajar.

Dari 25 siswa yang menjadi subjek penelitian, terdapat tiga siswa yang memperoleh N-Gain dalam kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), yaitu F.H.R dengan N-Gain 0,63 (pre-test: 68; post-test: 88), K.N.N.N dengan N-Gain 0,58 (pre-test: 69; post-test: 87), dan M.R.A dengan N-Gain 0,63 (pre-test: 65; post-test: 87).

Pertama, ketiga siswa ini memiliki skor pre-test yang relatif lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelompok. Hal ini berkaitan dengan fenomena yang lazim disebut *ceiling effect* parsial: siswa dengan tingkat konsentrasi awal yang sudah lebih baik memiliki "ruang peningkatan" yang lebih terbatas secara matematis. Meskipun skor absolut mereka tetap meningkat ke rentang 87–88, nilai N-Gain yang diperoleh secara perhitungan menjadi lebih kecil. Dengan demikian, N-Gain sedang pada ketiga siswa ini tidak berarti media tidak efektif bagi mereka, melainkan mencerminkan kondisi awal yang sudah relatif baik.

Kedua, nilai N-Gain mereka berada di kisaran 0,58–0,63, yakni mendekati batas kategori tinggi (0,70). Ini menunjukkan bahwa perbedaan antara ketiga siswa tersebut dengan kelompok mayoritas lebih bersifat gradasi daripada perbedaan yang mencolok.

Ketiga, hasil observasi selama pembelajaran mencatat bahwa ketiga siswa ini menunjukkan tingkat antusiasme yang relatif lebih rendah dan cenderung kurang aktif dalam diskusi kelompok serta kuis interaktif dibandingkan siswa lainnya. Hal ini mengisyaratkan bahwa faktor internal seperti kesiapan belajar, gaya belajar individual, dan tingkat motivasi intrinsik turut memengaruhi respons terhadap media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Amalia, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa konsentrasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, termasuk kondisi psikologis, emosional, dan minat siswa. Temuan ini mengingatkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak bersifat seragam bagi seluruh siswa, dan intervensi pedagogis yang tepat sasaran tetap diperlukan untuk mendampingi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi gotong royong, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dilakukan menggunakan model pengembangan William W. Lee dan Diana L. Owens yang terdiri atas tahap *assessment/analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Multimedia pembelajaran dikembangkan menggunakan fitur teks, gambar, audio, video, animasi, hyperlink, tombol navigasi, dan kuis interaktif sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
2. Multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase sebesar 94,2%, ahli materi sebesar 92,5%, dan ahli pembelajaran sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Dadapan 02.
3. Multimedia pembelajaran interaktif efektif meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN Dadapan 02. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,78 dengan kategori tinggi.

Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif mampu membantu meningkatkan perhatian dan konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka saran pemanfaatan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi gotong royong yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif secara optimal agar lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut yang berfokus pada indikator dan juga melakukan uji coba lebih dari satu kali.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Syahputra, M. R. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Powerpoint dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Perumnas 1*. 11(3).
- Abidin, Z., Herman, T., Wahyudin, & Turmudi. (2023). Computational Thinking with an Open-Ended Approach using Interactive PowerPoint Media: an Experiment in Elementary Schools. *Journal of Engineering Science and Technology*, 18(3), 1685–1695.
- Amalia, A., Sucipto, & Hilyana, F. S. (2022). Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1261–1268.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Education Journal*, 4(2), 54–60.
- Amelia, R., Wibowo, A. M., Priatmoko, S., Sugiri, W. A., & Mulyoto, G. P. (2025). Need Analysis of Digital Microlearning Materials with Scaffolding for Generation Z Pre-Service Teachers in Islamic Primary Education. *JURNAL PENDIDIKAN GURU MI*, 12(1), 93–106.
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Aprilia, L. (2023). Analisis tingkat konsentrasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di sd negeri tembong 2. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD Volume*, 1, 1–5.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka

Jaya.

