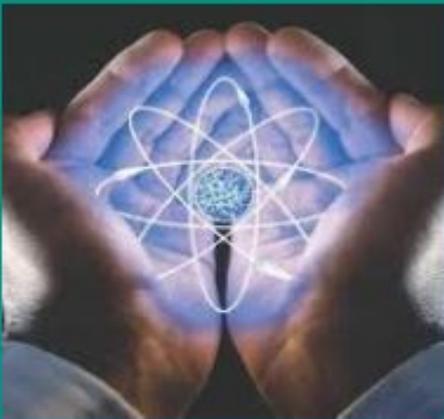


Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Interactive Media Development for Pancasila Education in Elementary Schools

Pengembangan Media Interaktif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Feri Tirtoni, feritirtoni@umsida.ac.id, (1)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Tatia Lailatus Ramadhan, feritirtoni@umsida.ac.id, (0)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

General Background: The integration of interactive learning media has become essential in contemporary education to meet the demands of digital transformation and engage students more effectively. **Specific Background:** In SDN Sarirogo, low student performance in Pancasila Education, particularly regarding complex topics such as constitution and norms, highlights the need for innovative teaching approaches. **Knowledge Gap:** Existing instructional methods rely heavily on conventional techniques, such as lectures and textbook exercises, which fail to stimulate interest or cater to diverse learning styles. This has created a gap in effective engagement and comprehension of abstract concepts like constitutional principles and societal norms. **Aims:** This study aims to develop and evaluate interactive learning media using Macromedia Flash to enhance student understanding and interest in the subject matter. **Results:** Employing the ADDIE development model, the research yielded a highly effective product validated by media, design, and subject experts, achieving an average score of over 90% in expert evaluations. Field trials involving 30 students demonstrated a significant improvement in learning outcomes, with post-test scores markedly surpassing pre-test results. **Novelty:** Unlike prior approaches, this study leverages multimedia integration—combining audio, visual, animation, and interactive elements—to address diverse learning needs and provide an engaging platform for Pancasila Education. **Implications:** The findings underscore the potential of interactive learning media to transform traditional pedagogies, providing educators with tools to foster deeper understanding and sustained interest in constitutional and normative education. This approach not only supports curriculum goals within the Merdeka Belajar framework but also aligns with the broader vision of equipping students with foundational knowledge essential for civic engagement and societal harmony.

Highlights:

- **Innovative Approach:** The study utilizes Macromedia Flash to create multimedia-rich educational content.
- **Effective Results:** Validations and field trials demonstrate over 90% effectiveness in improving student engagement and learning outcomes.
- **Curriculum Alignment:** Supports the Merdeka Belajar curriculum by integrating interactive media tailored to students' diverse learning styles.

Academia Open

Vol 9 No 2 (2024): December

DOI: 10.21070/acopen.9.2024.10429 . Article type: (Education)

Keywords: Interactive Learning Media, Pancasila Education, Constitution and Norms, ADDIE Model, Merdeka Belajar

Published date: 2024-10-24 00:00:00

Pendahuluan

Setiap individu pasti akan memiliki rasa ingin untuk belajar karena dengan belajar memungkinkan individu untuk memperoleh ilmu baru dan dapat dijadikan sebagai cara individu meraih kesuksesannya. Akan tetapi tidak semua individu memiliki minat yang sama untuk belajar karena minat berasal dari dalam hati individu. Dalam pembelajaran di sekolah terutama sekolah dasar akan banyak karakter atau sifat yang dimiliki oleh peserta didik sehingga guru profesional harus menyelidiki atau mencari tahu apa yang dapat menarik minat siswa dan membuat mereka tertarik untuk belajar. Menawarkan lebih banyak media pembelajaran interaktif adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa. Transformasi digital dan pengembangan teknologi menjadi salah satu identitas terjadinya revolusi industri 4.0 yang semuanya mempengaruhi Gerakan manusia dalam kehidupan. Maka sebagai pendidik diharuskan untuk mengikuti perkembangan zaman sehingga dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang baru, salah satunya dengan pembuatan media video interaktif. Media interaktif ini dapat berupa video Pendidikan hingga game edukasi, dengan adanya inovasi media interaktif peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran. Menurut [1] menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, menurut [1] adanya alat bantu Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar, sedangkan Marwatien berpendapat bahwa adanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. [1].

