

Nomor Daftar: 008/S/PGSD/31/I/2024

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBANTUAN *GENIALLY* DALAM PEMBELAJARAN PKN  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi persyaratan dan penulisan skripsi untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
**SHOFIYAH TSABITAH**  
NIM 2006815

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA  
2024**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBANTUAN GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN PKN  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh  
Shofiyah Tsabitah

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh

gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Shofiyah Tsabitah  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Januari 2024

Hak Cipta dilindungi oleh Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa ada izin dari penulis

SHOFIYAH TSABITAH

NIM 2006815

**PEGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BEBANTUAN  
GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN PKN DI KELAS  
V SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

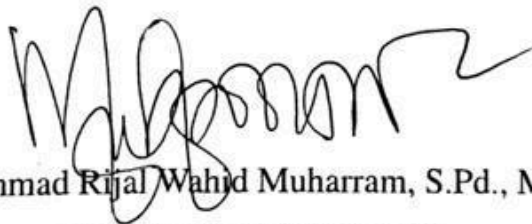
Pembimbing I



Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd.

NIP 198007082005011002

Pembimbing II



Muhammad Rijal Wahid Muharram, S.Pd., M.Pd.

NIP 920200819920701101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd

NIP. 198006222008011004

## ABSTRAK

Dalam implementasi multimedia interaktif di Sekolah Dasar saat ini masih belum bervariasi. Khususnya pada mata pelajaran PKn, guru masih sangat jarang menggunakan multimedia yang berbasis interaktif dalam pembelajaran, umumnya guru hanya menggunakan buku tema saja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially dalam pembelajaran PKn di kelas V SD. Metode yang digunakan pada penelitian kali ini adalah Design Based Research (DBR) yang terdiri dari 4 tahap yaitu; analisis kebutuhan, pengembangan prototipe produk, uji coba, dan refleksi. teknik penyimpulan dan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan pengolahan data kuantitatif. Dalam proses uji kelayakan peneliti melibatkan 4 validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pedagogik. Hasil dari penelitian ini adalah produk yang sangat layak untuk digunakan di kelas V Sekolah Dasar. Kelebihan dari Multimedia Interaktif berbantuan ini salah satunya adalah penggunaan yang sangat mudah dan dapat menambah semangat siswa dalam belajar, sementara kekurangan produk ini adalah ada beberapa fitur dan template yang hanya dapat diakses oleh akun premium. implikasi dari penelitian ini adalah dapat membantu guru dan siswa yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menambah semangat siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Genially, PKn, Keanekaragaman Suku Budaya

## **ABSTRACT**

*The implementation of interactive multimedia in elementary schools is currently still not varied. Especially in Civics subjects, teachers still rarely use interactive-based multimedia in learning, generally teachers only use theme books. The purpose of this research is to find out how students respond to the development of Interactive Multimedia assisted by Genially in Civics learning in class V elementary school. The method used in this research is Design Based Research (DBR) which consists of 4 stages, namely; needs analysis, product prototype development, testing, and reflection. Inference techniques and data analysis techniques in this research use qualitative analysis techniques and quantitative data processing. In the feasibility test process, researchers involved 4 validators consisting of media experts, material experts, language experts and pedagogical experts. The results of this research are products that are very suitable for use in class V elementary schools. One of the advantages of this assisted Interactive Multimedia is that it is very easy to use and can increase students' enthusiasm for learning, while the disadvantage of this product is that there are several features and templates that can only be accessed by premium accounts. The implication of this research is that it can help teachers and students by making learning more interesting and increasing student enthusiasm.*

**Keywords:** *Learning Media, Interactive Multimedia, Genially, PKN, Ethnic and Cultural Diversity*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.5.2. Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1. Media Pembelajaran .....	9
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran .....	10
2.1.3. Kriteria .....	11
2.1.4. Multimedia Interaktif .....	13
2.1.5. Fungsi Multimedia Interaktif .....	13
2.1.6. Komponen Multimedia .....	14
2.1.7. Karakteristik Program Pembelajaran Multimedia .....	15
2.1.8. Genially .....	15
2.2. Pembelajaran PKn .....	20

2.2.1. Pengertian Pembelajaran .....	20
2.2.3. Komponen - Komponen Pembelajaran .....	21
2.2.4. Hakikat PKn di Sekolah Dasar .....	22
2.2.5. Fungsi Pembelajaran PKn .....	23
2.2.6. Tujuan Ruang Lingkup Pembelajaran PKn .....	23
2.3. Penelitian Relevan .....	24
2.4. Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1. Desain Penelitian .....	26
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian .....	29
3.2.1. Partisipan .....	29
3.2.2. Tempat Penelitian .....	29
3.3. Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.4. Instrumen Penelitian .....	33
3.5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	40
3.5.1. Data Kualitatif .....	40
3.5.2. Data Kuantitatif .....	42
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1. Temuan .....	43
4.1.1. Analisis Kebutuhan .....	43
4.1.2. Pengembangan Desain Produk .....	47
4.1.3. Kelayakan Produk .....	61
4.1.4. Uji Coba produk .....	64
4.1.5. Refleksi .....	71
4.2. Pembahasan .....	72
4.2.1. Analisis Kebutuhan .....	72
4.2.2. Rancangan Produk .....	74

