

## PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SD

Qonita Al-Ishmah<sup>1\*</sup>, Sasi Kirana Aljupri<sup>2</sup>, Anisa Saper Romdani<sup>3</sup>, Aulya Nurani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

e-mail: qonitaalishmah@gmail.com<sup>1</sup>, sasikiranaaljupri@gmail.com<sup>2</sup>, anisasapera96@gmail.com<sup>3</sup>, aulyanurani17@gmail.com<sup>4</sup>

**Abstrak:** Pendidikan merupakan salah satu aspek penentu kecerdasan suatu bangsa, sehingga diperlukannya lembaga pendidikan serta guru dalam melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Untuk memberi pemahaman kepada peserta didik dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia. media pembelajaran interaktif dapat digunakan pada setiap mata pelajaran salah satunya pada pelajaran PPKn. Pelajaran PPKn bertujuan untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Oleh karenanya keberhasilan Pendidikan PPKn akan sangat diperlukan melalui berbagai upaya dan inovasi-inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan dengan cara menelusuri artikel-artikel penelitian sebelumnya yang meneliti tentang peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di SD. Dengan adanya multimedia intraktif pembelajaran menjadi jauh lebih menarik, terutama pada anak SD dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran dikarenakan siswa belajar dengan gembira.

**Kata Kunci:** *multimedia interaktif, pembelajaran PPKn*

## THE ROLE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN CIVICS LEARNING ELEMENTARY SCHOOLS

**Abstract:** Education is one aspect of national intelligence determining, requiring educational institutions and teachers to undertake creative and innovative learning. To give understanding to learners can be done through the use of the medium of learning. One of the tools that can be used is interactive learning media by leveraging information technology and communication or multimedia. Interactive learning media can be used on each subject one of these at a ppy-lesson. The aim of pprning-a is to establish the character of a good citizen, one who knows, wants and is aware of his rights and obligations. Therefore, the success of pprnese education will be greatly needed through efforts and innovations in performing non-profit study. The study was conducted by looking through previous research articles that examined the multimedia interactive role in neglected primary school studies. With intractive multimedia learning becoming much more attractive, especially in elementary children and students more readily understand learning because students are happy learning.

**Keywords:** *Interactive multimedia, PPKn learning*

### PENDAHULUAN

Perkembangan zaman mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam dunia Pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek penentu kecerdasan suatu bangsa. Sehingga diperlukannya lembaga pendidikan serta guru dalam melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Prastowo, 2015). Selain

itu, proses pembelajaran yang dilakukan secara optimal berpengaruh pada ketercapaian tujuan pendidikan. Untuk memberi pemahaman kepada peserta didik dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu metode atau alat yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk merangsang pola belajar peserta didik sehingga

mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia. Media pembelajaran intraktif atau disebut juga sebagai suatu alat olah yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar (Asyhar, 2011).

Media pembelajaran dapat digunakan pada setiap mata pelajaran salah satunya pada pelajaran PPKn, Menurut (Lubis, 2020) mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Hal ini mengakibatkan PPKn menjadi sangat penting dalam proses perkembangan generasi penerus bangsa. Oleh karenanya keberhasilan Pendidikan PPKn akan sangat diperlukan. Keberhasilan ini tentunya akan bisa diraih dengan berbagai upaya dan inovasi-inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn.

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di Sd. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di SD. Manfaat penelitian. Manfaat penelitian yaitu bagi guru sebagai bahan masukan untuk bekal pembelajaran PPKn pada siswa SD, bagi siswa dapat mengembangkan potensidiri secara optimal terutama dalam belajar PPKn ke depannya, bagi sekolah menjadi masukan pada upaya perbaikan proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah serta memberikan kontribusi akademis dalam mengembangkan teori bidang ilmu yang diteliti bagi praktisi.

## METODE PENELITIAN

Kajian Pustaka ini dilakukan dengan cara menelusuri artikel-artikel penelitian sebelumnya yang meneliti tentang peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn SD melalui laman google scholar dengan mengetikkan kata kunci "*peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn*".

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena permasalahan yang dibahas pada penelitian ini tidak berkenaan menggunakan angka-angka, namun mendeskripsikan, menguraikan, dan menggambarkan tentang peran multimedia intraktif dalam pembelajaran PPKn.

