

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS XI DI SMK NEGERI 2  
PURWAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan

Oleh:

Pinkan Rismalika PH

NIM 2102795

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2025**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN**  
**PENDIDIKAN PANCASILA KELAS XI DI SMK NEGERI 2**  
**PURWAKARTA**

**Oleh**  
Pinkan Rismalika PH

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi  
Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Kampus Daerah  
Purwakarta

©**Pinkan Rismalika PH 2025**  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2025

Hak cipta dilindungi Undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak  
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya  
tanpa izin penulis.

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

## **LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PINKAN RISMALIKA PH**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS XI DI SMK NEGERI 2 PURWAKARTA**

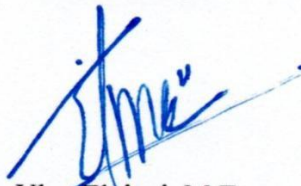
Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing :

Pembimbing I



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng  
NIP. 920171219910625101

Pembimbing II



Ulva Elviani, M.T.  
NIP. 199511032024062001

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng  
NIP. 920171219910625101

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS XI DI SMK NEGERI 2  
PURWAKARTA**

**ABSTRAK**

Pinkan Rismalika PH – [pinkanrismalikaph@upi.edu](mailto:pinkanrismalikaph@upi.edu)

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan ketertarikan siswa dalam proses belajar. Observasi di SMK Negeri 2 Purwakarta menunjukkan bahwa media yang digunakan masih bersifat statis, seperti PowerPoint, sehingga kurang mendukung pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya topik keragaman budaya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan platform Unity untuk siswa kelas XI. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mencakup enam tahap: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media menggunakan instrumen *Learning Object Review Instrument* (LORI). Uji fungsionalitas dilakukan melalui Black-Box Testing, sedangkan kelayakan pengguna dinilai menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak dari sisi isi dan tampilan. Black-Box Testing membuktikan seluruh fitur berjalan sesuai fungsi. Skor SUS sebesar 83 menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila.

**Kata Kunci :** Keragaman Budaya, Multimedia Interaktif, Pendidikan Pancasila, Unity.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR THE  
PANCASILA EDUCATION SUBJECT IN GRADE XI AT SMK NEGERI 2  
PURWAKARTA**

**ABSTRACT**

Pinkan Rismalika PH – [pinkanrismalikaph@upi.edu](mailto:pinkanrismalikaph@upi.edu)

*Learning media play an important role in increasing students' effectiveness and engagement in the learning process. Observations at SMK Negeri 2 Purwakarta indicated that the media used were still static, such as PowerPoint, which did not adequately support students' understanding of Pancasila Education, particularly on the topic of cultural diversity. This study aims to develop interactive multimedia-based learning media using the Unity platform for Grade XI students. The research method employed is Research and Development (R&D) using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model, which consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Validation was carried out by subject matter and media experts using the Learning Object Review Instrument (LORI). Functionality testing was conducted using the Black-Box Testing method, while user feasibility was assessed through the System Usability Scale (SUS) questionnaire. The validation results showed that the media were rated as highly feasible in terms of content and appearance. Black-Box Testing confirmed that all features functioned properly. The SUS score of 83 indicated a high level of usability. Therefore, the developed learning media is considered effective and appropriate to be used as an alternative interactive learning tool for delivering Pancasila Education material.*

