

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PBL UNTUK
MENANAMKAN SIKAP DISIPLIN DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK
SISWA KELAS 4 SDN TIRON 3**

Violien Maya Seftiana¹, Frans Aditia Wiguna², Farida Nurlaila Zunaidah³

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

1violienm@gmail.com, 2frans@unpkediri.ac.id, 3farida@unpkdr.ac.id

ABSTRACT

Based on the results of observations at SDN Tiron 3 in Kediri Regency, it was found that grade 4 elementary school students still did not show a disciplined attitude during learning. During the learning process, there are still students who are late, talk to friends when the teacher explains, eat during learning, do not wear full uniforms, and some students do not collect assignments. The problem is caused by a lack of awareness from students regarding disciplinary attitudes. The purpose of the researcher is to describe the validity, practicality and effectiveness. This researcher uses the Research and Development (R&D) method. The analysis technique used to determine the validity, effectiveness and practicality is using questionnaires and evaluation questions, the results of this study are from the results of this study 1) The assessment of the validity of the Animation Video learning media is very valid, with material experts giving a score of 90% and media experts 88% in the very valid category. (2) The assessment of the practicality of the learning media was very practical, with teachers giving a score of 96% and students 98.75% in the very practical category, (3) The assessment of the effectiveness of the learning media showed a result of 84.5% in the very effective category. The conclusion of this study is that the media used is valid, practical and effective.

Keywords: Multimedia Development, Interactive, PBL, Discipline Attitude, PPKN learning

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tiron 3 di Kabupaten Kediri, ditemukan bahwa siswa kelas 4 SD masih kurang menunjukkan sikap disiplin selama pembelajaran. Selama proses pembelajaran, masih ada siswa yang terlambat, berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan, makan saat pembelajaran berlangsung, tidak memakai seragam lengkap, serta beberapa siswa tidak mengumpulkan tugas. Permasalahan tersebut disebabkan kurangnya kesadaran dari diri siswa mengenai sikap disiplin. Tujuan peneliti adalah Untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Peneliti ini menggunakan metode Research and Development (R&D) Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan model ADDIE. Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan yaitu menggunakan angket dan soal evaluasi, hasil penelitian ini dari hasil penelitian ini (1) Penilaian kevalidan media pembelajaran Video Animasi sangat valid, dengan ahli materi memberikan nilai 90% dan ahli media 88% dalam kategori sangat valid. (2) Penilaian kepraktisan media pembelajaran sangat praktis, dengan guru memberikan nilai 96% dan siswa 98,75% dalam kategori sangat praktis, (3) Penilaian keefektifan media

pembelajaran menunjukkan hasil 84,5% dalam kategori sangat efektif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media yang di gunakan sangat valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan Multimedia, Interaktif, PBL, Sikap Disiplin, Pembelajaran PPKN

A. Pendahuluan

Pendidikan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari karena apa yang dipelajari di dalam dunia pendidikan sesuai dengan kehidupan nyata yang dialami oleh peserta didik. Setiap peserta didik menempuh pendidikan sebagai bekal kehidupan, baik bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa maupun negara. Seiring zaman yang semakin modern, pendidikan hendaknya dipersiapkan untuk memberikan bekal ilmu pengetahuan tentang moral, kreatif dan cerdas terhadap peserta didik, guna mempersiapkan diri menghadapi tuntutan zaman. Hal tersebut tidak lepas dari kualitas pendidikan itu sendiri.

Tujuan pendidikan sebagaimana yang tersirat dalam UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Ini tidak hanya mengacu pada persiapan kerja, tetapi juga pada pendidikan berkualitas yang meningkatkan pengetahuan, keterampilan, moral, dan kemajuan masyarakat secara keseluruhan. Tujuan ini mencakup pemberdayaan individu dan

pengembangan bangsa secara komprehensif.

Menanamkan sikap disiplin di sekolah dasar sangat penting, karena ini adalah tahap awal dalam pembentukan karakter siswa. Harapan utama adalah agar siswa di sekolah dasar memahami dan mematuhi aturan dasar sekolah, seperti tata tertib kelas, tata cara penggunaan fasilitas sekolah, dan tata tertib berpakaian. Menanamkan sikap disiplin yang baik di sekolah dasar membantu siswa dalam membangun dasar karakter yang kuat, yang akan membantu mereka sepanjang hidup. Sikap disiplin yang diajarkan pada tahap ini membentuk dasar untuk perilaku yang baik, tanggung jawab, dan kesuksesan di masa depan.

Istilah disiplin terutama mengacu pada proses pembelajaran. disiplin sentiasa dikaitkan dengan konteks relasi antara murid dan guru serta lingkungan yang menyertainya, seperti tata peraturan, menurut (Koesoema, 2011) tujuan pembelajaran pengembangan kemampuan dari murid melalui bimbingan guru. Dari pendapat tersebut menjelaskan

bahwa ke disiplin siswa bisa dilakukan oleh seorang guru di sekolah dasar dapat memastikan disiplin siswa dengan menerapkan aturan sekolah dan aturan kelas yang penting untuk membentuk perilaku siswa. Melalui penerapan sikap disiplin ini, diharapkan siswa dapat terlatih untuk menjalankan aktivitasnya dengan tertib, termasuk datang tepat waktu, mengenakan seragam dengan lengkap, dan membuang sampah pada tempatnya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tiron 3 di Kabupaten Kediri, ditemukan bahwa siswa kelas 4 SD masih kurang menunjukkan sikap disiplin selama pembelajaran. Selama proses pembelajaran, masih ada siswa yang terlambat, berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan, makan saat pembelajaran berlangsung, tidak memakai seragam lengkap, serta beberapa siswa tidak mengumpulkan tugas.

Dengan demikian, tindakan ini bertujuan untuk mengajarkan siswa pentingnya kedisiplinan dan tanggung jawab dalam menjalankan aturan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di SDN Tiron 3, kendala dalam permasalahan yang dihadapi peserta didik terkait

sikap disiplin ini tampaknya dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Faktor-faktor ini meliputi pengaruh dari lingkungan sekitar siswa, pergaulan yang tidak dibatasi oleh orang tua yang memungkinkan mereka berteman dengan siapa saja, dan perbedaan usia yang sangat besar di antara teman sebaya siswa, yang pada gilirannya dapat membuat siswa mengikuti gaya hidup mereka.

Manfaat dari penelitian ini adalah agar siswa bisa menanamkan sikap disiplin dan menjadi lebih positif.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti memberikan solusi dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL (*Problem Basic Learning*) untuk menanamkan sikap disiplin untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3.

Pendekatan pembelajaran PBL yang dikombinasikan dengan multimedia interaktif memiliki sejumlah manfaat penting. Pertama, pendekatan ini memungkinkan pembelajaran dalam konteks nyata, di mana siswa dapat melihat dan menerapkan konsep-konsep dalam situasi kehidupan sehari-hari. Selain itu, PBL mendorong perkembangan keterampilan pemecahan masalah, karena siswa secara aktif terlibat dalam mengatasi tantangan proyek

yang mereka hadapi. Terakhir, multimedia interaktif membantu meningkatkan motivasi siswa melalui pembelajaran yang menarik, sehingga siswa lebih bersemangat dan berfokus dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*, digunakan dalam penelitian ini untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. (Akbar et al., 2019) menyebutkan bahwa metode ini dapat digunakan dalam rangka menghasilkan produk yang baru.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses pengembangan instruksional atau pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap utama yang saling terkait dan membentuk siklus pengembangan yang berkesinambungan. Berikut adalah

penjelasan singkat tentang setiap tahap dalam model ADDIE:

Populasi penelitian ini adalah kelas 4 SDN Tiron 3 dan SDN Tarokan 3, SDN Tiron 3 skala besar yang berjumlah 20 siswa sedangkan SDN Tarokan 3 skala kecil berjumlah 10 siswa. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendapatkan sampel untuk merealisasikan penelitian.

Instrumen yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu dengan angket dan mengerjakan soal evaluasi yang bertujuan untuk melihat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan pada siswa kelas 4 di SDN Tiron 3 pada mata pelajaran PPKN materi sikap disiplin. didapatkan informasi melalui observasi bahwa siswa siswi di SDN Tiron 3 masih kurang memiliki sifat disiplin dalam kegiatan belajar mengajar maupun di luar kegiatan belajar mengajar, saat pembelajaran dimulai siswa cenderung asyik dengan dunianya sendiri dan tidak peduli dengan sekitar. Dikarenakan guru pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan contoh seadanya mengenai sikap disiplin,

sehingga membuat siswa kurang antusias dan tidak memahami mengapa di perlukan sikap disiplin dalam dirinya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diberikan solusi berupa pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL untuk Menanamkan sikap disiplin dalam pembelajaran PPKN. Dengan adanya pengembangan media Video Animasi dapat meningkatkan Sikap disiplin dalam diri siswa. Selain itu media ini dapat diakses kapan saja, sehingga siswa dapat belajar bukan hanya di sekolah saja melainkan bisa di rumah. Data kevalidan media pembelajaran Video Animasi materi Sikap disiplin yang dikembangkan dalam penelitian ini didapatkan dari instrumen lembar angket validasi berupa angket validasi media dan angket validasi materi.

Hasil dari validasi media mendapatkan nilai dengan persentase 90% masuk ke dalam kategori sangat valid. Media pembelajaran dikatakan sangat valid apabila mendapatkan nilai persentase 81% - 100% dengan keterangan dapat digunakan tanpa perbaikan. Validator media juga memberikan saran dan komentar terhadap media Video Animasi Menanamkan sikap disiplin. Saran dan komentar yang diberikan oleh

validator dijadikan acuan dalam perbaikan Media Video Animasi Menanamkan sikap disiplin.

pembelajaran Video Animasi sebagai berikut.

Hasil dari validasi media mendapatkan nilai dengan persentase 90% masuk ke dalam kategori sangat valid. Produk dikatakan sangat valid apabila mendapatkan nilai persentase 81,% - 100% dengan keterangan dapat digunakan tanpa perbaikan. Validator materi juga memberikan saran dan komentar terhadap materi sikap disiplin

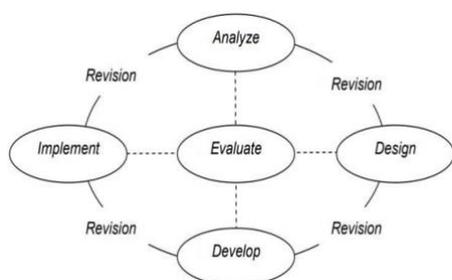
Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran Video Animasi memperoleh persentase dengan nilai 90% dari ahli media dengan kriteria sangat valid dan 90% dari ahli materi dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Video animasi pada materi menanamkan sikap disiplin dapat digunakan tanpa perbaikan dalam pembelajaran siswa di kelas 4 Sekolah Dasar.

Media pembelajaran Video Animasi yang telah divalidasi oleh guru kelas 4 SDN Tiron 3 yaitu Ibu Rifki Alfin Nikmah, S.Pd.I Hasil yang diperoleh dari angket kepraktisan adalah 98% berada pada rentang 81%

- 100% dengan kategori sangat praktis.

Hasil angket respon siswa diperoleh skor 86% berada pada rentang 81% - 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil perolehan skor respon guru dan respon siswa maka hasil rata – rata yang diperoleh adalah 92%.

Keefektifan produk dapat diperoleh dari hasil soal evaluasi



siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila nilai rata-rata siswa sudah berada di atas KKM.

Berdasarkan hasil test siswa, mendapatkan hasil rata-rata 84,5. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan signifikan ketika siswa sesudah melihat media video animasi menanamkan sikap disiplin. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Video Animasi materi Sikap Disiplin efektif digunakan dalam pembelajaran.

Spesifikasi media pembelajaran Video Animasi ini adalah dapat membantu siswa dalam memahami materi sikap disiplin, meningkatkan

semangat dan antusias belajar pada kelas 4 Sekolah Dasar. Struktur dari media pembelajaran Video Animasi meliputi Penjelasan sikap disiplin, gambar contoh sikap disiplin dan tidak disiplin di lingkungan sekolah, masalah mengenai sikap disiplin dan kesimpulan. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran.

Gambar 1. Media pembelajaran interaktif video animasi materi sikap disiplin



D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

Penilaian kevalidan pengembangan produk media pembelajaran Video Animasi diperoleh dengan kategori sangat valid. Perolehan nilai yang didapatkan dari hasil validasi meliputi Nilai keseluruhan indikator validasi ahli materi adalah 90% dalam kategori sangat valid, Nilai keseluruhan indikator validasi ahli media adalah

88% dalam kategori sangat valid, hasil rata – rata dari validasi adalah 8,90 %.