Media pembelajaran adalah sumber daya yang mendukung kegiatan pendidikan dan menyediakan konten yang memungkinkan penyampaian pelajaran yang efisien dan berhasil. Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif berbasis digital. [2] mengklaim bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan standar pendidikan. Multimedia interaktif merupakan salah satu media yang sengaja dibangun pada tahun 2018 oleh [3] sehingga dapat berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan dan interaktif dalam penggunaannya. [4] mendefinisikan media interaktif sebagai kumpulan materi audio, visual, tekstual, dan grafis interaktif dengan tombol navigasi yang mendukung pembelajaran siswa [4]. Pemanfaatan media interaktif dapat digunakan dalam semua kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran ini memiliki peran sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Hamalik Penggunaan media pembelajaran adalah proses mengajar yang dapat memberikan dampak psikologis bagi peserta didik selain meningkatkan minat dan keinginan peserta didik, meningkatkan motivasi dan merangsang proses belajar [5].

Semua kegiatan pendidikan termasuk Pendidikan Pancasila dapat menggunakan media interaktif, mungkin banyak peserta didik yang sering merasa bosan pada pembelajaran ini karena biasanya guru hanya meminta peserta didik untuk membaca materi dan mengerjakan soal, latihan yang ada di buku. Sehingga guru perlu mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan minat peserta didik, dalam artikel ini akan membahas pengembangan media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi konstitusi dan norma. Dalam materi konstitusi dan norma peserta didik akan diajarkan hak dan kewajiban yang harus dimiliki oleh setiap individu, peserta didik dapat membedakan norma dan aturan, peserta didik dapat menerapkan norma-norma baik disekolah maupun di lingkungan masyarakat, peserta didik dapat mengetahui bentuk-bentuk norma. Kadangkala guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik cepat bosan dan dapat menimbulkan keaduan. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang berupa penggunaan media interaktif dan di dalamnya berisi sound, animasi, gambar, video, teks, dan grafis. Dalam pembuatan media ini guru harus mengetahui tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan kemudian guru membuat pengembangan untuk media interaktif yang akan digunakan. Dalam materi norma dan konstitusi guru dapat membuat pembelajaran dengan model bermain peran yaitu mengajak peserta didik untuk melakukan peran tentang konstitusi dan norma hal dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, menurut [6] menyatakan bahwa minat, dan keinginan untuk belajar merupakan karakter kognitif yang dimiliki anak. Guru juga dapat menggunakan media interaktif berupa penggunaan media digital seperti pembuatan *storyboard* dan *flowchart* menggunakan *adobemedia flash*[7].

Pengembangan media pembelajaran berbasis computer atau multimedia memiliki banyak manfaat bagi peserta didik dan guru. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu dapat mengembangkan aktifitas pembelajaran, dapat mencapai kompetensi belajar, meningkatkan efisensi belajar, sebagai motivasi belajar. Sedangkan manfaat untuk guru yaitu sebagai media guru untuk mengelola pembelajaran [8]. Akan tetapi pada faktanya guru kurang dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif, guru hanya menggunakan media dan model pembelajaran konvensional saja. Maka harapannya semua guru memiliki kemampuan untuk dapat mengembangkan media interaktif. Dalam sebuah penelitian [9] yang dilaksanakan di SD Negeri Balecatur 1 bahwa peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dan mendapatkan hasil sangat layak atau sangat baik artinya media pembelajaran interaktif dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian yang lain, [10] melakukan penelitian di SDN 1 Kerumut peneliti menggunakan media pembelajaran *Ritatioon* yaitu media pembelajaran menggunakan konsep 3 dimensi yang berisi gambar dan dikombinasikan dengan teks, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan hasil sangat layak sehingga media memberikan dampak baik dalam pembelajaran.

Pembelajaran interaktif telah berkembang salah satu pilihan utama dalam proses pendidikan di era digital yang terus berkembang. Penggunaan media pembelajaran interaktif, terutama di Sekolah Dasar (SD), dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran yang kompleks seperti konstitusi dan norma masyarakat. Dalam program pendidikan di kelas IV SD, konstitusi dan norma masyarakat adalah komponen penting dari kurikulum. Diharapkan

peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang konstitusi dan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Karena sifatnya yang kompleks dan beragam, materi ini kadang-kadang dapat terasa abstrak atau sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, metode pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik lebih terlibat dalam pelajaran konstitusi dan norma masyarakat. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, teknologi dan menggunakan desain menarik media pembelajaran dapat memvisualisasikan konsep tersebut agar lebih jelas dan nyaman. Pada artikel ini akan membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif untuk kelas IV SD pada pembelajaran konstitusi dan norma di masyarakat dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

Kajian Pustaka

A. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa dan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat berupa aplikasi komputer, video interaktif, permainan edukatif, simulasi atau sarana pembelajaran lainnya yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Menurut sadiman menjelaskan media pembelajaran adalah segala macam jenis elemen lingkungan dan siswa yang dapat menggunakannya untuk belajar [11].

Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan teknologi yang tepat. yang lebih menarik, aktif, dan berfokus pada kebutuhan individu peserta didik. Kajian pustaka ini memberikan pemahaman awal tentang media pembelajaran interaktif dan memberikan sumber-sumber terpercaya yang dapat digunakan untuk memper dalam pengetahuan dan mengembangkan praktik pembelajaran interaktif yang efektif. media pembelajaran interaktif juga memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam ritme mereka sendiri dan memilih jalur pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Mereka dapat mengeksplorasi materi secara mandiri, mengulangi konsep yang sulit, dan mendapatkan akses ke sumber daya tambahan untuk mendukung pembelajaran mereka.

Semua instrumen yang dapat digunakan untuk menyebarkan pengetahuan atau materi pelajaran disebut sebagai media pembelajaran, sesuai dengan [12] misalnya, buku, kaset, film, slide, foto, grafik, televisi, dan komputer. Sanaky (2013:3) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah media untuk menyebarkan konten pendidikan. Media pembelajaran membantu siswa dalam memahami isi dan mengklarifikasi informasi, memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik hal ini dikemukakan oleh Kusandi, Sutjipto, 2011: 8 [13]. Segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi secara efektif dan efisien memenuhi syarat sebagai media pembelajaran. [14] menegaskan bahwa media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai stimulus yang sama, memberikan pengalaman belajar yang setara, dan memberikan persepsi yang sama.

B. Konstitusi dan Norma di Masyarakat

Konstitusi dan norma merupakan pondasi penting dalam membentuk nilai-nilai, etika, dan perilaku yang diharapkan dari individu dalam masyarakat. Dalam mengajarkan materi pembelajaran konstitusi dan norma, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi hal yang penting. Konstitusi dan norma merupakan dua hal penting dalam pembentukan struktur dan tatanan social dalam bermasyarakat. Konstitusi merujuk pada dokumen tertulis atau serangkaian prinsip dan aturan yang mengatur organisasi, kekuasaan, dan fungsi pemerintahan suatu negara. Sementara itu, norma merujuk pada standar perilaku yang diharapkan dan diterima masyarakat.

Konstitusi dan norma penting untuk membentuk dan mempertahankan tatanan sosial yang adil dan berfungsi dengan baik di setiap masyarakat, baik lokal, nasional, maupun global. Konstitusi adalah landasan hukum yang menetapkan hak-hak, kewajiban, dan kekuasaan yang dimiliki setiap orang dan pemerintah. Namun, tanpa norma sosial, sebuah konstitusi tidak akan berguna. Dalam masyarakat, norma adalah pedoman perilaku yang berlaku untuk menjaga keharmonisan dan keseimbangan antara individu dan kelompok. Norma-norma ini muncul dari proses sosial dan budaya masyarakat tertentu dan memainkan peran penting dalam mengatur hubungan antara individu, keluarga, dan komunitas.

Dalam tiga bagian, Herman Heller menguraikan berbagai pengertian konstitusi, antara lain:

1. Die Politische verfassung als gesellschaftlich wirklichkeit (Politik konstitusi sebagai realitas sosial), yang menunjukkan bahwa konstitusi mencerminkan kehidupan politik masyarakat.
2. Die Verselbstandigte rechtsverfassung, yang mengartikan bahwa konstitusi merupakan sintesa dari nilai-nilai kemasyarakatan.
3. Die geshereiben verfassung (Konstitusi Gereja) mengacu pada teks yang berfungsi sebagai hukum negara tertinggi.

Kata "konstitusi" berasal dari bahasa Latin "constitutio" yang berarti "tata letak", "aturan", atau "hukum dasar".