**Keywords:** *Cultural Diversity, Interactive Multimedia, Pancasila Education, Unity.*

## DAFTAR ISI

|                                                                                |      |
|--------------------------------------------------------------------------------|------|
| LEMBAR HAK CIPTA .....                                                         | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....                                                | iii  |
| ABSTRAK .....                                                                  | iv   |
| ABSTRACT .....                                                                 | v    |
| KATA PENGANTAR .....                                                           | vi   |
| DAFTAR ISI .....                                                               | ix   |
| DAFTAR TABEL .....                                                             | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                            | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                                          | xiv  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                                        | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian .....                                            | 1    |
| 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian .....                               | 4    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                                                    | 4    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                                                   | 4    |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....                                             | 5    |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....                                                    | 7    |
| 2.1 Media Pembelajaran .....                                                   | 7    |
| 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....                                      | 7    |
| 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....                                          | 7    |
| 2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....                                         | 8    |
| 2.1.4 Jenis Media Pembelajaran .....                                           | 9    |
| 2.2 Multimedia Interaktif .....                                                | 10   |
| 2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif .....                                   | 10   |
| 2.2.2 Elemen Multimedia Interaktif .....                                       | 12   |
| 2.2.3 Manfaat Multimedia Interaktif .....                                      | 13   |
| 2.2.4 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Konteks Keragaman Budaya ..... | 14   |
| 2.3 Keragaman Budaya Indonesia: Aspek Kuliner, Musik dan Arsitektur .....      | 15   |
| 2.4 Penelitian Relevan .....                                                   | 17   |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                                                | 21   |
| 3.1 Jenis Penelitian .....                                                     | 21   |
| 3.2 Prosedur Penelitian .....                                                  | 21   |

|                                  |                                                        |    |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------|----|
| 3.2.1                            | <i>Concept</i> (Pengonsepan) .....                     | 22 |
| 3.2.2                            | <i>Design</i> (Perancangan).....                       | 23 |
| 3.2.3                            | <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....    | 24 |
| 3.2.4                            | <i>Assembly</i> (Pembuatan).....                       | 25 |
| 3.2.5                            | <i>Testing</i> (Pengujian).....                        | 26 |
| 3.2.5.1                          | Pengujian <i>Alpha</i> .....                           | 27 |
| 3.2.5.2                          | Pengujian <i>Beta</i> .....                            | 29 |
| 3.2.6                            | <i>Distribution</i> (Pendistribusian) .....            | 30 |
| 3.3                              | Objek Penelitian .....                                 | 31 |
| 3.4                              | Sumber Data .....                                      | 31 |
| 3.5                              | Teknik Pengumpulan Data .....                          | 31 |
| 3.5.1                            | Wawancara .....                                        | 31 |
| 3.5.2                            | Survey Kuisisioner .....                               | 32 |
| 3.5.3                            | Studi Literatur.....                                   | 32 |
| 3.6                              | Instrumen Penelitian .....                             | 32 |
| 3.6.1                            | Instrumen Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....     | 32 |
| 3.6.2                            | Kuisisioner SUS ( <i>System Usability Scale</i> )..... | 33 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... |                                                        | 34 |
| 4.1                              | Hasil Penelitian.....                                  | 34 |
| 4.1.1                            | Pengonsepan ( <i>concept</i> ).....                    | 34 |
| 4.1.2                            | Perancangan ( <i>Design</i> ).....                     | 36 |
| 4.1.2.1                          | Logo Aplikasi .....                                    | 36 |
| 4.1.2.2                          | <i>Storyboard</i> .....                                | 37 |
| 4.1.2.3                          | <i>Flowchart</i> .....                                 | 39 |
| 4.1.2.4                          | <i>Usecase Diagram</i> .....                           | 41 |
| 4.1.2.5                          | <i>Activity Diagram</i> .....                          | 42 |
| 4.1.3                            | Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....  | 45 |
| 4.1.4                            | Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....                     | 49 |
| 4.1.5                            | Pengujian ( <i>Testing</i> ).....                      | 55 |
| 4.1.5.1                          | Alpha Testing .....                                    | 55 |
| 4.1.5.2                          | Beta Testing.....                                      | 59 |
| 4.1.6                            | Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....               | 59 |
| 4.2                              | Pembahasan .....                                       | 60 |
| 4.2.1                            | Proses Pengembangan .....                              | 60 |