Penilaian kepraktisan keseluruhan indikator kepraktisan guru adalah 96% dalam kategori sangat praktis, Nilai rata-rata keseluruhan indikator kepraktisan siswa adalah 98,75% dalam kategori sangat praktis

,Multimedia interaktif dikatakan efektif jika mampu mencapai tujuan yang ditetapkan dengan baik. Efektivitas dapat diukur berdasarkan reaksi dan tanggapan pengguna terhadap multimedia interaktif tersebut. Nilai keseluruhan indikator keefektifan siswa adalah 84,5% dalam kategori sangat efektif. Jika multimedia interaktif berhasil menyampaikan pesan, menghasilkan pemahaman, memotivasi pengguna untuk berpartisipasi, atau mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, maka dapat dikatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A. (2022). Pengembangan Karakter Sopan Santun Peserta Didik: Studi Kasus Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 278–296.

[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).8753](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).8753)

Akbar, M., Taman Siswa Bima Akbar, S., & Info Abstrak Tanggal Publikasi, A. (2019). Pengembangan Alat (Sit Up Bench) Dari Limbah Kayu sebagai Alat Kebugaran Jasmani pada Masyarakat Desa Sakuru Kecamatan Monta. In *Seminar Nasional Taman Siswa Bima Tahun*. <http://semnas.tsb.ac.id/index.php/semnastsb2019/index>

Azizah Mashami, R. (n.d.). *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Siswa*. 8(2). <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/hydrogen/>

Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>

Djuwita, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *PEMBINAAN ETIKA SOPAN SANTUN PESERTA DIDIK KELAS V MELALUI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NOMOR 45 KOTA BENGKULU*.

Firmansyah, M. R. (n.d.). *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*.

Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video

- Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Halim Rohman, A., Wayan Gunada, I., Pendidikan Fisika, P., Mataram, U., Majapahit No, J., Selaparang, K., Mataram, K., & Tenggara Barat, N. (n.d.). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL Pada Materi Gerak Parabola Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Desember 2021* (Vol. 5, Issue 2). <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/kpj/index>
- Istiqlal, M. (n.d.-a). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA.*
- Istiqlal, M. (n.d.-b). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA.*
- Jamu, M. E., & Tauk, A. C. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Desa Watu melalui Kewirausahaan. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 37–43. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2557>
- Jurnal, J. (jurnal N. P., Matematika ; Yustianingsih, R., Syarifuddin, H., & Dan Yerizon, Y. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 1(2), 258–274.
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). PENGEMBANGAN E-MODUL IPA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p91--103>
- Marisa Puji, K., Gulö, F., & Rachman Ibrahim, A. (2014). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BENTUK MOLEKUL DI SMA* (Vol. 1, Issue 1).
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII* (Issue 2).
- Nurkholifah, E., Muzakki, J. A., Khaeriyah, E., Islam, P., Dini, A. U., Syekh, I., & Cirebon, N. (n.d.). *PENINGKATAN SIKAP SOPAN SANTUN MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL KARTUN.* <https://doi.org/10.24235/ath.v%v%i.6415>
- Priyanto, D. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer.*
- Putri, S. D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis dalam Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 125–135.
-

- <https://doi.org/10.24042/jpifalbir.uni.v6i1.648>
- Putri, S. U., & Taqiudin, A. A. (2021). Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 856–867. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>
- Rahmi, S. M., Arif Budiman, M., Widyaningrum, A., & Kunci, K. (2019). LOGO Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku A R T I C L E I N F O. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Saputro, D. B., Hidayati, A., Arief, M., Program, M., Bimbingan, S., & Konseling, D. (2020). PERAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK MODELING TERHADAP SIKAP SOPAN SANTUN Article Info ABSTRAK. *Jurnal Advice*, 2(2), 132–145.
- Serambi Ilmu, J., Mahya Sari Suci Mahya Sari adalah Guru pada SMA Negeri, S., & Banda Aceh, K. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika di SMA*.
- Taqiya, T. B., Sugiyono, T., & Nugroho, A. A. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Peristiwa Alam melalui Model Kooperatif Tipe STAD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 369. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3892>
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015a). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015b). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).
- Yuliani, W., Banjarnahor, N., kunci, K., Penelitian Pengembangan, M., & dan Konseling, B. (2021). METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING. 5(3). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>