Istilah ini digunakan untuk merujuk pada dokumen hukum yang mengatur organisasi, kekuasaan, dan fungsi-fungsi pemerintahan suatu negara atau entitas politik lainnya. Konstitusi bertujuan untuk menyusun kerangka dasar yang mengatur tatanan politik, hak-hak individu, dan hubungan antara pemerintah dan warga negara. Konstitusionalisme adalah sebuah gagasan yang memiliki sejarah panjang. Tujuan utamanya adalah membatasi kekuasaan, karena pada masa lalu, kekuasaan seringkali dianggap tidak terbatas dan meluas. Pembatasan kekuasaan terutama dicapai melalui penggunaan undang-undang, terutama konstitusi. Konstitusi berperan sebagai landasan hukum yang mendasari sistem pemerintahan dan mengatur kehidupan nasional [15].

Konstitusi menetapkan melindungi hak-hak individu dan kebebasan warga negara. Konstitusi juga berperan sebagai acuan dalam menjalankan pemerintahan dan menentukan batasan-batasan yang harus diikuti oleh pemerintah dalam melaksanakan kebijakan dan tindakan mereka. Dengan demikian, konstitusi menjadi pedoman yang penting bagi negara dalam menjaga keseimbangan kekuasaan dan melindungi hak-hak rakyat. Negara-negara di seluruh dunia mengacu pada konstitusi mereka sebagai dasar hukum yang mengatur kehidupan nasional dan memastikan adanya pemerintahan yang berkeadilan dan bertanggung jawab.

Louis Hankin menggambarkan unsur-unsur yang umumnya terkait dengan konstitusionalisme [15] :

1. Pemerintahan berdasarkan konstitusi :

Pemerintahan diatur oleh sebuah konstitusi yang menjadi landasan hukum dan normatif bagi penyelenggaraan pemerintahan.

2. Pemisahan kekuasaan :

Kekuasaan negara dibagi menjadi tiga cabang yang berbeda, yaitu eksekutif, legislatif, dan yudikatif. Setiap cabang memiliki peran dan kewenangan yang terpisah namun saling melengkapi.

3. Kedaulatan rakyat dan konstitusi demokratis :

Kedaulatan rakyat menandakan bahwa kekuasaan pemerintahan berasal dari rakyat dan dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip demokrasi yang tertuang dalam konstitusi.

4. Tinjauan Konstitusi (tinjauan konstitusional) :

Merupakan proses pengujian dan penilaian terhadap kepatuhan tindakan pemerintah atau undang-undang terhadap ketentuan yang tercantum dalam konstitusi.

5. Kemandirian peradilan :

Menjamin bahwa lembaga peradilan bebas dari intervensi dan tekanan politik sehingga dapat memberikan keputusan yang adil dan objektif.

6. Pemerintahan yang dibatasi oleh hak-hak individu :

Konstitusi membatasi kekuasaan pemerintah agar tidak melanggar hak-hak individu yang dijamin oleh konstitusi itu sendiri.

7. Pengawasan polisi :

Menerapkan kontrol dan pengawasan terhadap aparat kepolisian untuk memastikan mereka bertindak sesuai dengan hukum dan menjaga hak-hak individu.

8. Kontrol politik terhadap militer :

Menjamin bahwa kekuatan militer tunduk pada kontrol politik yang demokratis untuk menjaga keseimbangan kekuasaan dan mencegah penggunaan kekuatan militer secara sewenang-wenang.

9. Kekuasaan pemerintah dibatasi oleh konstitusi :

Pemerintah tidak memiliki kekuasaan yang tidak terbatas, melainkan terikat oleh konstitusi dan tidak diperbolehkan untuk mengabaikan konstitusi baik secara keseluruhan maupun sebagian.

Unsur-unsur ini menegaskan prinsip-prinsip dasar konstitusionalisme yang mengedepankan kekuasaan yang terbatas, keadilan, keterbukaan, dan pengawasan dalam sistem pemerintahan. Dalam bahasa Inggris, kata "norm" memiliki arti sebagai "usual or expected way of behaving". Norma dapat diartikan sebagai aturan atau cara berperilaku yang umum atau diharapkan dalam suatu konteks sosial [16]. Norma adalah standar yang mengatur perilaku dan menjadi panduan tentang bagaimana seseorang seharusnya berperilaku dalam suatu kelompok atau masyarakat. Secara umum, konsep norma dalam sosiologi dan ilmu sosial mengacu pada aturan, nilai, atau harapan

yang mengatur perilaku dan interaksi sosial dalam suatu kelompok atau masyarakat.