- Aviana, R., & Hidayah, F. F. (2015). Pengaruh Tingkat konsentrasi Belajar Siswa terhadap Pemahaman materi pada Pembelajaran Kimia di SMA NEGERI 2 BATANG. *Jurnal Pendidikan Sains*, 03(01), 1–4.
- Ayuningsih, D. W., & Yulistiana. (2023). *Penerapan Media PowerPoint Interaktif Pengoperasian Mesin Jahit Manual dan Industri pada Hasil Belajar Siswa*. 12(01), 82–87.
- Bili, L. D., & Lengo, M. dewi. (2019). Efektivitas Senam Otak Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 68–78.
- Carolien, C., Rezkita, S., & Rahayu, A. (2023). Pengembangan media powerpoint berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Science Education and Development Journal Archives*, 1(1), 1–12.
- Femi, Marwanti, E., Setyawan, A. D., & Nofrida, E. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis PPT interaktif muatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Bangunharjo Sewon Bantul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 294–302.
- Fridaram, O., Isthari, E., Cicilia, P. G. C., Nuryani, A., & Wibowo, D. H. (2020). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 161–170.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, January 1998.

<https://doi.org/10.1119/1.18809>

- Ikawati, P. M. D. (2016). *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa KMS (Kartu Menuju Sejahtera) Menggunakan Konseling Kelompok bagi Siswa*. 5(1).
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV* (2nd ed.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design* (R. Taff (ed.); second). Published by Pfeiffer.
- Maenah, Taufiqulloh, & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272–3282.
- Maharani, S., Yantoro, Khoirunnisa, & Putra, D. I. M. (2024). Konsentrasi dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 229–236.
- Marchellino, O. B., & Kuswanti, N. (2024). Pengembangan Media pembelajaran PowerPoint Interaktif materi Sistem Gerak pada Manusia Peserta Didik Kelas XI SMA. *BIOEDU Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(1), 89–96.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*, 2. Cambridge University Press.
- Melinda, V. A., Sambung, D., Ningrum, D. E. A. F., Erfantinni, I. H., & Febriani, R. O. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI SD*. 11(1).
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal*

Educatio, 8(3), 1017–1025.

- Ningrum, L. G. S., Damiati, & Marsiti, C. I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Jurnal Kuliner*, 4(1), 1–14.
- Nulinnaja, R., Faridah, S., & Putra, K. A. (2024). Bimbingan Teknis Literasi Numerasi Pada Kurikulum Prototype Pendidikan Dasar Di Kabupaten Malang. *Journal Of Dedicator Community*, 8(1), 1–16.
- Nursyifa, R., Nurjannah, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif “ Prophet Paths ” Tentang Kisah Nabi Muhammad SAW pada Mata Pelajaran PAI Kelas III SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 14(2), 169–181.
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). Pengaruh Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23.
- Oka, G. P. A. (2017). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Putri, M. P. K. (2023). *Pengembangan Media Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD Kelas V*. 11(11), 2378–2387.
- Santia, L., & Oktira, Y. S. (2024). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif

Berbasis Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sd Negeri 13 Lolong. *JURNAL CENDEKIA PENDIDIKAN*, 3(2), 30–37.

Setiawan, A., Setiadi, A. E., & Rahayu, H. M. (2024). Uji Kevalidan Power Point Interaktif sebagai Media Identifikasi Amfibi. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, 5(2), 169–173.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.18592>

Setyani, M. R., & Ismah. (2018). *Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Hasil Belajar*. 01, 73–84.

Sholeh, A., Azizi, A. N., Faizah, M., & Amir, M. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran SKI MI / SD Berbasis Android dengan Pemanfaatan Audio visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. 7(8), 8728–8738.

Sholeh, A., Faizah, M., & Ghofir, M. N. (2024). *Pengembangan Literasi Keagamaan Mahasiswa PGMI Untuk Membentuk Sikap Moderasi*. 8(3), 425–435.

Sibuea, P., Hafis, B., Sari, D., Koto, M. K., Rahman, N. A., Naibaho, P. R., Susanti, R., & Riadi, S. (2024). Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(1), 2920–2928.

Sobirin, M., Dewanthi, V. A., Indriani, D. A., & Handayani, R. T. (2024). Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif (Android Application) Berbasis Powerpoint Untuk Pembelajaran di MI Negeri Kudus Prambatan Kidul. *Jurnal Muria Pengabdian Masyarakat*, 01(01), 57–68.