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 4.2.2 Hasil Pengujian.....         | 63  |
| 4.2.2.1 Alpha <i>Testing</i> ..... | 63  |
| 4.2.2.2 Beta <i>Testing</i> .....  | 64  |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....   | 65  |
| 5.1 Kesimpulan.....                | 65  |
| 5.2 Saran.....                     | 65  |
| DAFTAR PUSTAKA.....                | 67  |
| LAMPIRAN .....                     | 70  |
| RIWAYAT HIDUP PENULIS.....         | 101 |



## **DAFTAR TABEL**

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Kebutuhan Fungsional dan kebutuhan Non-Fungsional ..... | 23 |
| Tabel 3. 2 Jenis dan Sumber bahan media pembelajaran .....         | 25 |
| Tabel 4. 1 Storyboard Media Pembelajaran Keragaman Budaya.....     | 37 |
| Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Blackbox .....                          | 57 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> | 22 |
| Gambar 4. 1 Logo Aplikasi Keragaman Budaya                                      | 36 |
| Gambar 4. 2 Flowchart Media Pembelajaran Keragaman Budaya                       | 40 |
| Gambar 4. 3 Usecase Diagram Media Pembelajaran Keragaman Budaya                 | 41 |
| Gambar 4. 4 Activity Diagram Menu Utama                                         | 42 |
| Gambar 4. 5 Activity Diagram Fitur Materi                                       | 43 |
| Gambar 4. 6 Activity Diagram Fitur Video                                        | 44 |
| Gambar 4. 7 Activity Diagram Fitur Quiz                                         | 45 |
| Gambar 4. 8 Alur Tujuan Pembelajaran                                            | 48 |
| Gambar 4. 9 Capaian Pembelajaran                                                | 48 |
| Gambar 4. 10 Elemen dan Ikon Media Pembelajaran                                 | 48 |
| Gambar 4. 11 Tampilan Narasi Audio                                              | 48 |
| Gambar 4. 12 Tampilan Video Cuplikan (Sumber: Youtube)                          | 49 |
| Gambar 4. 13 Tampilan Animasi                                                   | 49 |
| Gambar 4. 14 Tampilan Awal Aplikasi                                             | 50 |
| Gambar 4. 15 Tampilan Menu Utama                                                | 50 |
| Gambar 4. 16 Tampilan Menu Materi (Pengertian)                                  | 51 |
| Gambar 4. 17 Tampilan Menu Materi                                               | 52 |
| Gambar 4. 18 Tampilan Menu Video                                                | 53 |
| Gambar 4. 19 Tampilan Menu Quiz                                                 | 53 |
| Gambar 4. 20 Tampilan Jawaban Quiz kurang tepat                                 | 54 |
| Gambar 4. 21 Tampilan Jawaban Quiz berhasil                                     | 54 |
| Gambar 4. 22 Tampilan Skor                                                      | 55 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                      |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing Skripsi .....                                         | 69  |
| Lampiran 2 Permohonan Izin Penelitian .....                                          | 73  |
| Lampiran 3 Format Lembar Validasi Ahli Materi .....                                  | 74  |
| Lampiran 4 Format Lembar Validasi Ahli Media.....                                    | 76  |
| Lampiran 5 Hasil Format Lembar Validasi Ahli Materi .....                            | 78  |
| Lampiran 6 Hasil Format Lembar Validasi Ahli Media .....                             | 80  |
| Lampiran 7 Kuisisioner SUS .....                                                     | 82  |
| Lampiran 8 Hasil Pengujian SUS.....                                                  | 83  |
| Lampiran 9 Simbol dan Fungsi <i>Flowchart</i> .....                                  | 84  |
| Lampiran 10 Simbol dan Fungsi pada <i>Usecase Diagram</i> .....                      | 85  |
| Lampiran 11 Simbol dan Fungsi pada <i>Activity Diagram</i> .....                     | 86  |
| Lampiran 12 <i>Source Code</i> .....                                                 | 87  |
| Lampiran 13 Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI .....               | 100 |
| Lampiran 14 Surat Balasan penelitian di SMK Negeri 2 Purwakarta .....                | 104 |
| Lampiran 15 Contoh Tampilan Media Presentasi PowerPoint yang Digunakan Guru<br>..... | 105 |
| Lampiran 16 Surat Ucapan Terimakasih Penelitian di SMK Negeri 2 Purwakarta<br>.....  | 107 |
| Lampiran 17 Dokumentasi .....                                                        | 108 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, R & Sulaikha, S.. (2021). Validitas media pembelajaran iSpring Suite berbasis Android pada pemahaman shalat Jama' dan Qashar. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 169-178. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5423>
- Mulyanto, S & Mustadi, A. (2018). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110-116. : <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Bardi, J. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Matematika bagi Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 49-63. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5203>
- Mustaqim, I. (2013). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknik Kejuruan*, 13(2), 174-183. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Kurniawan, E., Nofriadi., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK Royal. *JSSR: Journal of Social Science Research*, 5(1), 43-49. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Daryanto. (2013). *Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Gemantar Jumantono Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edukasi dan Humaniora*, 8(2), 1–16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Bachtiar, M. Z. (2016). *Perancangan Program Acara Televisi Feature "Berirama Nusantara" Eps. Suling Gamelan Yogyakarta*. (Skripsi). Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Hartanti, T. (2016). Multimedia dalam Pengembangan Literasi di Sekolah Dasar Terpencil Jawa Barat (Multimedia dalam Pengembangan Literasi di Sekolah Dasar Terpencil Jawa Barat. *Edutech*, 15(3), 301–310. <https://doi.org/10.17509/edutech.v15i3.4873>
- Utami, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar pada Materi Perbandingan untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Proporsional*