Norma-norma ini dapat bervariasi antara budaya, kelompok sosial, dan waktu. Mereka berfungsi sebagai panduan atau patokan perilaku yang diharapkan oleh anggota kelompok, dan melalui norma-norma ini, seseorang dapat menilai atau mengevaluasi tindakan dan perilaku orang lain dalam konteks sosial tertentu. Norma juga memiliki peran penting dalam menjaga kestabilan dan harmoni sosial, karena mereka membantu menjaga hubungan dan interaksi yang saling dipahami dan diterima dalam masyarakat.

Sebuah konstitusi dianggap tertulis jika mengandung teks dan dipengaruhi oleh tradisi dan norma; jika tidak, dianggap tidak tertulis, menurut Budiardjo (1997: 108). Peaslee membandingkan konstitusi dengan hukum dasar karena hampir setiap negara memiliki konstitusi tertulis [17]. Menurut Rose et al. (1982:59), norma adalah hukum yang dapat diikuti oleh masyarakat. Norma bisa formal atau informal. Norma formal biasanya mengandung berbagai akibat bagi yang melanggarnya dan dinyatakan secara rinci atau tegas, sedangkan norma informal tidak, tetapi tetap memiliki standar nilai hidup dalam kepribadian masyarakat [18]. Norma merupakan aturan atau standar perilaku yang diharapkan dan dapat diterima oleh masyarakat. Norma muncul dari proses sosial dan budaya suatu masyarakat dan membentuk pedoman perilaku yang mengatur hubungan antara individu, keluarga, dan komunitas. Norma ini dapat berbeda dan berbeda di setiap masyarakat, tergantung pada nilai-nilai, kepercayaan, dan tradisi yang berlaku di sana.

Norma terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu norma agama, norma moral, dan norma hukum. Norma agama didasarkan pada ajaran agama tertentu dan mengatur etika, moral, dan kewajiban spiritual individu. Norma moral adalah aturan atau ketentuan mengenai perilaku yang seharusnya dilakukan, yang melibatkan baik perbuatan baik maupun perbuatan buruk, dalam konteks keluarga maupun masyarakat, dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan bersama. Norma moral ini tidak memiliki sanksi formal yang diatur secara hukum, melainkan bersifat sanksi moral. Sebaliknya, seseorang dapat mendapatkan imbalan berupa pujian dari masyarakat ketika mereka melakukan perbuatan baik [19]. Norma moral berkaitan dengan prinsip etika yang umum di masyarakat, seperti kejujuran, keadilan, dan penghormatan terhadap sesama manusia. Di sisi lain, norma hukum ditetapkan oleh pemerintah melalui konstitusi dan undang-undang. Norma berfungsi sebagai petunjuk perilaku masyarakat. Melalui norma, masyarakat menetapkan apa yang dianggap benar atau salah, baik atau buruk, dan menetapkan standar perilaku yang diharapkan dari individu dan kelompok. Norma juga membantu membangun identitas sosial, memperkuat solidaritas, dan mempromosikan nilai-nilai yang dihormati oleh masyarakat.

Metode

Dalam penelitian ini, digunakan teknik penelitian dan pengembangan dengan tujuan untuk menciptakan materi edukasi yang interaktif dengan menggunakan program Macromedia Flash. Model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi juga dipakai sebagai kerangka kerja dalam penelitian ini yang akan digunakan untuk membuat media ini. Berdasarkan model yang dipilih, tugas awal berupa analisis yang melihat faktor-faktor seperti karakteristik siswa, konten media, dan lingkungan sekitar. Selain itu, selama tahap desain, dibuat desain media interaktif menggunakan Macromedia Flash yang didasarkan pada standar masyarakat dan konstitusi.

“Pada tahap *development* peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif *macromediaflash* kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli mata pelajaran selain itu peneliti akan melakukan uji coba kepada kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tingkat efektivitas hasil pengembangan media ini dapat dilihat dari hasil pre-test (sebelum menggunakan *flash*) dan post-test (setelah menggunakan *flash*).”