- Suci, A. D., Salsabila, D., Helmalia, R., Rosita, Faujiah, S., & Suzanti, L. (2023). Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini dalam Berpikir Logis melalui PowerPoint Interaktif di TK Labschool UPI Serang. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 9(2), 92–101.
- Sufa, M. R. W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sugiri, W. A., Wibowo, A. M., Priatmoko, S., & Wijayanto, A. (2023). *Meningkatkan pemahaman siswa dengan bahan ajar berbasis animasi video augmented reality*. 6(3), 222–232.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Penerbit Alfabeta.
- Sukri, A., & Purwanti, E. (n.d.). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui brain gym. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(1).
- Ulfiana, R. (2023). *Gotong royong*.
- Widagdo, A., & Rifida, O. C. (2022). Pengembangan Media PPT Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 195–200.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra 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 : 2458/Un.03.1/TL.00.1/08/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

26 Agustus 2025

Kepada

Yth. Kepala SDN Dadapan 02 Wajak
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

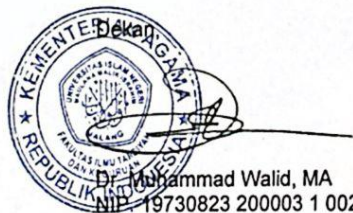
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Lega Lailatul Fitriana
NIM : 220103110046
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02

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.



Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 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 : 926/Un.03.1/TL.01.04/04/2026 08 April 2026
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala SDN Dadapan 02 Kabupaten Malang
 di
 Tempat

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	: Lega Lailatul Fitriana
NIM	: 220103110046
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (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.



Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 Surat Izin Validasi Media



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

Nomor : VAL-192/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026 12 Maret 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Ahmad Makki Hasan, M.Pd
 di-
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Lega Lailatul Fitriana
NIM	: 220103110046
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02
Dosen Pembimbing	: Waluyo Satriyo Adjie, M. Pd. I/

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.



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
 NIP. 197308232000031002

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4 Surat Izin Validasi Materi



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

Nomor : VAL-194/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026 12 Maret 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Alfan Nur Azizi, M. Pd
 di-
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Lega Lailatul Fitriana
NIM	: 220103110046
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02
Dosen Pembimbing	: Waluyo Satriyo Adji, M. Pd. I/

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.



Wekan,
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
 NIP. 197308232000031002

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Surat Izin Validasi Ahli Pembelajaran



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

Nomor : VAL-194/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026 12 Maret 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Alfan Nur Azizi, M. Pd
 di-
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Lega Lailatul Fitriana
NIM	: 220103110046
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02
Dosen Pembimbing	: Waluyo Satriyo Adji, M. Pd. I/

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.



Wekan,
 Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
 NIP. 197308232000031002

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6 Surat Izin Validasi Pre-test



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

Nomor : VAL-194/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026 12 Maret 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Alfan Nur Azizi, M. Pd
 di-
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Lega Lailatul Fitriana
NIM	: 220103110046
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02
Dosen Pembimbing	: Waluyo Satriyo Adji, M. Pd. I/

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.



Wekan,
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
 NIP. 197308232000031002

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 7 Surat Izin Validasi Post-test



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

Nomor : VAL-194/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026 12 Maret 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Alfan Nur Azizi, M. Pd
 di-
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Lega Lailatul Fitriana
NIM	: 220103110046
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02
Dosen Pembimbing	: Waluyo Satriyo Adji, M. Pd. I/

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.



Wekan,
 Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
 NIP. 197308232000031002

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Hasil Observasi Awal

No	Objek Observasi	Catatan Hasil Observasi
1	Kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila	Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan LKS, buku paket, papan tulis, dan media konvensional sehingga pembelajaran berlangsung monoton.
2	Konsentrasi belajar siswa	Sebagian siswa terlihat kurang fokus saat guru menjelaskan materi. Beberapa siswa berbicara dengan teman sebangku dan mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar.
3	Keaktifan siswa selama pembelajaran	Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Hanya beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru.
4	Media pembelajaran yang digunakan	Guru masih menggunakan media konvensional berupa buku paket, LKS, ular tangga dan penjelasan lisan tanpa media interaktif pendukung pembelajaran.
5	Respon siswa terhadap pembelajaran	Sebagian siswa tampak cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung cukup lama.
6	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran	Pemanfaatan teknologi pembelajaran di kelas belum optimal meskipun sekolah memiliki fasilitas pendukung seperti LCD proyektor.
7	Pemahaman siswa terhadap materi Gotong Royong	Beberapa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi karena pembelajaran kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif.
8	Interaksi guru dan siswa	Interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran masih bersifat satu arah sehingga keterlibatan siswa kurang maksimal.
9	Suasana kelas saat pembelajaran	Suasana kelas cenderung kurang kondusif karena beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung.
10	Kebutuhan media pembelajaran	Dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Lampiran 9 Hasil Wawancara Bersama Wali Kelas

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Pertanyaan	Catatan Lapangan
1	Analisis siswa	Memahami karakteristik siswa	Bagaimana tingkat konsentrasi belajar siswa saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung?	Sebagian siswa masih kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa mudah berbicara dengan teman dan kurang memperhatikan penjelasan guru.
2	Analisis teknologi	Mengetahui pemanfaatan media digital	Seberapa sering Anda menggunakan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Guru jarang menggunakan media digital seperti video pembelajaran dan PowerPoint sederhana untuk membantu penyampaian materi.
3	Analisis situasi	Menangkap kondisi kelas	Bagaimana respon siswa saat pembelajaran menggunakan metode ceramah?	Siswa terlihat kurang antusias dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung terlalu lama.
4	Analisis tugas	Menggali praktik pemberian tugas	Tugas apa yang biasanya diberikan kepada siswa pada materi Gotong Royong?	Guru biasanya memberikan tugas menjawab soal latihan dan kuis sederhana terkait materi pembelajaran.
5	Analisis kejadian penting	Identifikasi kesulitan belajar siswa	Apakah terdapat kesulitan yang sering dialami siswa saat memahami materi Gotong Royong?	Beberapa siswa masih kesulitan memahami penerapan nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.
6	Analisis tujuan	Menggali hambatan pembelajaran	Apa kendala utama dalam mengajarkan materi Gotong Royong?	Guru mengalami kesulitan menjaga fokus dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung karena siswa mudah terdistraksi.
7	Analisis masalah	Evaluasi ketercapaian	Apakah siswa mampu memahami	Sebagian siswa sudah memahami materi,

		tujuan pembelajaran	pentingnya gotong royong dalam kehidupan sehari-hari?	tetapi masih ada siswa yang menjawab dengan ragu-ragu dan kurang percaya diri.
8	Analisis media	Mengetahui media yang efektif	Media apa yang menurut Anda cocok digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa?	Media pembelajaran interaktif yang memuat gambar, video, animasi, dan kuis dinilai lebih efektif menarik perhatian siswa.
9	Analisis data lanjutan	Menilai dokumen pembelajaran	Apakah perangkat pembelajaran yang digunakan sudah mendukung pembelajaran interaktif?	Perangkat pembelajaran sudah tersedia, namun penggunaan media interaktif masih belum maksimal.
10	Analisis biaya	Pertimbangan pengembangan media	Apakah sekolah pernah menyediakan anggaran khusus untuk pengembangan media pembelajaran interaktif?	Belum terdapat anggaran khusus untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri.

Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Item
1	Kegrafikan	Desain menarik dan konsisten	1
		Tata letak sesuai	2
		Kontras warna dan background sesuai	3
		Huruf mudah dibaca	4
		Kombinasi huruf sesuai	5
		Spasi antarbaris sesuai	6
		Spasi antarhuruf sesuai	7
		Animasi sesuai materi	8
		Media mudah dioperasikan	9
		Tombol navigasi berfungsi baik	10
		Perpindahan slide berjalan lancar	11
		Resolusi video jelas	12
		Stabilitas media saat digunakan	13

Lampiran 11 Hasil Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

A. Identitas Peneliti

Nama : Lega Lailatul Fitriana
 NIM : 220103110046
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan materi pada media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV di SDN Dadapan 02

C. Petunjuk

1. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Penilaian media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

D. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala			
			1	2	3	4
1	Kegeografikan	Desain menarik dan konsisten			✓	
		Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>)			✓	
		Kekontrasan warna dan latar belakang				✓
		Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca				✓
		Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf			✓	
		Spasi antar baris susunan teks normal				✓

