

Pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan Budaya Lokal Gerokgak pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila

I Ketut Sweca¹, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita², Komang Surya Adnyana³.

¹ Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

Corresponding author's email: iketutsweca1@gmail.com

Abstract: *Pancasila Education in elementary schools requires interactive and contextual learning media to help students understand the meaning of the Pancasila principles while becoming familiar with the local culture in their surrounding environment. Methods: This study employed a Research and Development approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, and implementation stages. Product validity was assessed by material, media, and language experts, while practicality was evaluated through teacher and student responses. Results: The developed interactive multimedia presents the meaning of the Pancasila principles integrated with Gerokgak local culture through text, images, videos, educational games, and interactive evaluations. The product validation results showed a score of 0.84 from the material expert, 0.96 from the media expert, and 0.96 from the language expert, with an overall average score of 0.92, categorized as very high. The practicality test obtained a percentage of 93% from teachers and 94% from students, both categorized as very good. Implications: The interactive multimedia incorporating Gerokgak local culture is suitable as an alternative learning medium for Pancasila Education that is interactive, contextual, and appropriate for the characteristics of elementary school students.*

Keywords: *interactive multimedia, Gerokgak local culture, Pancasila, elementary school.*

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan media yang interaktif dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami makna sila-sila Pancasila sekaligus mengenal budaya lokal di lingkungan sekitarnya. Metode: Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, dan implementation*. Validitas produk dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan kepraktisan dinilai melalui respons guru dan peserta didik. Hasil: Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat materi makna sila-sila Pancasila yang diintegrasikan dengan budaya lokal Gerokgak melalui teks, gambar, video, permainan edukatif, dan evaluasi interaktif. Hasil uji produk menunjukkan nilai validitas ahli materi sebesar 0,84, ahli media 0,96, dan ahli bahasa 0,96, dengan rata-rata 0,92 yang termasuk kategori sangat tinggi. Uji kepraktisan memperoleh persentase 93% dari guru dan 94% dari peserta didik dengan kategori sangat baik. Implikasi: Multimedia interaktif bermuatan budaya lokal Gerokgak layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: multimedia interaktif, budaya lokal Gerokgak, Pancasila, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang memahami nilai-nilai Pancasila serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi perlu

memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Pendekatan yang responsif terhadap budaya dapat membantu menghubungkan pengalaman kehidupan peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (Roessingh, 2020).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif. Multimedia interaktif dapat menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, permainan, dan evaluasi sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam. Penelitian Dewi (2022) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dapat menjadi alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang monoton dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa multimedia berbasis pembelajaran kontekstual dapat mendukung proses belajar peserta didik sekolah dasar karena materi dikaitkan dengan situasi yang lebih dekat dengan kehidupan mereka (Wibowo et al., 2022).

Kebutuhan terhadap media interaktif juga terlihat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tirtoni dan Ramadhan (2024) mengembangkan media interaktif untuk Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dan menunjukkan bahwa penggunaan media yang lebih inovatif diperlukan karena pembelajaran yang masih mengandalkan metode konvensional dan latihan dari buku belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Sспен dan Miaz mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Book Creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 90%, ahli media 83%, dan ahli bahasa 97%, sedangkan kepraktisan berdasarkan respons guru mencapai 96% dan peserta didik 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Selain aspek interaktivitas, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran penting dilakukan agar materi tidak terlepas dari konteks kehidupan peserta didik. Penelitian (Agustian & Ernestya, 2025) secara khusus mengembangkan multimedia interaktif berbasis literasi budaya untuk Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan model ADDIE dan dilatarbelakangi oleh masih dominannya penggunaan buku teks dan video YouTube yang belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan berorientasi budaya. Penelitian mengenai integrasi budaya lokal dalam media digital juga menunjukkan bahwa unsur budaya dapat dimasukkan ke dalam media pembelajaran untuk mendukung literasi budaya dan kewargaan peserta didik sekolah dasar (Syamsijulianto & Pranata, 2025).

Integrasi budaya dalam pembelajaran juga didukung oleh perspektif *culturally responsive pedagogy*, yaitu pendekatan yang menjadikan latar belakang budaya peserta didik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Iwai (2019) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang responsif terhadap budaya dapat membantu meningkatkan pemahaman calon guru mengenai keberagaman serta kemampuan mereka dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik yang memiliki latar belakang budaya beragam. Sementara itu, Te Ava & Page (2020) menegaskan bahwa pedagogi yang responsif terhadap

budaya penting dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas dan berkelanjutan karena pembelajaran mempertimbangkan identitas serta konteks budaya masyarakat setempat. Dengan demikian, budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai materi tambahan, tetapi dapat menjadi konteks yang membantu peserta didik mengonstruksi pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Dalam konteks Indonesia, integrasi kearifan lokal pada pembelajaran sekolah dasar juga menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan sumber belajar, bahan ajar yang relevan, serta pemahaman guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam pembelajaran (Annisabrina et al., 2023). Penelitian mengenai media digital berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa penggunaan media yang mengintegrasikan budaya lokal berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan membantu peserta didik memahami materi melalui lingkungan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dan budaya lokal masih relevan untuk terus dilakukan.

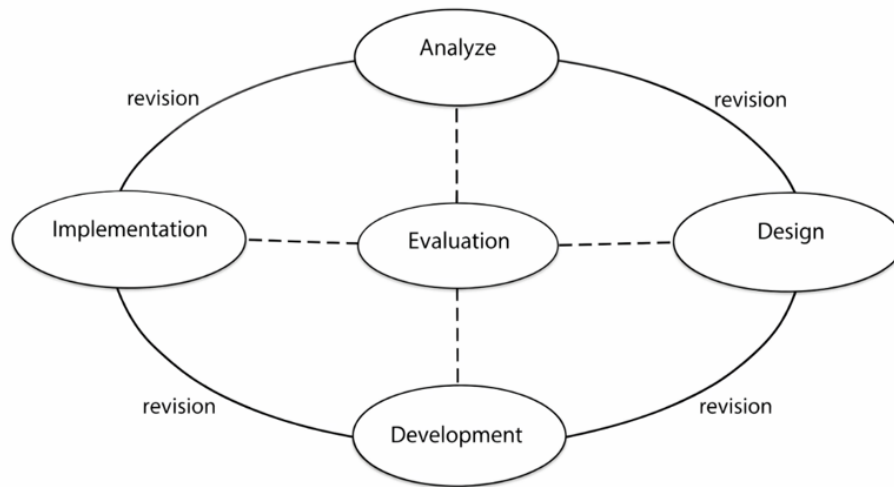
Meskipun penelitian mengenai multimedia interaktif dalam Pendidikan Pancasila maupun media berbasis budaya lokal telah dilakukan, masih terdapat ruang pengembangan pada integrasi budaya lokal yang spesifik dengan materi makna sila-sila Pancasila. Penelitian Agustian dan Ernestya (2025), misalnya, berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis literasi budaya dalam Pendidikan Pancasila, tetapi konteks budaya yang digunakan bersifat lebih umum. Penelitian Tirtoni dan Ramadhan (2024) juga berfokus pada pengembangan media interaktif Pendidikan Pancasila, tetapi belum secara khusus mengintegrasikan budaya lokal Gerokgak ke dalam materi makna sila-sila Pancasila. Dengan demikian, terdapat peluang untuk menghadirkan media yang tidak hanya interaktif secara teknologi, tetapi juga kontekstual melalui budaya yang benar-benar dekat dengan lingkungan peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif bermuatan budaya lokal Gerokgak pada materi makna sila-sila Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Budaya lokal Gerokgak diintegrasikan ke dalam multimedia melalui penyajian materi, gambar, video, permainan edukatif, dan evaluasi interaktif sehingga peserta didik dapat mempelajari nilai-nilai Pancasila melalui konteks budaya yang berada di lingkungan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan serta tingkat validitas dan kepraktisan multimedia interaktif bermuatan budaya lokal Gerokgak. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik serta lingkungan budaya peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif Bermuatan Budaya Lokal Gerokgak pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE memberikan alur pengembangan yang sistematis karena setiap tahap digunakan sebagai dasar untuk menghasilkan dan menyempurnakan produk pembelajaran. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran juga telah diterapkan pada berbagai penelitian pengembangan di sekolah dasar dan menunjukkan bahwa tahapan

tersebut dapat digunakan untuk menghasilkan media yang layak dan praktis (Pramesti et al., 2023; Ramadhan & Suprayitno, 2023).



Gambar 1. Tahap Model ADDIE

Tahap *analyze* dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap *design* meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, instrumen penelitian, struktur multimedia, dan *storyboard*. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan multimedia interaktif serta melakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba produk kepada guru dan peserta didik kelas IV untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan pada setiap tahapan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Tahapan tersebut sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan multimedia yang menempatkan analisis kebutuhan, perancangan, validasi, implementasi, dan evaluasi sebagai bagian yang saling berkaitan dalam menghasilkan produk pembelajaran (Pertiwi et al., 2023).

Subjek penelitian terdiri atas tiga orang ahli materi, tiga orang ahli media, tiga orang ahli bahasa, satu orang guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Gerokgak. Pemilihan peserta didik dalam uji coba dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik dan kemampuan belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli, serta angket respons guru dan peserta didik. Penggunaan observasi, wawancara, dan angket dalam penelitian pengembangan multimedia memungkinkan peneliti memperoleh data kebutuhan sekaligus informasi mengenai kelayakan dan penerimaan produk dari pengguna (Simbolon et al., 2023). Instrumen dan teknik pengumpulan data penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

No.	Jenis Data	Instrumen	Responden	Tujuan
1	Analisis kebutuhan	Angket dan wawancara	Guru dan peserta didik	Mengetahui kebutuhan media pembelajaran
2	Validitas materi	Lembar validasi	Ahli materi	Menilai kesesuaian dan kelayakan materi

3	Validitas media	Lembar validasi	Ahli media	Menilai kualitas tampilan dan aspek multimedia
4	Validitas bahasa	Lembar validasi	Ahli bahasa	Menilai ketepatan dan keterbacaan bahasa
5	Kepraktisan produk	Angket respons	Guru dan peserta didik	Mengetahui tingkat kepraktisan multimedia

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk mengetahui tingkat validitas multimedia interaktif. Aiken's V digunakan untuk mengestimasi validitas isi berdasarkan penilaian atau kesepakatan sejumlah ahli terhadap butir yang dinilai. Penggunaan Aiken's V dalam penelitian pengembangan dan validasi instrumen telah diterapkan untuk memperoleh bukti validitas berdasarkan *expert judgment* (Kania et al., 2024; Noviana et al., 2023). Interpretasi hasil validitas produk mengacu pada kriteria validitas Aiken's V yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Validitas Aiken's V

Interval	Kategori
0,80–1,00	Sangat Tinggi
0,60–0,79	Tinggi
0,40–0,59	Cukup
0,20–0,39	Rendah
0,00–0,19	Sangat Rendah

Sementara itu, data hasil respons guru dan peserta didik dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif. Analisis respons pengguna melalui angket merupakan pendekatan yang umum digunakan untuk mengetahui keterterimaan dan kepraktisan produk pembelajaran setelah tahap validasi. Penelitian pengembangan multimedia untuk peserta didik sekolah dasar juga menggunakan respons guru dan peserta didik sebagai bagian dari penilaian kelayakan dan kepraktisan produk (Ramadhan & Suprayitno, 2023). Interpretasi tingkat kepraktisan produk disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Produk

Persentase	Kategori
86%–100%	Sangat Baik
76%–85%	Baik
60%–75%	Cukup
55%–59%	Kurang
≤54%	Sangat Kurang

Data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator, guru, dan peserta didik dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk. Analisis kualitatif terhadap masukan pengguna diperlukan untuk melengkapi data kuantitatif sehingga proses penyempurnaan produk tidak hanya didasarkan pada skor penilaian, tetapi juga mempertimbangkan aspek yang masih perlu diperbaiki. Pendekatan tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan multimedia interaktif yang menggunakan hasil validasi dan respons pengguna sebagai dasar penyempurnaan produk (Damanik & Fajari, 2025). Hasil analisis data secara keseluruhan digunakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan Multimedia Interaktif Bermuatan Budaya Lokal Gerokgak pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila, sehingga produk yang dikembangkan dapat dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan Multimedia Interaktif Bermuatan Budaya Lokal Gerokgak pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Multimedia memadukan teks, gambar, video, permainan edukatif, dan evaluasi interaktif dengan konteks budaya lokal Gerokgak. Integrasi tersebut dirancang agar peserta didik tidak hanya memahami makna sila-sila Pancasila secara konseptual, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar. Pengembangan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Agustian & Ernestya, 2025; L. Pratiwi et al., 2025). Uji produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia dari aspek materi, media, dan bahasa. Hasil penilaian validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 4. Hasil Uji Produk Multimedia Interaktif

Aspek Validasi	Hasil	Kategori
Ahli Materi	0,84	Sangat Tinggi
Ahli Media	0,96	Sangat Tinggi
Ahli Bahasa	0,96	Sangat Tinggi
Rata-rata	0,92	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 4. hasil uji produk menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Bermuatan Budaya Lokal Gerokgak memperoleh rata-rata nilai validitas sebesar 0,92 dengan kategori sangat tinggi. Validasi ahli materi memperoleh nilai 0,84, ahli media 0,96, dan ahli bahasa 0,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia telah memenuhi kelayakan dari aspek substansi materi, desain dan penyajian media, serta penggunaan bahasa. Nilai validitas yang tinggi menunjukkan bahwa materi makna sila-sila Pancasila telah disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas IV, sedangkan aspek media yang memperoleh nilai tinggi menunjukkan bahwa tampilan, navigasi, interaktivitas, dan penyajian multimedia telah mendukung kemudahan penggunaan. Tingginya validitas bahasa juga menunjukkan bahwa informasi dalam media telah disampaikan secara jelas dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Tingginya hasil validasi dapat dikaitkan dengan penyajian materi melalui berbagai bentuk representasi. Penggunaan teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui unsur verbal dan visual. Prinsip tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa integrasi kata dan gambar dapat membantu peserta didik membangun representasi mental secara lebih bermakna (Mayer, 2009). Hasil penelitian Sartono et al., (2022) juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis keberagaman budaya dapat digunakan secara layak dalam pembelajaran kewarganegaraan sekolah dasar. Dengan demikian, kelayakan produk dalam penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia tidak sekadar mengubah bahan ajar cetak menjadi digital, tetapi mengembangkan penyajian materi yang lebih interaktif.

Keunggulan lain terletak pada integrasi budaya lokal Gerokgak. Budaya lokal digunakan sebagai konteks untuk memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Nilai kebersamaan, gotong royong, toleransi, dan persaudaraan yang terdapat dalam kehidupan masyarakat dapat membantu peserta didik memahami bahwa nilai Pancasila dapat ditemukan dalam lingkungan mereka sendiri. Hal tersebut memperkuat penelitian Agustian dan Ernestya (2025) yang menunjukkan bahwa multimedia berbasis literasi budaya dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian Pratiwi et al. (2024) juga menunjukkan bahwa multimedia yang mengintegrasikan kearifan lokal Bali dapat digunakan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Oleh karena itu, kontribusi produk ini tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi, tetapi pada pengintegrasian teknologi dengan budaya lokal Gerokgak sebagai konteks pembelajaran Pancasila. Setelah dinyatakan layak, multimedia diuji untuk mengetahui kepraktisannya berdasarkan respons guru dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif

Responden	Persentase	Kategori
Guru	93%	Sangat Baik
Peserta Didik	94%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5, respons guru memperoleh persentase 93%, sedangkan respons peserta didik memperoleh 94%, keduanya berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia mudah digunakan, menarik, dan dapat diterima oleh pengguna. Respons positif guru menunjukkan bahwa media dapat membantu penyampaian materi secara lebih terstruktur, sedangkan respons peserta didik menunjukkan bahwa unsur visual dan aktivitas interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Tirtoni dan Ramadhan (2024) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat menjadi alternatif media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar.

Tingginya kepraktisan juga menunjukkan adanya kesesuaian antara karakteristik produk dengan kebutuhan pengguna. Peserta didik dapat berinteraksi dengan materi melalui gambar, video, permainan, dan evaluasi sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Penelitian Rusfriyanti dan Rondli (2023) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat mendukung pembelajaran sekolah dasar, sedangkan Mujiwati et al. (2022) menunjukkan bahwa media interaktif yang memuat kearifan lokal dapat

menjadi sarana pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, hasil kepraktisan penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa integrasi teknologi dan konteks budaya dapat meningkatkan keberterimaan media oleh pengguna.

Hasil penelitian juga memiliki implikasi akademis dan praktis. Secara akademis, penelitian ini memperkuat pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan multimedia interaktif dan konteks budaya lokal dalam Pendidikan Pancasila. Secara praktis, produk dapat digunakan guru sebagai alternatif media untuk membantu menjelaskan makna sila-sila Pancasila melalui contoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Temuan Ardiawan et al. (2025) mengenai penggunaan media interaktif dalam Pendidikan Pancasila semakin memperkuat bahwa media digital dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penggunaan multimedia masih bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan fasilitas pendukung, serta kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat. Selain itu, penelitian ini berfokus pada uji validitas dan kepraktisan, sehingga belum menguji efektivitas multimedia terhadap peningkatan hasil belajar atau kemampuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila. Penelitian selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas menggunakan desain eksperimen dengan sampel yang lebih luas dan melibatkan beberapa sekolah. Pengembangan berikutnya juga dapat menambahkan fitur yang lebih adaptif serta memperluas representasi budaya lokal agar multimedia dapat digunakan pada konteks pembelajaran yang lebih beragam.

Secara keseluruhan, hasil uji produk dan kepraktisan menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Bermuatan Budaya Lokal Gerokgak memiliki kelayakan dan keberterimaan yang baik sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi teknologi multimedia dengan budaya lokal Gerokgak, sehingga materi makna sila-sila Pancasila dapat disajikan secara lebih kontekstual, interaktif, dan dekat dengan pengalaman peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis budaya lokal sekaligus membuka peluang penelitian lanjutan untuk menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar dan penguatan nilai-nilai Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, Multimedia Interaktif Bermuatan Budaya Lokal Gerokgak pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan memenuhi kriteria kelayakan serta kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil uji produk memperoleh rata-rata nilai validitas 0,92 dengan kategori sangat tinggi, yang terdiri atas validasi ahli materi sebesar 0,84, ahli media sebesar 0,96, dan ahli bahasa sebesar 0,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, interaktivitas, dan kebahasaan. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh respons guru sebesar 93% dan peserta didik sebesar 94%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi multimedia dengan budaya lokal Gerokgak dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada pengujian validitas dan kepraktisan, sehingga efektivitas multimedia

terhadap peningkatan hasil belajar dan penguatan nilai-nilai Pancasila belum dapat disimpulkan. Penelitian selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas dengan subjek dan cakupan sekolah yang lebih luas serta mengembangkan fitur multimedia yang lebih adaptif.

REFERENSI

- Agustian, M., & Ernestya, T. G. (2025). Development of interactive multimedia based on cultural literacy for Pancasila education in elementary schools. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(3), 1085–1101.
- Annisabrina, I., Nasrul, H. S., Iliadi, I., Abimanyu, D. S., MS, A., & Nebres, A. J. (2023). Karakteristik Pembelajaran Sekolah Dasar: Kendala Dalam Mengimplementasikan Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 262–275.
- Ardiawan, I. K. N., Putra, K. J. L., Indrawan, P. R., & Yoga, G. D. (2025). The Effectiveness of Using Interactive Learning Media for Pancasila Education Learning in Elementary Schools. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 5(2), 198–203.
- Damanik, F. H. S., & Fajari, L. E. W. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1657>
- Dewi, C. (2022). The Effect Of Flash-Based Interactive Learning Multimedia On The Thematic Learning Outcomes Of Grade 5 Students In Elementary School. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 12–21.
- Iwai, Y. (2019). Culturally responsive teaching in a global era: Using the genres of multicultural literature. *The Educational Forum*, 83(1), 13–27.
- Kania, N., Kusumah, Y. S., & Dahlan, J. A. (2024). Aiken's V coefficient analysis of content validity in educational research. *Research and Evaluation in Education*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/reid.v10i1.71032>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd, Ed.). Cambridge University Press.
- Mujiwati, E. S., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2022). Development of Android-based interactive multimedia non-fiction text materials containing Kediri Raya local wisdom and 4C skills. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(4), 943–956. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i4.5942>
- Noviana, E., Kurniaman, O., & Mulyani, E. A. (2023). Analysis of content validity using Aiken's V coefficient in elementary education research. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 12(1). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v12i1.9320>
- Pertiwi, A. D., Sari, Y. P., & Putra, R. W. (2023). Development of interactive multimedia learning using the ADDIE model for elementary school students. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3414>
- Pramesti, D. A., Sukmawati, S., & Yuliani, S. (2023). Development of interactive learning media using the ADDIE model in elementary education. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.22236/jipd.v8i1.12024>
- Pratiwi, L., Wuryandani, W., & Wibowo, S. E. (2025). Analysis of Interactive Multimedia Needs in Strengthening Character Responsibility in Pancasila Education Learning in Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(3).
- Pratiwi, N. M. T., Margunayasa, I. G., & Lestari, L. P. S. (2024). Fostering critical thinking through interactive multimedia: A PBL approach with Balinese local wisdom. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(2), 226–235. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i2.91885>

- Ramadhan, M. F., & Suprayitno. (2023). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar menggunakan model ADDIE. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(8). <https://doi.org/10.26740/jppgsd.v11i8.54374>
- Roessingh, H. (2020). Culturally responsive pedagogy and academic vocabulary teaching and learning: An integrated approach in the elementary classroom. *TESL Canada Journal*, 37(1), 51–62.
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 83–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p83-90>
- Sartono, E. K. E., Ambarsari, R., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on Indonesian cultural diversity in Civics learning in elementary schools. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(4), 1192–1203. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i4.7136>
- Simbolon, M. E., Siregar, R., & Sari, N. (2023). Development of interactive learning media using the ADDIE model for elementary school learning. *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*, 9(1). <https://doi.org/10.4108/eai.24-11-2022.2332589>
- Syamsijulianto, T., & Pranata, A. (2025). Integrating Local Culture into Digital Learning Media for Elementary School Students in Border Regions. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(2), 1–20.
- Te Ava, A., & Page, A. (2020). Culturally responsive pedagogy for sustainable quality education in the Cook Islands setting. *Waikato Journal of Education*, 25, 31–41.
- Tirtoni, F., & Ramadhan, T. L. (2024a). Interactive Media Development for Pancasila Education in Elementary Schools: Pengembangan Media Interaktif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Academia Open*, 9(2), 10–21070.
- Tirtoni, F., & Ramadhan, T. L. (2024b). Interactive Media Development for Pancasila Education in Elementary Schools: Pengembangan Media Interaktif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Academia Open*, 9(2), 10–21070.
- Wibowo, A., Yus, A., Setiawan, D., Sinar, S. D. N., Ii, G., & Medan, U. N. (2022). Analysis of the Effectiveness of Learning Multimedia Based on Contextual Learning in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Advanced Research (IJAR)*, 1(1), 21–32.