Penelitian ini dilakukan di SDN Sarirogo pada kelas IV. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan 3 cara yaitu:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif
2. Analisis Deskriptif Kuantitatif. Rumus yang digunakan yaitu :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{(n \times \text{bobot tertinggi})} \times 100\%$$

Keterangan :

Σ = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subjek digunakan rumus :

$$\text{Presentase} = F : N$$

Keterangan :

F = Jumlah presentase keseluruhan subjek

N = Banyaknya subjek

3. Dalam Analisis Statistik Inferensial, tujuan utamanya adalah untuk mengetahui seberapa besar efektivitas hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan pengembangan Macromedia Flash. Dalam analisis ini, digunakan sebuah rumus untuk melakukan perhitungan yang tepat:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Figure 1.

Keterangan:

X1 = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan flash)

X 2 = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan flash)

S1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan *flash*)

S2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan *flash*)

S1 2 = varians sampel 1

S2 2 = varians sampel 2

R = korelasi antara dua sampel

Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan model ADDIE yang digunakan, pengembangan produk dilakukan dalam lima tahapan, yaitu :

1. Tahap 1 Analysis

Pada tahap analysis, dilakukan pengamatan yang teliti terkait dengan karakteristik siswa, konten media yang akan digunakan, dan lingkungan pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara dan observasi di SDN Sarirogo untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang siswa dan kebutuhan mereka. Melalui pengamatan ini, peneliti menyadari adanya perbedaan dalam gaya belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa sangatlah penting. Selanjutnya yaitu analisis kurikulum penting dilakukan untuk memahami kompetensi yang ingin dicapai dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Dengan memahami kompetensi tersebut, pengembang dapat merancang konten dan fitur media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kurikulum menyediakan panduan tentang apa yang harus diajarkan kepada siswa dan keterampilan apa yang perlu mereka kuasai.

Dalam analisis kurikulum, pengembang media pembelajaran perlu memeriksa dokumen kurikulum seperti standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi. Dengan memahami secara menyeluruh kompetensi yang ingin dicapai, pengembang dapat mengidentifikasi konten yang relevan dan strategi pengajaran yang tepat yang dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran interaktif. Kemudian analisis karakteristik dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan program Macromedia Flash, karakteristik siswa harus menjadi pertimbangan utama. Pengembang perlu mempertimbangkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan memahami tingkat pemahaman siswa, pengembang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan kompleksitas materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Selain itu, dalam pemilihan bahasa yang digunakan, pengembang perlu memastikan bahwa bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan ilustrasi juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap sistem pembelajaran. Ilustrasi yang menarik, relevan, dan menarik minat siswa akan membantu dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Terakhir analisis materi dilakukan untuk memastikan bahwa konten yang akan disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pengembang perlu mengidentifikasi kompetensi dasar pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan dikembangkan. Hal ini melibatkan mengacu pada silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh sekolah. Dengan melakukan analisis materi, pengembang dapat memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran mencakup materi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Analisis ini juga membantu pengembang dalam

merencanakan urutan penyajian materi, mengidentifikasi konsep kunci yang perlu dipahami siswa, dan memilih strategi pengajaran yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa.

2. Tahap 2 Design

Pada tahap design, tampilan media pembelajaran dirancang dengan cermat agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Berdasarkan analisis kurikulum di SDN Sarirogo, mata pelajaran yang akan dikembangkan adalah Pendidikan Pancasila dengan fokus pada "konstitusi dan norma di masyarakat". Desain media pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, konten yang akan disampaikan, serta gaya belajar yang berbeda-beda dari siswa. Dalam proses ini, kreativitas dan keahlian dalam pengembangan materi pembelajaran sangatlah penting.

3. Tahap 3 Development

Pada tahap development, produk media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya dikembangkan lebih lanjut. Tim pengembang akan mengimplementasikan desain yang telah disusun sebelumnya menjadi sebuah produk yang nyata. Dalam proses ini, aspek teknis, seperti penggunaan teknologi dan pengoptimalan fungsionalitas, sangat diperhatikan. Produk yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan siswa, mudah diakses, dan interaktif agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4. Tahap 4 Implementation

Tahap implementation dimulai setelah tahap pengembangan selesai. Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan harus melalui proses validasi terlebih dahulu oleh para ahli dalam bidang media, subjek pembelajaran, dan desain pembelajaran. Feedback dari para ahli ini sangat berharga untuk memperbaiki dan meningkatkan produk sebelum digunakan secara luas. Uji coba individu dan kelompok kecil kemudian dilakukan di SDN Sarirogo setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Pada tahap ini, evaluasi terhadap respons siswa dan keefektifan media pembelajaran dilakukan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

5. Tahap 5 Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengembangan media interaktif ini serta menyempurnakannya berdasarkan hasil revisi dari beberapa ahli yang melakukan uji coba. Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan respons siswa, keefektifan media pembelajaran, dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Hasil evaluasi akan memberikan panduan untuk penyempurnaan lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran.



Figure 2. Dokumentasi dan Media Interaktif dalam pembelajaran PKn

Uji coba awal, uji coba individu, dan uji coba kelompok kecil semuanya memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan media interaktif. Uji coba produk oleh ahli media pembelajaran diterjemahkan ke dalam tabel konversi dengan persentase 90% dalam kualifikasi sangat baik berdasarkan hasil evaluasi dengan persentase tingkat pencapaian 93,3%. Proporsi tingkat pencapaian sebesar 87,14% berada pada kualifikasi sangat baik menurut penilaian ahli desain.

Tiga anak dengan prestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah berpartisipasi dalam setiap percobaan individu. Uji coba lapangan yang melibatkan 30 siswa menghasilkan persentase 86,29% dengan kualifikasi sangat baik, sedangkan hasil uji coba kelompok kecil (12 siswa) menghasilkan persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik.

30 siswa kelas IV SD Sarirogo dinilai pada tahap pra-eksperimen untuk mengetahui kemampuan penelitian pengembangan produk dalam penelitian ini. Sebelum mengevaluasi hipotesis (uji-t berkorelasi), dilakukan uji normalitas dan homogenitas dengan menggunakan skor pretest dan posttest dari 30 siswa.

Saat set dihitung dengan rumus Chi-Kuadrat, hasil perhitungan pre-test untuk :

$$\begin{aligned} X^2 \text{ hitung} &= 2,35 \\ dk &= 6 - 2 - 1 = 3 \end{aligned}$$

Figure 3.

Pada tabel X^2 , taraf signifikansi 5% = 7,815. Oleh karena itu, harga hitung $X^2=2,35$ dan harga tabel $X^2= 7,815$. Oleh karena itu, H_0 diterima.

Kesimpulannya, sampel pre-test diperoleh dari populasi yang memiliki distribusi normal, sementara normalitas diuji dengan hasil perhitungan setelah dilakukan uji.

$$\begin{aligned} X^2 \text{ hitung} &= 7,08 \\ dk &= 6 - 2 - 1 = 3 \end{aligned}$$

Figure 4.

Pada tabel X^2 untuk taraf signifikansi 5% = 7,815. Oleh karena itu, X^2 hitung = 7,08 < harga X^2 tabel = 7,815, sehingga H_0 diterima.

Oleh karena itu, terdapat kesimpulan bahwa sampel pre-test berasal dari populasi dengan distribusi normal, sedangkan hasil perhitungan menentukan normalitas setelah uji.

$$\begin{aligned} X^2 \text{ hitung} &= 2,78. \text{ Untuk taraf signifikansi 5\%} \\ dk &= k - 1 = 2 - 1 = 1; X^2 \text{ tab} = 3,481. \end{aligned}$$

Figure 5.

Oleh karena itu, H_0 diterima karena harga X^2 hitung = 2,78 dan harga X^2 tabel = 3,481. Kedua kelompok data ternyata berasal dari populasi yang sama.

Setiap persamaan ditulis rata tengah dan diberi nomor yang ditulis di dalam kurung dan ditempatkan di bagian akhir margin kanan. Persamaan harus dituliskan menggunakan *Equation Editor* dalam MS Word atau Open Office, seperti contoh dalam Persamaan 1.

$$\frac{dS}{dt} = \frac{S_0}{\tau} - \frac{S}{\theta_c} - \frac{kSX}{Y(K_m + S)}$$

Figure 6.

Simpulan

Pembelajaran interaktif telah berkembang salah satu pilihan utama dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan di era digital yang terus berkembang. Penggunaan media pembelajaran interaktif, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD), dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang kompleks seperti konstitusi dan norma masyarakat. Dalam program pendidikan di kelas IV SD, konstitusi dan norma masyarakat adalah komponen penting dari kurikulum. Diharapkan peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang konstitusi dan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Karena sifatnya yang kompleks dan beragam, materi ini kadang-kadang dapat terasa abstrak atau sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, metode pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik lebih terlibat dalam mempelajari konstitusi dan norma masyarakat. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, teknologi dan menggunakan desain menarik media pembelajaran dapat memvisualisasikan konsep tersebut agar lebih jelas dan nyaman.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan platform Macromedia Flash dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, media ini terbukti efektif dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif ini dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mengajarkan materi norma dan konstitusi kepada masyarakat, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.

References

1. R. K. Sari and N. Harjono, "Development of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline on Thematic Learning for Grade 4 Elementary School Students," *Journal of Pedagogy and Learning*, vol. 4, no. 1, p. 122, 2021.
2. T. R. Ardianti and S. Susanti, "Development of Interactive Learning Media Based on Android in Financial Accounting Subjects for Vocational High Schools," *Edukatif: Journal of Educational Sciences*, vol. 4, no. 2, pp. 2879-2892, 2022.
3. F. Yusuf, H. Rahman, S. Rahmi, and A. Lismayani, "Utilization of Social Media as a Means of Communication, Information, and Documentation in Annur Sejahtera Study Center," *JHP2M: Journal of Community Service and Empowerment Results*, vol. 2, pp. 1-8, 2023.
4. Q. Al-Ishmah, S. K. Aljupri, A. S. Romdani, and A. Nurani, "The Role of Interactive Multimedia in Citizenship Education in Elementary Schools," *Rencana Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 1, p. 31, 2023.
5. S. W. Anggraeni, Y. Alpian, D. Prihmdani, and E. Winarsih, "Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students," *Journal of Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5313-5327, 2021.
6. R. Handini, "Interpersonal Intelligence in Grade IV Elementary Students of Kembaran Kulon I Public Elementary School," Undergraduate Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, 2013.
7. A. T. Prasetyo, "Development of Citizenship Education Multimedia for Elementary School Students," *E-Journal of Technology Education*, vol. 8, no. 4, pp. 278-287, 2019.
8. D. Priyanto, "Development of Computer-Based Learning Multimedia," *Iqra: Journal of Islamic Education*, vol. 14, no. 1, pp. 1-13, 2009.
9. H. N. Sholikhah, "Development of Android-Based Interactive Multimedia for Citizenship Education on Diversity of Individual Characteristics for Elementary School Students," *E-Journal of Technology Education*, vol. 10, no. 8, pp. 822-830, 2021.
10. A. M. Mauliddia, K. Nisa, and I. S. Jiwandono, "Development of Ritatoon Learning Media to Attract Students' Interest in Citizenship Education for Grade IV SDN 1 Kerumut," *Journal of Professional Educators*, vol. 7, no. 2c, pp. 729-734, 2022.
11. D. Tarigan and S. Siagian, "Development of Interactive Learning Media in Economics Education," *Journal of Information and Communication Technology in Education*, vol. 2, no. 2, pp. 187-200, 2015.
12. R. Purba, M. Taufik, and U. Jamaludin, "Development of Interactive Liveworksheets Learning Media to Improve Learning Outcomes in Social Studies," *Pendas: Journal of Primary Education Science*, vol. 7, no. 2, pp. 336-348, 2022.
13. M. S. M. Rahmi, M. A. Budiman, and A. Widyaningrum, "Development of Interactive Learning Media Using Macromedia Flash 8 for Thematic Learning on 'My Experience' Theme," *International Journal of Elementary Education*, vol. 3, no. 2, p. 178, 2019.
14. M. Istiqlal, "Development of Interactive Multimedia in Mathematics Learning," *Journal of Mathematics Education and Applications (JIPMat)*, vol. 2, no. 1, 2017.
15. H. Qosim, "General Review of Constitution," *Digital Library Repository, UIN Sunan Ampel Surabaya*, vol. 5, no. 1, pp. 27-60, 2017. [Online]. Available: <http://digilib.uinsby.ac.id>
16. D. Pinasang, "Pancasila Philosophy as a Grundnorm in Developing National Legal Systems," *Journal of Law Unsrat*, vol. 20, no. 3, pp. 1-10, 2020.
17. A. Frinaldi and Nurman, "Constitutional Changes and Their Implications for State Institutions," *Journal of Democracy*, vol. 4, pp. 9-21, 2015.
18. Y. S. Ruman, "Social Order, Norms, and Law: A Sociological Perspective," *Journal of Prioris Law*, vol. 2, no. 2, pp. 106-116, 2009.
19. Parmono, "Values and Norms in Society," *Journal of Philosophy*, vol. 21, pp. 20-27, 1995.