4.2.3. Uji Kelayakan .....	76
4.2.4. Uji coba .....	77
4.2.5. Refleksi .....	79
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI .....</b>	<b>80</b>
5.1. Simpulan .....	80
5.1.1. Analisis Kebutuhan .....	80
5.1.2. Perancangan Produk .....	80
5.1.3. Uji Kelayakan .....	80
5.1.4. Uji Coba .....	80
5.1.5. Refleksi .....	81
5.2. Implikasi .....	81
5.3. Rekomendasi .....	81
<b>BAB VI DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>PRODUK AKHIR .....</b>	<b>132</b>
<b>DOKUMENTASI KEGIATAN .....</b>	<b>135</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>136</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru .....	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Guru .....	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Siswa .....	32
Tabel 3.4 Instrumen Penelitian .....	33
Tabel 3.5 Instrumen Lembar Wawancara Guru .....	34
Tabel 3.6 Instrumen Observasi .....	35
Tabel 3.7 Daftar Studi Dokumen .....	36
Tabel 3.8 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi .....	37
Tabel 3.9 Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	37
Tabel 3.10 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media .....	38
Tabel 3.11 Instrumen Angket Siswa .....	39
Tabel 3.12 Instrumen Angket Guru .....	40
Tabel 3.13 Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan Media .....	43
Tabel 4.1 Hasil Analisis Dokumen .....	46
Tabel 4.2 Kompetensi Inti & Kompetensi Dasar .....	47
Tabel 4.3 Rancangan Isi Materi Persatuan & Kesatuan .....	51
Tabel 4.4 Daftar Validasi Produk .....	63
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba 1 Respon Siswa .....	65
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba 2 Respon Siswa .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Komunikasi yang Gagal .....	10
Gambar 2.2 Proses Komunikasi yang Berhasil .....	11
Gambar 2.3 Presentasi pada Genially .....	16
Gambar 2.4 Video pada Genially .....	17
Gambar 2.5 Infografis pada Genially .....	17
Gambar 2.6 Kuis pada Genially .....	18
Gambar 2.7 Games pada Genially .....	19
Gambar 3.1 Tahapan Metode DBR .....	27
Gambar 3.2 Metode Analisis Interaksi Miles & Huberman (1992) .....	41
Gambar 4.1 Tampilan awal website Genially .....	48
Gambar 4.2 Video Youtube yang dimasukan dalam multimedia interaktif .....	49
Gambar 4.3 Proses memasukan materi ke dalam platform Genially .....	51
Gambar 4.4 Proses memasukan link youtube ke platform Genially .....	52
Gambar 4.5 (a) Super Quiz Template (b) Super Presentation Template (c) Super Quiz Template .....	52
Gambar 4.6 Tampilan mengubah akses menjadi umum .....	53
Gambar 4.7 Tampilan cara membagikan link produk .....	53
Gambar 4.8 Tampilan cover produk .....	54
Gambar 4.9 Tampilan cara penggunaan produk .....	55
Gambar 4.10 Tampilan video pembelajaran I .....	55
Gambar 4.11 Tampilan penyampaian materi dari produk .....	56
Gambar 4.12 Tampilan bagian soal dari produk .....	57
Gambar 4.13 Tampilan soal berbentuk cerita .....	57
Gambar 4.14 Tampilan soal berbentuk video pembelajaran .....	58
Gambar 4.15 Tampilan feedback jika siswa menjawab benar .....	59
Gambar 4.16 Tampilan feedback jika siswa menjawab salah .....	59
Gambar 4.17 Tampilan penutup berupa apresiasi .....	60
Gambar 4.18 Tampilan akhir produk .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya .....	87
Lampiran 1.2 Surat Keterangan melakukan penelitian di SD Negeri 2 Beji .....	88
Lampiran 1.3 Surat Keterangan melakukan penelitian di SD Negeri 6 Beji .....	89
Lampiran 2.1 Surat Keterangan Validasi Instrumen .....	91
Lampiran 2.2 Instrumen Wawancara Studi Pendahuluan Guru .....	92
Lampiran 2.3 Instrumen Penelitian Validasi Ahli Media .....	95
Lampiran 2.4 Instrumen Penelitian Validasi Ahli Materi .....	98
Lampiran 2.5 Instrumen Penelitian Validasi Ahli Bahasa .....	100
Lampiran 2.6 Instrumen Penelitian Validasi Ahli Pedagogik .....	102
Lampiran 2.7 Instrumen Respon Guru Uji Coba Produk .....	104
Lampiran 2.8 Instrumen Respon Siswa Uji Coba Produk .....	106
Lampiran 3.1 Hasil Wawancara Studi Pendahuluan Guru .....	111
Lampiran 3.2 Hasil Observasi Lapangan .....	117
Lampiran 3.3 Hasil Studi Dokumentasi .....	118
Lampiran 3.4 Hasil Validasi Ahli Media .....	119
Lampiran 3.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	122
Lampiran 3.6 Lampiran Validasi Bahasa .....	124
Lampiran 3.7 Hasil Validasi Pedagogik .....	126
Lampiran 3.8 Hasil Respon Siswa Terhadap Uji Coba Produk ke-1 .....	128
Lampiran 3.9 Hasil Respon Siswa Terhadap Uji Coba Produk ke-2 .....	129
Lampiran 3.10 Hasil Respon Guru Uji Coba 1 .....	130
Lampiran 3.11 Hasil Respon Guru Uji Coba 2 .....	132
Lampiran 3.12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	134

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*. Vol. 1 (1)
- Ahmadi, Iif Khoiru dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ahmadi, Iif Khoiru dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-based research and educational technology: Rethinking technology and the research agenda. *Educational Technology and Society*, 11(4), 29–40.
- Reeves, T. C., Herrington, J., & Oliver, R. (2005). Design-based research: A socially responsible approach to instructional technology research in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 97-116.
- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, dkk. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 3 (4)
- Bambang Warsita, Op.Cit, h. 289
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design : Choosing Among Five Tradition*. London : Sage Publication
- Damayanti, dkk. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63-70.
- Darmadi, H. (2020). Apa mengapa bagaimana pembelajaran pendidikan moral pancasila dan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn): konsep dasar strategi memahami ideologi pancasila dan karakter bangsa.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran* . Bandung : PT Sarana Tutorial nurani sejahtera
- Diana, N. (2018). Keterampilan proses sains (KPS) pada pelaksanaan praktikum Fisika Dasar I. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 49-54.

- Enstein, J, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*. Vol. 2 (1)
- Fernanda, O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PJOK Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII.
- Fikri, H. & Madonna, A.S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.
- Gagne dan Briggs. (1979). *Principles of Instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, R.M. (1975). *Essentials of Learning for Instruction*. New York Expanded Edition, Holt, Rinehart and Winston.
- Gie, The Liang (2014), *Cara belajar yang efektif*, Cet. I; Yogyakarta PUBIB.
- Gie, The Liang (2014), *Cara Belajar yang Efisien*, Cet. I; Yogyakarta: Liberty
- Hakim, Luqman. (2010). “Pengembangan Media Slide Animasi Pada Materi Sintesis Protein”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Unesa.
- Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Tahta Media Group,
- Hidayat, S. (2022). *Menelusuri Dunia Afektif Pendidikan Nilai dan Moral*. ISBN: 978602538554
- Istiqlal Muhammad. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1*
- Ketetapan MPR Tahun 1993 dan 1998 Tentang GBHN
- Lidinillah, D.A.M. (2012). *Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya Lestari, M. Y., &
- Lubna, L. (2014). Isu-isu pendidikan di Indonesia: inovasi kurikulum dan peningkatan profesionalitas guru. *Society*, 5(2), 15-25.
- Magdalena Maria. (2018). Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Convensional dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila di Program Studi Teknika Akademi Maritim Indonesia-Medan. *Jurnal Warta Edisi* : 58
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 37-55.

- Mauliy, Mariati. (2015). Minat siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V MIN Se Tangerang Selatan.
- Mubarokah, A. (2012). Hakikat Dan Fungsi Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nazmi, Muhammad. (2017). Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SD PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, Volume 17
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. Vol.3 No.1, Palembang
- Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Depdiknas, 2006:97-104).
- Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia
- Plomp. (2007). "Educational Design Research : An Introduction", dalam *An Introduction to Educational Research*. Enschede, Netherland : National Institute for Curriculum Development
- Rahayu, M. (2007). Pendidikan Kewarganegaraan Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa. Depok: PT Grasindo.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2009). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: Rajawali Pres
- Saidah, K., dkk. (2021). Sosialisasi Peran Apersepsi Untuk Meningkatkan Kesiapan Belajar Anak di Sanggar Genius Yayasan Yatim Mandiri Cabang Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dasar*. Vol 1(1).
- Saldana., Miles & Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE Publications
- Salsabila & Hartini. (2022). Upaya dan Faktor Penghambat Guru PPKn Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SMPN 03 Paguyangan. *Jurnal Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan* Vol. 11 No. 05
- Sudjana, dkk. (2005). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2016) *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: CV Alfabeta. hlm. 73-74.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (3rd ed.; Apri Nuryanto, ed.). Bandung: Alfabeta.
- Surjono, D.H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta : UNY Press

- Susanto, H. (2013). Pembelajaran PKn Di SD. 1. Retrieved from <https://www.google.com/amp/s/bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pe-mbelajaran-pkn-di-sd/amp/>
- Syofyan, Harlinda, & Ismail. (2018). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Dalam Pembelajaran IPA Innovative and Interactive in Science Learning. *Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65–75. Retrieved from <http://ojs.unida.ac.id/index.php/QH/article/view/1189>
- Tafonao Talizaro, (2018). “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, Juli 2018
- Tirtono Feri. (2018). Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. Yogyakarta : Buku Baik Yogyakarta
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas) Pasal 4
- UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahiddah, S. (2022). Afirmasi Positif: Booster untuk Meminimalisir Hambatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol. 15 (2).
- Winataputra, Udin S. (2008). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka