

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERORIENTASI TRI KAYA PARISUDHA MATERI PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

**Tri Nanda Kesuma¹, Made Adi Nugraha Tristaningrat²,
I Ketut Ngurah Ardiawan³
¹²³IAHN Mpu Kuturan Singaraja**

Corresponding authors email: trinandakesuma28@gmail.com

Abstract: *This study aimed to develop interactive multimedia oriented toward Tri Kaya Parisudha for the topic Pancasila in My Life in Grade V Pancasila Education and to determine its validity and practicality. This research employed a Research and Development (R&D) method using the 4-D development model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages, with the study limited to the development and practicality testing stages. The research subjects consisted of three expert validators, four Grade V teachers, and 24 Grade V students from elementary schools in the Sriwijaya Cluster, Pekutatan District, Jembrana Regency. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires, and analyzed using Aiken's V coefficient for validity and percentages for practicality. The results showed that the interactive multimedia obtained average validity scores of 0.93 from the media expert, 0.94 from the material experts, and 0.85 from the language expert, all of which were categorized as highly valid. The practicality test obtained a score of 96% based on teacher responses, categorized as highly practical, and 86% based on student responses, categorized as practical. Therefore, the developed interactive multimedia oriented toward Tri Kaya Parisudha is considered valid and practical for supporting Pancasila Education learning for Grade V elementary school students.*

Keywords: interactive multimedia, *Tri Kaya Parisudha*, Pancasila Education, elementary school

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berorientasi *Tri Kaya Parisudha* pada materi *Pancasila dalam Kehidupanku* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, dengan penelitian dibatasi hingga tahap pengembangan dan uji kepraktisan. Subjek penelitian terdiri atas tiga ahli validator, empat guru kelas V, dan 24 peserta didik kelas V pada sekolah dasar di Gugus Sriwijaya, Kecamatan Pekutatan, Kabupaten Jembrana. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V untuk validitas dan persentase untuk kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh rata-rata validitas sebesar 0,93 dari ahli media, 0,94 dari ahli materi, dan 0,85 dari ahli bahasa, yang seluruhnya termasuk kategori sangat valid. Uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 96% berdasarkan respons guru dengan kategori sangat praktis dan 86% berdasarkan respons peserta didik dengan kategori praktis. Dengan demikian, multimedia interaktif

berorientasi *Tri Kaya Parisudha* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: multimedia interaktif, *Tri Kaya Parisudha*, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana memperoleh pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap, kepribadian, keterampilan, dan karakter peserta didik. Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek spiritual, kecerdasan, kepribadian, akhlak, serta keterampilan. Hudiarini (2017) menjelaskan bahwa pendidikan menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan sekaligus membentuk sikap dan kepribadian yang baik. Pendidikan di Indonesia diselenggarakan melalui jalur formal, informal, dan nonformal, dengan sekolah dasar sebagai salah satu jenjang fundamental dalam membangun kemampuan akademik sekaligus karakter peserta didik.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran perlu dirancang secara bermakna agar peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu muatan yang berperan dalam pembentukan karakter tersebut adalah Pendidikan Pancasila. Perkembangan teknologi juga menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui pemanfaatan media digital. Pujiharti (2022) menegaskan bahwa pendidik memiliki posisi penting dalam proses pendidikan sehingga perlu menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi, termasuk melalui penggunaan media yang menarik dan bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD N 2 Manggissari, Kecamatan Pekutatan, Kabupaten Jember, ditemukan bahwa peserta didik masih kurang aktif dan antusias selama pembelajaran. Kegiatan belajar cenderung didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku guru dan buku siswa sebagai sumber utama, sedangkan pemanfaatan media digital masih terbatas. Pembelajaran juga belum mengintegrasikan unsur kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus menghubungkan materi dengan lingkungan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif. multimedia merupakan perpaduan berbagai unsur, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang terintegrasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Surjono (2017) menjelaskan bahwa multimedia merupakan perpaduan berbagai media, seperti gambar, suara, animasi, video, dan teks yang digunakan secara terpadu melalui perangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Penggunaan multimedia

interaktif memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi secara lebih fleksibel dan menarik serta memberikan pengalaman belajar yang adaptif (Munawaroh et al., 2024). Sedangkan menurut Tristaningrat (2025), multimedia interaktif perlu dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran karena mampu menyediakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, variatif serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengendalikan proses belajarnya sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan PowerPoint juga mendukung pengembangan multimedia interaktif karena memiliki berbagai fitur yang memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi, dan video. Rusman (2012) menjelaskan bahwa PowerPoint merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menampilkan program multimedia secara menarik dan mudah dibuat. Selain itu, Misbahudin dalam Hikmah & Maskar (2020) menjelaskan bahwa PowerPoint memiliki fitur untuk mengolah teks serta menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan efek sehingga dapat digunakan untuk menghasilkan penyajian yang lebih dinamis dan interaktif.

Selain teknologi, integrasi kearifan lokal juga penting karena dapat memperkuat identitas dan karakter peserta didik. Menurut Artawan & Ardiawan (2018) mengatakan pembelajaran yang didasarkan pada kearifan lokal sangat efektif dan membantu pendidikan. Sedangkan Fajarini (2014) menjelaskan bahwa kearifan budaya lokal memiliki peran dalam membentuk kepribadian bangsa melalui pendidikan (Tristaningrat & Mahartini, 2023). Salah satu kearifan lokal Bali yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Kaya Parisudha, yang mengajarkan tiga landasan perilaku, yaitu Manacika (berpikir baik), Wacika (berkata baik), dan Kayika (berbuat baik). Prayoga (2021) juga menjelaskan bahwa Tri Kaya Parisudha merupakan konsep kearifan lokal yang mengandung nilai luhur dan mengajarkan pentingnya etika serta moral dalam kehidupan sosial. Nilai tersebut selaras dengan tujuan Pendidikan Pancasila dalam menanamkan moral, etika, dan karakter positif. Kearifan lokal juga memiliki fungsi dalam membangun kehidupan sosial dan karakter peserta didik. Marit (2018) mengemukakan bahwa kearifan lokal dapat berfungsi sebagai penanda identitas komunitas, perekat kehidupan sosial, penanda solidaritas, serta membantu membangun persahabatan dan apresiasi dalam kehidupan masyarakat.

Penelitian Ardiawan (2024) menunjukkan bahwa media Pendidikan Pancasila berorientasi kearifan lokal efektif meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan Apriyani & Sitohang (2022) membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis PowerPoint layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan multimedia interaktif Pendidikan Pancasila dengan orientasi kearifan lokal Tri Kaya Parisudha masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan "Multimedia Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha Materi Pancasila dalam Kehidupan pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di Sekolah Dasar" sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mendukung penguatan karakter peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*, pada tahap *define* dilakukan analisis awal, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* dilakukan fokus pada perancangan multimedia interaktif yang berorientasi *Tri kaya parisudha* yang meliputi penyusunan materi, Storyboard, tampilan media, integrasi *Tri kaya Parisudha*, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya tahap *develop* dilakukan melalui pengembangan produk dan pada tahap *disseminate* pada penelitian dibatasi hingga tahap validasi dan uji kepraktisan.

Subjek penelitian terdiri atas tiga ahli, empat guru kelas V, dan 24 peserta didik dari empat sekolah dasar di Gugus Sriwijaya, Kecamatan Pekutatan, Kabupaten Jember. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi menggunakan instrumen berskala Likert 1–5, sedangkan validitas produk dianalisis dengan koefisien Aiken's V dan kepraktisan dihitung berdasarkan persentase respons guru dan peserta didik. Data kualitatif berupa kritik dan saran dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan multimedia interaktif.

PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia interaktif berorientasi *Tri Kaya Parisudha* pada materi Pancasila dalam Kehidupan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas tahap *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Penelitian ini dibatasi sampai tahap *develop*, yaitu pengembangan produk, validasi dan uji kepraktisan. Produk yang dikembangkan ditujukan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar dengan mengintegrasikan nilai *manacika, wacika* dan *kayika* dalam pembelajaran.

Tahap *define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan multimedia interaktif. Pada tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan permasalahan. Analisis awal-akhir dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta permasalahan yang ditemukan dalam materi Pancasila dalam kehidupan. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas V yang menjadi dasar dalam menentukan tugas dan aktivitas yang sesuai dengan materi, sedangkan analisis konsep dilakukan untuk menentukan konsep yang akan disajikan dalam multimedia.

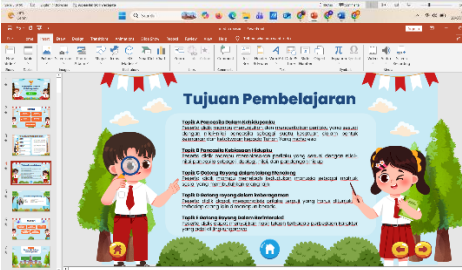
Tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil pendefinisian. Pada tahap ini dilakukan penyusunan tes beracuan kriteria, pemilihan media, pemilihan format dan penyusunan rancangan awal multimedia interaktif. Media yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *Microsoft Powerpoint* karena dapat menggabungkan berbagai unsur multimedia, seperti, teks, gambar,

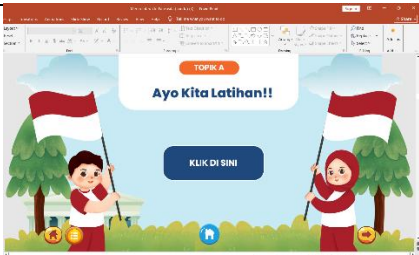
animasi, audio, video, serta tombol navigasi. Multimedia dirancang dengan penyajian yang sistematis agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara bertahap. Struktur multimedia meliputi halaman pembuka, petunjuk penggunaan, menu, tujuan pembelajaran, penyajian materi, Latihan dan evaluasi. Pada tahap perancangan juga dilakukan pengintegrasian nilai *Tri kaya parisudha* ke dalam materi Pancasila dalam kehidupanku. Sugita (2017) menjelaskan bahwa *Tri Kaya Parisudha* merupakan konsep yang terdiri atas tiga perilaku baik dan mulia. Sejalan dengan hal tersebut, Dewi & Wijana (2023) menyatakan bahwa *Tri Kaya Parisudha* mengandung nilai-nilai mulia yang dapat digunakan dalam pembentukan karakter anak. Oleh karena itu, integrasi *Tri Kaya Parisudha* dalam multimedia memberikan konteks kearifan lokal yang relevan dengan pembentukan karakter peserta didik.

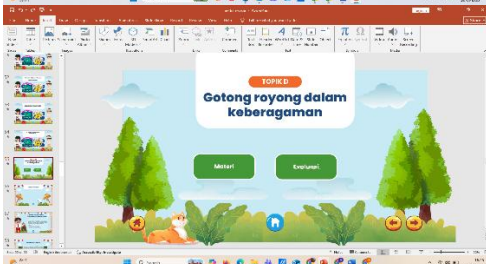
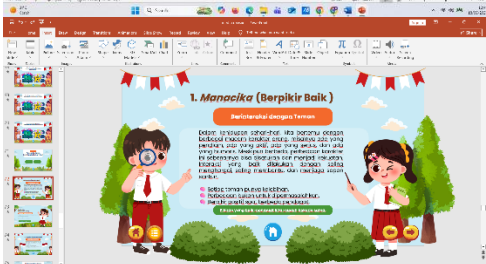
Proses perancangan selanjutnya dilakukan dengan mengembangkan setiap komponen multimedia menggunakan *Microsoft Powerpoint* sebagai media utama. *Microsoft Powerpoint* digunakan untuk Menyusun dan mengembangkan multimedia interaktif, termasuk materi, gambar, animasi, audio, video, tombol navigasi, Latihan dan evaluasi. Adapun aplikasi bantuan yang digunakan seperti canva untuk membantu merancang dan membuat berbagai elemen visual yang digunakan dalam multimedia agar tampilan lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. *Pinterest* dan *google* dimanfaatkan sebagai sumber referensi dan pencarian gambar yang mendukung penyajian materi. Adapun *wordwall* digunakan untuk membuat soal evaluasi agar lebih interaktif. Hasil tahap *design* berupa *storyboard* multimedia interaktif berorientasi *Tri kaya Parisudha* yang selanjutnya digunakan pada tahap develop untuk proses validasi dan penyempurnaan produk, berikut tampilan produk yang dihasilkan.

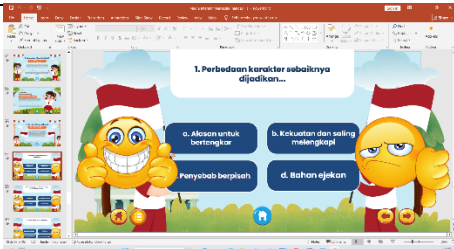
Tabel 1 storyboard Multimedia Interaktif

No	Tampilan	Deskripsi	Tombol Navigasi
1		Menampilkan judul multimedia "Pancasila dalam Kehidupanku"	<i>Start, home</i>
2.		Berisi petunjuk, identitas pengembang, tujuan pembelajaran, materi dan games	Semua menu, <i>next, back</i>

No	Tampilan	Deskripsi	Tombol Navigasi
3.		Menjelaskan cara menggunakan multimedia	Home, next, back
4.		Menampilkan identitas pengembang	Home
5.		Menampilkan tujuan pembelajaran	Home
6.		Menampilkan pilihan topik A-E	Home
7.		Pancasila dalam Kehidupanku	Materi, quis
8.		Materi	Home, menu, Next, back

No	Tampilan	Deskripsi	Tombol Navigasi
11.		Soal pilihan ganda	Home, menu, next
12.		Pancasila kebiasaan	Materi, quis
13.		Materi Pancasila kebiasaan	Home, menu, next dan back
14.		Evaluasi Topik B	Home, menu, next dan back
15.		Gotong royong dalam tolong menolong	Home, menu Next, back
16.		Pengertian, contoh, manfaat gotong royong	Home, menu Next, back

No	Tampilan	Deskripsi	Tombol Navigasi
17.		Evaluasi topik C	Home, menu Next, back
18.		Gotong royong dalam Keberagaman	Materi, quis
19.		Keberagaman dan tri kaya parisudha	Home, menu Next, back
20.		Evaluasi Topik D	Home, menu Next, back
21.		Gotong royong dalam Berinteraksi	Materi, quis
22.		Interaksi sosial berdasarkan Tri kaya Parisudha	Home, menu Next, back

No	Tampilan	Deskripsi	Tombol Navigasi
23.		Evaluasi topik E	Home, menu, Next, back
24.		Games tebak silang, cocokkan lambing Pancasila, dan cari perbedaan	Home
25.		Ucapan terimakasih	Selesai

Hasil Validasi Multimedia Interaktif Berorientasi *Tri Kaya Parisudha*

Uji Validitas pada multimedia interaktif berorientasi *Tri Kaya parisudha* materi Pancasila dalam kehidupanku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar melibatkan 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Hasil validitas dari 3 ahli disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Validasi ahli Media

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Tampilan visual media	93%	Sangat Valid
Kemudahan Penggunaan	94%	Sangat Valid
Konsistensi	89%	Sangat Valid
Kegrafikan	94%	Sangat Valid
Jumlah rata-rata	93%	Sangat Valid

Hasil validasi media multimedia interaktif berorientasi *Tri Kaya Parisudha* menghasilkan skor rata-rata 93%. Berdasarkan rata-rata persentase skor yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif yang dikembangkan memenuhi kevalidan "sangat valid". Berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli media, Multimedia Interaktif berorientasi Tri Kaya Parisudha dinilai sangat praktis dengan beberapa saran untuk penyempurnaan. Validator I menyarankan resolusi avatar/icon

foto dioptimalkan agar sesuai dengan kebutuhan, tombol diusahakan semua aktif dan font usahakan jangan terlalu variatif, dan masukan dari Validator II menyarankan Petunjuk penggunaan diuraikan secara detail, dan ikon saat mengklik jawaban perlu diganti. Saran-saran ini menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas produk multimedia interatif.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kesesuaian Isi Materi dengan CP, TP	100%	Sangat Valid
Kelengkapan Isi Materi	97%	Sangat Valid
Kesesuaian dengan <i>Tri Kaya Parisudha</i>	89%	Sangat Valid
Kejelasan penyampaian Materi	90%	Sangat Valid
Jumlah rata-rata	94%	Sangat Valid

Hasil validasi materi terhadap Multimedia Interaktif dengan pendekatan *Tri Kaya Parisudha* memperoleh skor rata-rata 0,94%, dengan mengacu pada skor rata-rata keseluruhan pengembanagn Multimedia Interaktif memenuhi kriteria kevalidan "sangat valid". Berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli materi, Multimedia Interaktif berorientasi *Tri Kaya Parisudha* dinilai sangat praktis dengan beberapa saran untuk penyempurnaan. Validator I menyarankan perlu penambahan/penguatan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam materi

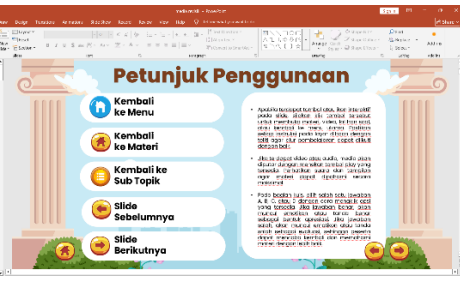
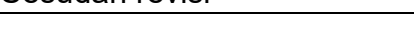
Tabel 4 Uji validitas Ahli Bahasa

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kejelasan Bahasa	86%	Sangat Valid
Tata Bahasa	93%	Sangat Valid
Keterbacaan Teks	86%	Sangat Valid
Penggunaan Istilah	85%	Sangat Valid
Jumlah rata-rata	85%	Sangat Valid

Hasil validasi Bahasa terhadap Multimedia Interaktif Berorientasi *Tri Kaya Parisudha* menghasilkan skor rata-rata 0,85% sehingga termasuk dalam kategori "sangat valid". Validasi dilakukan oleh tiga ahli validator yang menilai produk Multimedia Interaktif berdasarkan empat aspek utama.

Berdasarkan hasil validasi oleh tiga validator, ditemukan beberapa aspek kebahasaan dalam Multimedia Interaktif yang perlu disempurnakan. Perbaikan mencakup ketepatan tata penulisan, konsistensi penggunaan bahasa, serta ketelitian dalam penggunaan tanda baca. Rekomendasi ini menjadi landasan penting untuk meningkatkan kualitas kebahasaan Multimedia Interaktif agar lebih sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

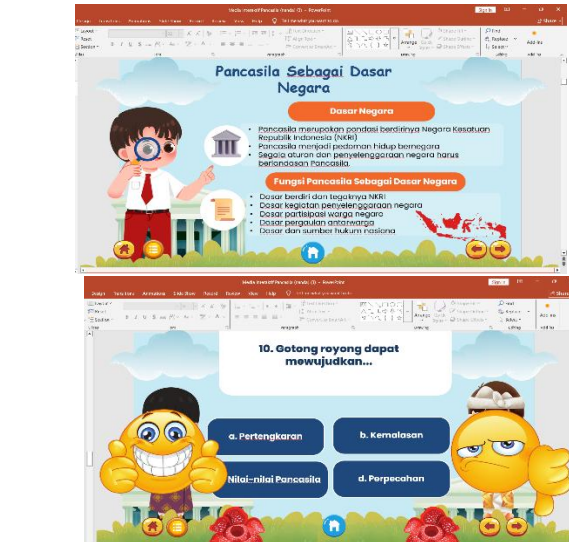
Tabel 5 Hasil revisi Produk

No	Masukan dan saran	Revisi Produk
1.	Petunjuk penggunaan perlu diuraikan secara detail. Dan memperbaiki tombol navigasi agar semua aktif dan bisa di klik.	Sebelum  Sesudah direvisi 
2.	Ikun yang muncul saat mengklik jawaban perlu diganti.	Sebelum revisi  Sesudah revisi 
3.	Resolusi avatar/icon foto dioptimalkan sesuai dengan kebutuhan/kelejasan media	Sebelum revisi  Sesudah revisi 

No	Masukan dan saran	Revisi Produk
----	-------------------	---------------

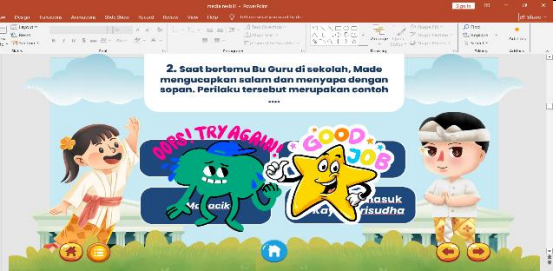
4. Perlu penambahan / penguatan nilai-nilai *Tri kaya Parisudha* pada materi pembelajaran dan evaluasi. Dan kalimat asing agar dicetak miring

Sebelum direvisi



Sesudah revisi



No	Masukan dan saran	Revisi Produk
		

Kepraktisan pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi *Tri Kaya Parisudha*

Uji kepraktisan dilakukan setelah produk direvisi dan valid digunakan. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat kemudahan penggunaan multimedia interaktif berdasarkan respon guru dan peserta didik. Uji kepraktisan melibatkan 4 guru kelas dan 24 peserta didik kelas V sekolah dasar dengan menggunakan angket kepraktisan

Tabel 6. hasil Uji Kepraktisan Guru

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kemudahan Produk	96%	Sangat Valid
Kesesuaian dengan Kurikulum	98%	Sangat Valid
Efisiensi waktu Pembelajaran	98%	Sangat Valid
Daya Tarik Media	96%	Sangat Valid
Kemanfaatan Media	92%	Sangat Valid
Jumlah rata-rata	96%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 Terkait hasil uji kepraktisan oleh guru terhadap multimedia interaktif berorientasi *Tri Kaya Parisudha*, diperoleh Tingkat kepraktisan sebesar 96% dengan klasifikasi “sangat praktis”. Tidak ada saran atau masukan tambahan dari para praktisi, yang mengindikasikan bahwa multimedia interaktif telah memenuhi kriteria kepraktisan dan layak digunakan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Tabel 7 Hasil uji Kepraktisa Peserta Didik

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kemudahan Penggunaan media	87%	Sangat Valid
Keterlibatan siswa	91%	Sangat Valid
Daya Tarik	89%	Sangat Valid
Kesesuaian media dengan materi	90%	Sangat Valid
Kemanfaatan Media	90%	Sangat Valid
Jumlah rata-rata	90%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 7 Perolehan hasil uji kepraktisan oleh peserta didik yang diolah menggunakan koversi skala empat. Konversi tersebut menghasilkan persentase sebesar 90% yang berada rentang 90%-100%, sehingga termasuk dalam katagori “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan

bahwa multimedia interaktif termasuk dalam kriteria “sangat praktis” untuk digunakan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ardiawan (2024) mengembangkan komik audio-visual Pendidikan Pancasila yang berorientasi kearifan lokal dan menemukan bahwa media tersebut layak diintegrasikan dalam pembelajaran sekolah dasar serta dapat mendukung minat peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Apriyani & Sitohang (2022) juga mengembangkan multimedia interaktif berbasis PowerPoint untuk sekolah dasar dan memperoleh hasil yang sangat layak. Dengan demikian, hasil validitas penelitian ini memperkuat temuan terdahulu bahwa penggunaan media interaktif dan pengintegrasian kearifan lokal dapat menjadi alternatif dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Namun, penelitian ini memiliki kebaruan pada bentuk integrasi nilai kearifan lokal yang digunakan. Penelitian terdahulu yang membahas media Pendidikan Pancasila berbasis kearifan lokal dan multimedia berbasis PowerPoint, sedangkan penelitian ini menggabungkan kedua pendekatan tersebut melalui pengembangan multimedia interaktif berbantuan PowerPoint yang secara khusus berorientasi pada *Tri Kaya Parisudha*. Dengan demikian, *Manacika*, *Wacika*, dan *Kayika* tidak hanya menjadi informasi tambahan, tetapi diintegrasikan ke dalam penyajian materi *Pancasila dalam Kehidupanku*. Hal ini sesuai dengan dasar pemikiran penelitian Ardiawan (2024) bahwa pendekatan berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dibandingkan pembelajaran yang didominasi metode ceramah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia interaktif berorientasi *Tri Kaya Parisudha* pada materi *Pancasila dalam Kehidupanku* dikembangkan secara sistematis melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, revisi, dan uji kepraktisan dengan memadukan teks, gambar, animasi, serta navigasi interaktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada pada kategori sangat layak dari aspek media, materi, dan bahasa, sedangkan hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat praktis berdasarkan respons positif guru dan peserta didik, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di sekolah dasar.

REFERENSI

- Apriyani, Y., & Sitohang, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Sekolah Dasar Kelas IV. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(1), 45. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i1.33272>
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 181–194. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3652>

- Arif, A. M., Hijati, H., Sayekti, S. P., & Resi, B. F. (2022). Strategi Pembelajaran. CV. Media Sains Indonesia.
- Artawan, K. N., & Ardiawan, I. K. N. (2018). Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Tri Kaya Parisudha. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 201–212. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i2.100>
- Dewi, R. A. A. A. L., & Wijana, I. N. (2023). Implementasi Ajaran Tri Kaya Parisudha Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Sd Negeri 16 Cakranegara. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 6(2), 154. <https://doi.org/10.55115/bhuwana.v6i2.3326>
- Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas Viii Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.215>
- Hudiarini, S. (2017). Penyertaan Etika Bagi Masyarakat Akademik Di Kalangan Dunia Pendidikan Tinggi. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jmk.v2i1.1699>
- Marit, E. L. (2018). Noken Dan Perempuan Papua: Analisis Wacana Gender dan Ideologi. *Melanesia : Jurnal Ilmiah Kajian Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 33. <https://doi.org/10.30862/jm.v1i1.736>
- Munawaroh, M., Sudrajat, S., Saepudin, S., Rinjani, N., & Hasanah, U. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 162–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i2.93>
- Prayoga, I. B. P. (2021). Penerapan Ajaran Tri Kaya Parisudha Di SDN 6 Gianyar Dalam Upaya Membentuk Kepribadian Siswa. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(4), 274–282. <https://doi.org/10.37329/metta.v1i4.2878>
- Pujiharti, E. (2022). Peran Sumber Daya Pendidik Dalam Perspektif Ekonomi Pendidikan. *AN NAHDLIYYAH*, 35–50.
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Bandung: Alfabeta.
- Sugita, I. W. (2017). Membentuk Karakter Anak Usia Dini Melalui Tri Kaya Parisudha. *SEMADI*, 2, 35–49.
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. Yogyakarta: UNY press.
- Tristaningrat, M. A. N. (2025). Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Ekopedagogik: Studi Pada Materi Menjelajahi Bumi Dan Antariksa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 118–128. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4740>
- Tristaningrat, M. A. N., & Mahartini, K. T. (2023). Tren Penggunaan Media Pembelajaran Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 51.

<https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.275>Nanda
Kusuma

KusumaNanda