		Spasi antar huruf normal				✓
		Kesesuaian animasi dengan materi				✓
		Kemudahan pengoperasian				✓
		Kejelasan fungsi tombol navigasi				✓
		Kelancaran perpindahan antar slide				✓
		Resolusi video yang jelas			✓	
		Stabilitas media saat digunakan			✓	

E. Kritik dan Saran

lokasi sekolah dihapus
 ditambahkan:
 nama pengembang
 mata pelajaran
 jenjang kelas
~~list~~ audio
 video
 profil pengembang di deskripsikan

Dengan ini, media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* dinyatakan **(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

(coret bagian tidak perlu)

Malang, 12 - Maret - 2026

Validator,

(Ahmad Mubtaw) 
 NIP. 6914031920191004

Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Item
1	Kelayakan Isi	Materi sesuai CP dan TP	1
		Materi disusun sesuai tujuan pembelajaran	2
		Materi sesuai kebutuhan siswa	3
		Materi relevan dengan kondisi sosial	4
		Materi mampu meningkatkan minat belajar siswa	5
2	Kelayakan Penyajian	Penyajian materi runtut dan sistematis	6
		Contoh gambar membantu pemahaman konsep	7
		Materi tidak menimbulkan miskonsepsi	8
		Penyajian materi interaktif dan partisipatif	9
3	Kebahasaan	Kosa kata sesuai perkembangan siswa	10
		Bahasa sederhana dan mudah dipahami	11
		Konsistensi penggunaan istilah	12
		Penggunaan bahasa baku	13

Lampiran 13 Hasil Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI

A. Identitas Peneliti

Nama : Lega Lailatul Fitriana
 NIM : 220103110046
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan materi pada media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV di SDN Dadapan 02.

C. Petunjuk

1. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Penilaian media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

D. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala			
			1	2	3	4
1	Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
		Materi disusun sesuai Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
		Isi materi sesuai dengan kebutuhan siswa				✓
		Materi relevan dengan kondisi sosial saat ini				✓

		Materi pembelajaran mampu mendorong rasa ingin tahu dan minat belajar siswa			✓	
2	Kelayakan Penyajian	Penyajian materi runtut dan sistematis				✓
		Terdapat contoh-contoh gambar yang membantu menguatkan pemahaman konsep			✓	
		Materi tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa				✓
		Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif				✓
3	Kebahasaan	Kesesuaian kosa kata dengan perkembangan siswa				✓
		Bahasa sederhana dan mudah dipahami				✓
		Konsisten menggunakan istilah yang sama				✓
		Penggunaan bahasa yang baku			✓	

E. Kritik dan Saran

Lakukan pengecekan ulang (proofreading) pada pengetikan kata agar penggunaan bahasa lebih profesional dan tidak membingungkan siswa, seperti memperbaiki kata "seleai" menjadi "selesai" dan "tidu" menjadi "tidur"

Dengan ini, media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dinyatakan ***(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

(coret bagian tidak perlu)

Malang, 6 April 2026

Validator,



(Alfian Nur Azizi, M. Pd)

NIP. 199204122019031009

Lampiran 14 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Item
1	Kelayakan Pembelajaran	Media mendorong siswa aktif	1
		Media bersifat interaktif	2
		Media meningkatkan konsentrasi belajar siswa	3
2	Bahasa	Bahasa sederhana dan mudah dipahami	4
		Kosa kata sesuai perkembangan siswa	5
		Penggunaan bahasa baku	6
3	Evaluasi Pembelajaran	Soal sesuai tujuan pembelajaran	7
		Soal mengukur pemahaman siswa	8
		Media memberikan umpan balik terhadap hasil evaluasi	9

Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI PEMBELAJARAN

A. Identitas Peneliti

Nama : Lega Lailatul Fitriana
 NIM : 220103110046
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur keefektifan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV di SDN Dadapan 02.