*Siswa Kelas VII di SMP Argopuro 1 Panti Jember.* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember.

Saputra, K. S. A. ., Upadani, I. G. A. W. ., & Krisnawan, G. N. A. . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android. *JUKI: Jurnal Komputer & Informatika*, 5(1), 52–63. <https://doi.org/10.53842/juki.v5i1.169>

Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: Djambata

Cecep, Kustandi dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Skripsi. Jakarta: Kencana

Moleong, Lexy J. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mukaromah, S. L. (2024). *Pengembangan Media Magic Disc untuk Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Tajwid di MTS NU Al Badar Kaliwining Rambipuji*. (Tesis). Program Pascasarjana. Universitas Islam Negeri Khas, Jember.

Sofwan, M., & Wibowo, M. B. E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Unity Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar. *Gentala: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 201–208. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i2.8438>

Irfan & Latief, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepakbola Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Sigi. *Multilateral PJPk*, 22(4), 246-255. <https://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16585>

Septinanda, S. N., Imron, I. F., Basori, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *JPTAM: Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 397-404. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2899>

Nesbit, J., Belfer, K., Leacock, T. (2019). *Learning Object Review Instrument (LORI)* [https://www.academia.edu/7927907/Learning\\_Object\\_Review\\_Instrument\\_LORI](https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrument_LORI)

Nurchaili. (2010). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(6), 648-658. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i6.493>

- Arliza, R., Setiawan, I., Yani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 5(1), 77-84. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.493>
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). Penerapan Pengujian Alpha dan Beta pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru. *Jurnal SWABUMI (Suara Wawasan Sukabumi): Ilmu Komputer, Manajemen, dan Sosial*, 8(1), 100-105. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v8i1.7448>
- Syam, S. dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yayasan Kita Menulis
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawarti, S. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.238>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komdik: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Titin, E. (2014). Keefektifan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Keliling dan Luas. *Jurnal Edukasi*, 3(1), 43-45.
- Atmojo, W. T., Dazki, E., & Fitri, F. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *SEMINAR NASIONAL APTIKOM (SEMNASTIK) 2019*, 126-134. [2019: Semnastik 2019](https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.493)
- Purwaningsari, L., Hanif, M., & Parji, P. (2021). Dampak Home Industry Roti Bolu Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat. *JAPENDI: Jurnal Pengabdian Indonesia*, 2(06), 1054–1061. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.196>