## HASIL & PEMBAHASAN

### Multimedia Interaktif

Seiring dengan perkembangan media pembelajaran munculah istilah multimedia intraktif yang jika dilihat dalam proses pembuatan dan penggunaannya tidak terlepas dari perangkat komputer. Multimedia merupakan interaktif sebagai sebuah sistem komputer dengan kapasitas untuk menyampaikan informasi visual dan pengguna secara interaktif (Al Masjid & Arief, 2016). Menurut (Syawaludin et al., 2019) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai perintegrasi teks digital, grafik, animasi, audio, gambar, dan video dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkat kontrol (*user control*) yang tinggi dan interaktif. Selanjutnya menurut (Hartati, 2016) mengemukakan bahwa multimedia interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, video dan dalam meyajikannya peserta didik berinteraksi langsung dengan komputer untuk mendapatkan respon yang diinginkan.

Ruth C. Clark, (2016) menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dirancang oleh seseorang agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki sisi interaktifitas kepada penggunanya. Dalam hal ini adalah adanya hubungan timbal balik antara pengguna yang terlibat interaksi dengan program aplikasi. Min et al., (2017) menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan dari beberapa media (audio, video, teks atau grafik) yang didalamnya terdapat fungsi interaktif dan disertai tombol navigasi untuk mempermudah siswa belajar secara mandiri, bahkan multimedia interaktif dapat melengkapi dan berfungsi sebagai pengganti guru sebagai sumber belajar.

Berdasarkan pengertian dari beberapa

ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat difungsikan sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang cukup efektif, karena dapat menyajikan materi secara visual dengan mengintegrasikan unsur teks, audio, video, grafik dan animasi dalam satu kesatuan tampilan.

### Pembelajaran PPKn di SD

PPKn mempunyai misi sebagai pendidikan nilai Pancasila dan kewarganegaraan negara usia muda. Secara ontologis, mata pelajaran PPKn ini berangkat dari nilai-nilai Pancasila dan konsepsi kewarganegaraan (Magdalena et al., 2021) secara epistemologis, mata pelajaran PPKn merupakan program pengembangan individu, dan secara aksiologis mata pelajaran PPKn ini bertujuan untuk pendewasaan peserta didik sebagai anggota masyarakat, warga negara, dan komponen bangsa Indonesia (Wardhani & Primandha, 2018).

Selain itu, tujuan pembelajaran PPKn di SD diantaranya sebagai berikut.

- a. agar siswa mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalis, dan berjiwa Pancasila.
- b. Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi negara Kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air.
- c. Memiliki rasa kesatuan dan persatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik.
- d. Memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara.
- e. Memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat di depan para negara-negara lain.
- f. Menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, secara umum pembelajaran PPKn di sekolah adalah pengembangan kualitas warga negara secara utuh, dalam aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Kesadaran sebagai warga negara (*civic literacy*) (Reza et al., 2018)), yakni pemahaman peserta didik sebagai warga negara dalam kehidupan demokrasi konstitusional Indonesia serta menyesuaikan perilakunya dengan pemahaman dan kesadaran itu.

- b. Komunikasi sosial kultural kewarganegaraan (*civic engagement*) (Juditha, 2018), yakni kemauan dan kemampuan peserta didik sebagai warga negara untuk melibatkan diri dalam komunikasi sosial kultural sesuai dengan hak dan kewajibannya.
- c. Kemampuan berpartisipasi sebagai warga negara (*civic skill and participation*) (Nurdin, 2015), yakni kemauan, kemampuan, keterampilan peserta didik sebagai warga negara dalam mengambil prakarsa dan/atau turut serta dalam pemecahan masalah sosial-kultural kewarganegaraan di lingkungannya.
- d. Penalaran kewarganegaraan (*civic knowledge*), yakni kemampuan peserta didik sebagai warga negara untuk berpikir secara kritis dan bertanggungjawab tentang ide, instrumentasi, dan praksis demokrasi konstitusional Indonesia (Surahman & Mulyono, 2018).
- e. Partisipasi kewarganegaraan secara bertanggungjawab (*civic participation and civic responsibility*) (Rosmadi, 2019), yakni kesadaran dan kesiapan peserta didik sebagai warga negara untuk berpartisipasi aktif dan penuh tanggung jawab dalam berkehidupan demokrasi konstitusional.

Selanjutnya, terdapat karakteristik PPKn yang kemukakan oleh (Anwar et al., 2019) yaitu sebagai berikut.

- a. Menekankan pada pemecahan masalah.
- b. Bisa dijalankan dalam berbagai konteks.
- c. Mengarahkan siswa menjadi pembelajar mandiri.
- d. Mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan siswa yang berbeda.
- e. Mendorong siswa untuk merancang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- f. Memotivasi siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.
- g. Menerapkan penilaian autentik.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki ruang lingkup yang cukup banyak. Dewan Pakar Standar Nasional Pendidikan (DPSNP) menguraikan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut (Anwar et al., 2019):

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup perbedaan, cinta

lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan Negara sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila dasar negara dan ideologi negara, dasar negara, proses perumusan Pancasila sebagai pengamalan nilai-nilai Pancasila alam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan paparan mengenai misi,

tujuan, aspek, hingga ruang lingkup dari pembelajaran PPKn, maka perlu adanya pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn dan multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang efektif jika digunakan untuk menunjang kegiatan belajar siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan dari beberapa kajian Pustaka yang telah kami lakukan dapat disimpulkan bahwa peran multimedia intraktif dalam pembelajaran PPKn SD sangat penting. Dengan adanya multimedia intraktif pembelajaran menjadi jauh lebih menarik, terutama pada anak SD dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran dikarenakan siswa belajar dengan gembira. Pengembangan multimedia intraktif ini harus terus dilakukan terutama dalam pembelajaran PPKn demi berlansungnya pembelajaran yang efektif. Materi yang sulit dapat tersampaikan dengan mudah karena adanya multimedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Masjid, A., & Arief, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Blimbing 4. *Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 48-54.
- Anwar, K., Dewi, H. R., & Sahid, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Pada Mata Pelajaran PKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Nurul Karomah Galis Bangkalan. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 3(2), 224-235. <http://jurnal.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/CC/article/view/128>
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Hartati, T. (2016). Multimedia Dalam Pengembangan Literasi. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 47-54. <https://doi.org/10.17977/um009v25i12016p047>
- Juditha, C. (2018). Hoax Communication

- Interactivity in Social Media and Anticipation (Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya). *Journal Pekommas*, 3(1), 31.  
<https://doi.org/10.30818/jpkm.2018.2030104>
- Lubis. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Magdalena, I., lestari, P. I., & Nugrahanti, I. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Kenampakan Alam (IPS) Pada Siswa Kelas IV MI Al Gaotsiyah Kali Deres. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 190-198.
- Min, D. I., Kecamatan, T., Laali, S. R. I. A. Y. U., Tengah, K., Gorontalo, K., Bidjai, T., Aimang, H. A., Learning, P. Q., Kewarganegaraan, P., Approach, Q. L., Education, C., Dan, S., Santri, N. O. N., Mts, D. I., Mu, P., Jombang, C. D., Arini, A., Wahyudi, W., Smp, D. I., & Islam, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Multimedia Dengan Macromedia Flash 8.0 Untuk Mahasiswa S1 PGSD UKSW. *Jendela Pendidikan*, 28(1), 55.  
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2012.v28.i1.p55-72>
- Nurdin, E. S. (2015). The Policies on Civic Education in Developing National Character in Indonesia. *International Education Studies*, 8(8), 199-209.  
<https://doi.org/10.5539/ies.v8n8p199>
- Prastowo, andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Diva Press.
- Reza, M. W. V., Hasyim, A., & Nurmalisa, Y. (2018). Sikap Toleransi Siswa Beragama di SMP Negeri 26 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(9), 160-164.  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/viewFile/15135/11015>
- Rosmadi, M. L. N. (2019). Optimalisasi Penggunaan Media Sosial Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. "*Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*," 3(2), 300-304.  
<http://jurnal.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/CC/article/download/57/90/>
- Ruth C. Clark, R. E. M. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). John Wiley & Sons.  
[https://books.google.co.id/books?id=v1uzCgAAQBAJ&dq=e+learning&lr=&hl=id&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=v1uzCgAAQBAJ&dq=e+learning&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s)
- Surahman, H., & Mulyono, N. W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Quantum Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Civic Skill. *Jendela Olahraga*, 8(2), 45-54.
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331-344.
- Wardhani, S. N., & Primandha. (2018). Pelaksanaan Pendidikan Multikultural Dalam Upaya Membangun Keberagaman Dan Meningkatkan Persatuan Bangsa Di Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang*, 8(1), 1-13.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v8i1.4313>