C. Petunjuk

1. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Penilaian media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

D. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala			
			1	2	3	4
1	Kelayakan Pembelajaran	Media mendorong siswa aktif selama pembelajaran				✓
		Media bersifat interaktif dan melibatkan siswa secara langsung dipahami				✓
		Media membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa				✓
2	Bahasa	Bahasa sederhana dan mudah dipahami				✓
		Kesesuaian kosa kata dengan perkembangan				✓

		siswa				
		Penggunaan bahasa yang baku				✓
3	Evaluasi Pembelajaran	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
		Soal bervariasi dan mengukur pemahaman siswa			✓	
		Media memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa				✓

Kritik dan Saran

Dengan ini, media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dinyatakan (**layak/tidak layak**) untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

(coret bagian tidak perlu)

Malang, 31 Maret 2026

Validator



Yuninda Dewi Agustha, SPd
NIP. 19990829 2024 21 20 30

Lampiran 16 Kisi-Kisi Instrumen Konsentrasi Belajar

No	Indikator	Deskriptor	No Item
1	Fokus Perhatian	Memperhatikan penjelasan guru	1–2
2	Pemusatan Pikiran	Tidak melamun saat belajar	3–4
3	Pemahaman Materi	Memahami materi pembelajaran	5
4	Ketertarikan Belajar	Senang dan tertarik mengikuti pembelajaran	6–8
5	Ketahanan Konsentrasi	Tidak mudah terganggu	9–11
6	Keaktifan Belajar	Aktif bertanya dan menjawab	12–14
7	Kesungguhan Belajar	Mengerjakan tugas dengan baik	15–17

Lampiran 17 Hasil Validasi Pre-test

LEMBAR VALIDASI ANGKET KONSENTRASI BELAJAR SISWA

A. Identitas Peneliti

Nama : Lega Lailatul Fitriana
 NIM : 220103110046
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan angket konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Dadapan 02.

C. Petunjuk

1. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Penilaian media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Cukup Layak	2
Tidak Layak	1

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

D. Penilaian

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1.	Soal angket sesuai dengan indikator konsentrasi belajar yaitu, Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik				✓

2.	Soal angket tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
3.	Soal angket menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami				✓
4.	Soal angket mengarahkan pada tingkat konsentrasi belajar				✓
5.	Soal angket tidak menyinggung perasaan siswa				✓

E. Kritik dan Saran

Dengan ini, media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dinyatakan ***(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

(coret bagian tidak perlu)

Malang, 6 April 2026

Validator,



(Alfian Nur Azizi, M. Pd)

NIP. 199204122019031009

Lampiran 18 Hasil Validasi Post-test

LEMBAR VALIDASI ANGKET KONSENTRASI BELAJAR

A. Identitas Peneliti

Nama : Lega Lailatul Fitriana
 NIM : 220103110046
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan angket konsentrasi belajar siswa yang menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Dadapan 02.

C. Petunjuk

1. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Penilaian media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Cukup Layak	2
Tidak Layak	1

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

D. Penilaian

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1.	Soal angket sesuai dengan indikator konsentrasi belajar yaitu, Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik				✓

2.	Soal angket tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
3.	Soal angket menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami				✓
4.	Soal angket mengarahkan pada tingkat konsentrasi belajar				✓
5.	Soal angket tidak menyinggung perasaan siswa				✓

E. Kritik dan Saran

Dengan ini, media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dinyatakan ***(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

(coret bagian tidak perlu)

Malang, 6 April 2026

Validator,



(Alfian Nur Azizi, M. Pd)

NIP. 199204122019031009

Lampiran 19 Dokumentasi Wawancara



Lampiran 20 Dokumentasi Observasi Awal



Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian



Pelaksanaan *Pre-Test* Siswa



Pembelajaran Menggunakan Produk



Pelaksanaan Post-Test Siswa

Sertifikat Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026
diberikan kepada:

Nama : Lega Lailatul Fitriana
NIM : 220103110046
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dadapan 02

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 20 Mei 2026

Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

BIODATA MAHASISWA

Nama : Lega Lailatul Fitriana

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 24 November 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat Asal : Dusun Dadapan RT 01 RW 01 Desa Dadapan,
Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang

No. WhatsApp : 085791232786

Email : legalaila@gmail.com

Riwayat Pendidikan : RA Darul Ulum

SDN Dadapan 02

MTS Al-Ittihad

MAN 1 Malang

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang