

Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Brengkok

Deffi Inistianingsih^{1*}, Ina Agustin²

¹²Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*Correspondent email: deffinistianingsih@gmail.com

Received: 25 April 2026 **Revised:** 13 Mei 2026 **Accepted:** 23 Juni 2026 **Published:** 4 Juli 2026

©2026 by the authors. Licensee Learning Strategies: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons

Attribution(CC BY NC) license<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Abstract. *This study was motivated by the learning process of Pancasila Education in Grade IV at SDN 3 Brengkok, which is still dominated by the use of student worksheets (LKS), lecture methods, and question-and-answer sessions. As a result, students experience difficulties in understanding the topic of Mutual Cooperation Lifestyle and show low levels of participation and enthusiasm during the learning process. In addition, the development of students' character values, particularly discipline, responsibility, social care, and cooperation, has not yet been optimal. This study aimed to identify and analyze the need for appropriate learning media development for fourth-grade elementary school students through the development of character-based interactive multimedia in Pancasila Education. The research employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through classroom observations, interviews with the fourth-grade teacher, and documentation of the learning process. The collected data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed that students need more engaging, interactive, and concrete learning media that integrate text, images, animations, videos, and quizzes. In addition, the pretest results showed that only 30% of students achieved scores above the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP), while 70% of students scored below the standard set by the school. Based on these findings, it can be concluded that the development of character-based interactive multimedia has the potential to become an effective learning solution for improving students' understanding of the material, learning outcomes, and character development in Grade IV Pancasila Education at SDN 3 Brengkok.*

Keywords: *Interactive Multimedia, Character, Learning Outcomes, Tuban*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 3 Brengkok yang masih didominasi penggunaan buku LKS, metode ceramah, dan tanya jawab sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Pola Hidup Gotong Royong serta menunjukkan rendahnya keaktifan dan antusiasme selama proses pembelajaran. Selain itu, penguatan karakter peserta didik pada aspek disiplin, tanggung jawab, kepedulian terhadap sesama, dan kerja sama masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang sesuai bagi siswa kelas IV sekolah dasar melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis karakter pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IV, serta dokumentasi proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu menyajikan materi secara konkret melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan kuis. Selain itu, hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 30% peserta didik yang mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 70% peserta didik masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis karakter berpotensi menjadi solusi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi, hasil belajar, serta penguatan karakter peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 3 Brengkok.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Karakter, Hasil Belajar, Tuban

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang bersifat sadar dan terencana untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi peserta didik baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap agar mampu menghadapi tuntutan kehidupan secara efektif. Pendidikan tidak hanya terjadi secara formal di sekolah, tetapi juga merupakan usaha yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan perkembangan individu secara optimal (Pristiwanti, 2022). Secara etimologis pula, pendidikan melibatkan upaya pengubahan sikap dan perilaku melalui pengajaran dan pelatihan menuju kedewasaan, yang mencakup aspek nilai, pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter individu (Bahri et al., 2025).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan membentuk karakter peserta didik secara lebih bermakna dan kontekstual. Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran Pancasila yang konvensional sering kurang mampu menarik perhatian siswa dan kurang memfasilitasi pemahaman nilai-nilai secara utuh sehingga berdampak pada keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, perhatian, dan pemahaman konsep Pancasila melalui tampilan visual dan audio yang menarik, yang umumnya kurang terpenuhi dalam metode tradisional (I Ketut Ngurah et al., 2025). Media pembelajaran interaktif secara signifikan juga meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, karena media interaktif dapat mendorong proses belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Akbar et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 3 Brengkok, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PKn) pada materi pola hidup gotong royong masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai sumber belajar utama. Selain itu, belum dimanfaatkannya media pembelajaran interaktif berbasis digital. Selain itu, kelemahan karakter juga terlihat dalam kegiatan gotong royong di lingkungan sekolah seperti sikap disiplin, tanggung jawab, peduli sesama dan kerja sama. Hal ini juga tercermin dari hasil pre-test murid, di mana hanya 30% murid yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 70% lainnya belum mencapai ketuntasan dan berdasarkan data yang diperoleh, sekitar 70% peserta didik belum menunjukkan perkembangan karakter yang optimal. Multimedia interaktif sangat diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk mendukung tujuan tersebut adalah multimedia interaktif berbasis karakter yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas interaktif dalam proses pembelajaran.

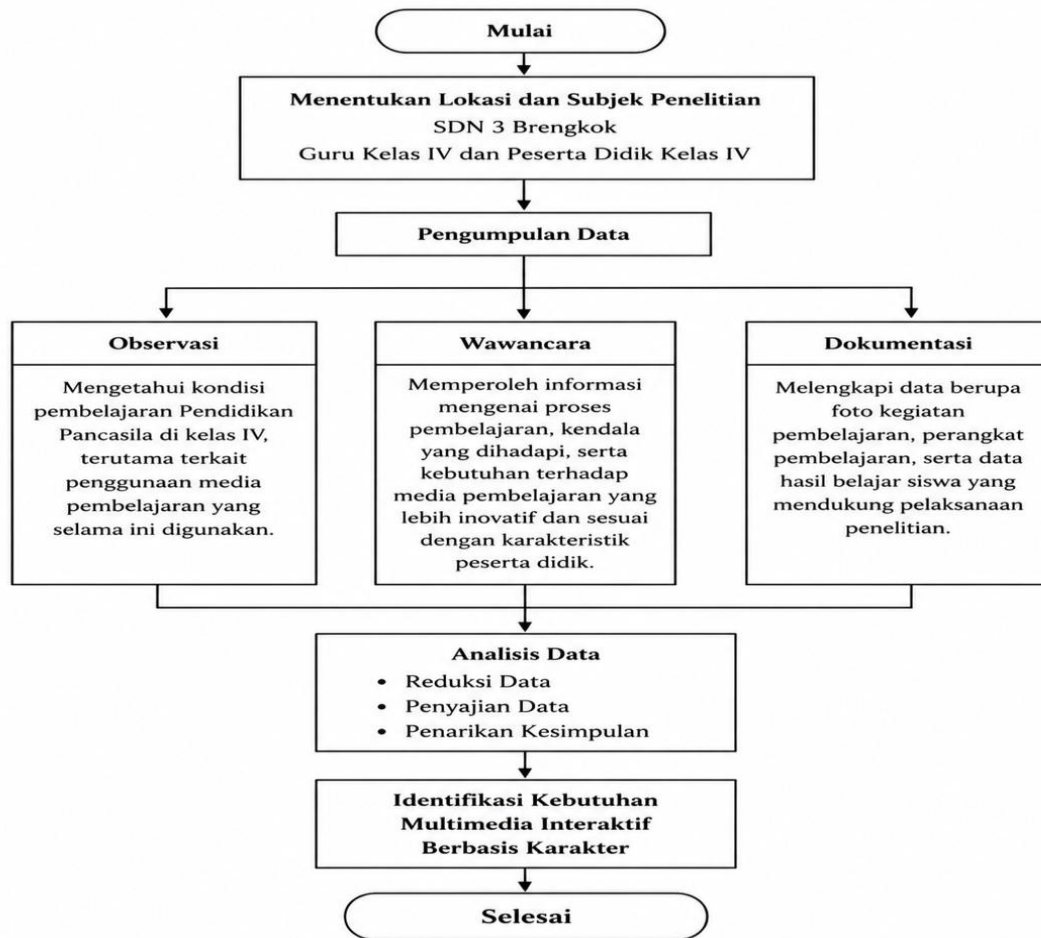
Menurut (Wanda et al., 2025) multimedia interaktif memiliki beragam manfaat, antara lain mempermudah pemahaman materi melalui kombinasi unsur visual dan audio, serta meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik dalam proses belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena penyajian materi yang interaktif dan menarik membantu siswa memahami konsep dengan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran tradisional (Andari, 2025)

Penelitian oleh (Putriana et al., 2022) menunjukkan bahwa multimedia interaktif PowerPoint dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan Multimedia Interaktif PowerPoint tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga berpotensi diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis karakter dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir serta internalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi pembelajaran yang ditemukan pada siswa kelas IV SDN 3 Brengkok, multimedia interaktif berbasis karakter belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru masih mengandalkan LKS, metode ceramah, dan tanya jawab sebagai sumber belajar utama. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur teks, gambar, animasi, video, serta nilai-nilai karakter yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi Pola Hidup Gotong Royong. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara media pembelajaran yang digunakan di kelas dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Di samping itu, penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis karakter pada materi Pola Hidup Gotong Royong untuk siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi untuk dilaksanakan sebagai upaya menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan nyata siswa, mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, serta mendukung penguatan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 3 Brengkok.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sebagai kerangka metodologis untuk mengkaji secara mendalam kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila serta kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis karakter pada materi Pola Hidup Gotong Royong di kelas IV sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena dianggap mampu memberikan gambaran secara komprehensif mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung, berbagai permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Brengkok dengan melibatkan guru kelas IV dan peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Pola Hidup Gotong Royong. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, terutama terkait penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, kendala yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta data hasil belajar siswa yang mendukung pelaksanaan penelitian.

Keseluruhan data yang berhasil dikumpulkan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yang dilaksanakan secara bertahap mulai dari proses pemilahan dan penyederhanaan data (reduksi data), penyajian data secara sistematis, hingga perumusan kesimpulan akhir berdasarkan temuan yang diperoleh. Tahap reduksi data dilaksanakan melalui proses penyaringan dan penataan informasi yang telah terkumpul, sehingga hanya data yang sesuai dengan fokus penelitian yang digunakan dalam proses analisis. Agar mudah dipahami, hasilnya kemudian disajikan sebagai narasi

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara (Gambar 1) yang dilakukan di kelas IV SDN 3 Brengkok, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pola Hidup Gotong Royong masih didominasi oleh penggunaan LKS, metode ceramah, dan tanya jawab. Meskipun pembelajaran telah melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga belum mampu menyajikan materi secara menarik dan kontekstual. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep gotong royong dan penerapan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Dokumentasi Observasi dan Wawancara

Hasil wawancara dengan guru kelas IV memperkuat temuan tersebut. Guru menjelaskan bahwa peserta didik cenderung lebih tertarik ketika pembelajaran disajikan melalui media yang memuat gambar, animasi, dan video dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan teks. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu mendukung penguatan karakter peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan multimedia interaktif berbasis karakter menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi Pola Hidup Gotong Royong, serta mendukung pembentukan karakter peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru Kelas IV SD Negeri 3 Brengkok

Aspek	Hasil Wawancara
Ketersediaan media	Media pembelajaran masih terbatas hanya pada buku paket, LKPD dan quiziz .
Permasalahan pembelajaran	Siswa cepat bosan, kurang fokus, dan kesulitan memahami materi pola hidup gotong royong.
Hasil belajar siswa	Sebagian siswa masih belum mencapai KKTP 5 anak dan yang mencapai KKTP 5 anak.
Sarana teknologi	Sekolah memiliki akses internet dan memiliki smart tv.
Harapan guru	Dibutuhkan media digital yang menarik dan mendorong siswa untuk mampu menumbuhkan pemahaman materi dan sebuah media yang mudah di akses siswa.
Usulan media	Guru mendukung penggunaan multimedia interaktif berbasis karakter karena dinilai menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Hasil angket (Tabel 1) kepada sembilan siswa menunjukkan respons yang signifikan terhadap kebutuhan media pembelajaran PPKN yang lebih menarik. Sebanyak 9 siswa menyatakan senang belajar materi pola hidup gotong royong dengan

menggunakan multimedia inetraktif berbasis karakter, Selain itu, 1 siswa menilai media yang digunakan saat ini kurang menarik, 9 siswa tertarik menggunakan multimedia interaktif berbasis karakter. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan siswa harus interaktif, mudah dipahami, dan sesuai dengan gaya belajar mereka.

Tabel 2. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Brengkok

Pernyataan	SB	Persentase (%)
Saya tertarik menggunakan Multimedia interaktif berbasis karakter karena memiliki tampilan menarik	9	90
Saya tertarik menggunakan Multimedia interaktif berbasis karakter karena memiliki warna dan gambar yang menarik	10	100
Saya lebih mudah untuk menggunakan Multimedia interaktif berbasis karakter	9	90
Saya faham pada Bahasa yang digunakan dalam media karena materi singkat, padat dan jelas	10	100
Saya tertarik pada petunjuk penggunaan Multimedia interaktif berbasis karakter karena mudah dipahami	10	100
Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan Multimedia interaktif berbasis karakter	8	80
Saya merasa senang dengan font/tulisan yang jelas dan mudah dibaca pada multimedia interaktif berbasis karakter	9	90
Saya merasa puas materi pada multimedia interaktif berbasis karakter sangat jelas	9	90

Persentase rata-rata hasil angket mencapai 100% (Tabel 2), yang termasuk kategori hampir seluruhnya membutuhkan media pembelajaran. Persentase kebutuhan media pembelajaran dihitung menggunakan rumus persentase untuk mengetahui proporsi jawaban responden terhadap setiap indikator yang diteliti (Sugiyono, 2022), menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Jumlah siswa yang memilih jawaban SB

n = Jumlah seluruh siswa (10 siswa)

Tabel 3. Kategori Persentase Hasil Analisis Kebutuhan

Persentase (%)	Kategori
0 – 1,9	Tidak membutuhkan media
2 – 25,9	Sebagian kecil membutuhkan media
26 – 49,9	Hampir setengahnya membutuhkan media
50	setengahnya membutuhkan media
50,1 – 75,9	Lebih dari setengah membutuhkan media
76 – 99,9	Hampir seluruhnya / sebagian besar membutuhkan media
100	Seluruhnya membutuhkan media

Hasil analisis terhadap data observasi (Tabel 3), wawancara, dan angket secara keseluruhan mengindikasikan bahwa siswa kelas IV sangat memerlukan media pembelajaran yang lebih engaging dan interaktif guna mendukung ketercapaian pemahaman pada materi pola hidup gotong royong di pembelajaran PPKN. Media yang selama ini digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku kerja siswa, penjelasan guru, serta quiz sederhana. menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep gotong royong dan penerapan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Tingginya persentase kebutuhan media yang mencapai 100% menunjukkan bahwa siswa mengharapkan adanya media yang lebih kreatif dan inovatif, serta mampu menjadi sarana yang efektif dalam mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pola Hidup Gotong Royong memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter agar peserta didik lebih mudah memahami materi serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan LKS, metode ceramah, dan tanya jawab belum mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, maupun hasil belajar peserta didik secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Subiyantoro dan Mulyani (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan minat belajar serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selaras dengan itu, El Ilmi et al. (2025) menjelaskan bahwa multimedia berbasis karakter tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab dan kerja sama. Selain itu, Nurrita (2018) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan multimedia interaktif berbasis karakter menjadi alternatif solusi yang relevan untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih efektif, meningkatkan hasil belajar, sekaligus memperkuat pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN 3 Brengkok.

Tingginya kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang menarik dan interaktif tidak terlepas dari karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui penyajian yang bersifat visual dan kontekstual. Multimedia interaktif memiliki keunggulan dalam memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga mampu menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik. Selain membantu peserta didik memahami materi, multimedia interaktif juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi. Hal tersebut sejalan dengan Zawawi (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbasis karakter dipandang mampu menjadi solusi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna,

meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, serta mendukung penguatan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Temuan penelitian ini turut diperkuat oleh hasil penelitian Permadani dan Putri (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik karena materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video yang lebih menarik. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Eka Febriani dan Yolanita Maureen (2022) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbasis karakter tidak hanya menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dan interaktif, tetapi juga berperan dalam meningkatkan pemahaman materi, hasil belajar, serta memperkuat penanaman nilai-nilai karakter peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, multimedia interaktif berbasis karakter dinilai layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pola Hidup Gotong Royong bagi siswa kelas IV SDN 3 Brengkok. Multimedia ini berpotensi menjadi solusi yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret melalui penyajian teks, gambar, animasi, video, dan kuis yang menarik. Selain itu, pengintegrasian nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama dalam multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran, memperkuat pembentukan karakter, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara optimal.

4. Kesimpulan

Hasil keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 3 Brengkok membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pola Hidup Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan, seperti LKS, metode ceramah, dan tanya jawab, belum sepenuhnya mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme,

maupun pemahaman peserta didik terhadap materi. Kondisi tersebut terlihat dari masih rendahnya hasil belajar peserta didik, di mana sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP, serta belum optimalnya penerapan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peserta didik menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu menyajikan materi melalui perpaduan teks, gambar, animasi, video, dan kuis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan temuan tersebut, multimedia interaktif berbasis karakter dinilai layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pola Hidup Gotong Royong bagi siswa kelas IV SDN 3 Brengkok. Multimedia ini berpotensi menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, hasil belajar, serta keaktifan peserta didik melalui penyajian pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam multimedia interaktif diharapkan mampu mendukung pembentukan karakter peserta didik sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat tercapai secara lebih optimal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala SDN 3 Brengkok, guru kelas IV, serta seluruh peserta didik kelas IV yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan penelitian ini. Semoga hasil penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis karakter ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Referensi

- Akbar, A., Rosmitha Sari, E., & HJWotu, A. (2025). Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education Among Elementary School Students. *Journal of Basic Education Research E*, 5, 2798–2947. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v5i2.7685>
- Andari, N. W. P. (2025). Multimedia Interaktif Berbasis Web Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 9(2), 316–323. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.99956>
- Bahri, S., Fauzi, A., & Zaini, B. (2025). Strengthening Character Education Through Behaviorist Approaches: Strategic Management in Shaping Students' Ethics and Morality. *Journal of Educational Management Research*, 4(5), 1927–1939. <https://doi.org/10.61987/jemr.v4i5.1203>
- Eka Febriani, N., & Yolanita Maureen, I. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Geografis Indonesia Tema Ekosistem Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Datinawong Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Geografis Indonesia Tema Ekosistem Mata Pelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Datinawong*.
- El Ilmi, D., Keagamaan, J., dan Humaniora, P., Aulia, F., Toriqularif, M., Antasari, U., & Al Falah Banjarbaru, S. (2025). *MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 12(1), 157–170.
- I Ketut Ngurah, A., Kadek, J. L. P., Putu, R. I., & Gede, D. Y. (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. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i2.8819>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Permadani, M., & Putri, K. (2023). *Pengembangan Media Power Point Interaktif 2378 PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SD KELAS V*.
- Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S., & Dewi, RS. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4 (6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>

- Putriana, S., Bentri, A., & Azmi Alwi, N. (2022). Development of Interactive Multimedia Based on Powerpoint in Science Learning in Elementary School. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2521–2530. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1986>
- Subiyantoro1, S., & Mulyani, S. (2017). KEGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS THE USE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN ENGLISH LANGUAGE. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 92–100.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Wanda, A., Khairiyah, R., Efendi, S., Guru, P., & Dasar, S. (2025). *Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Peserta Didik di SD Negeri 095550 Jl. Asahan Km 4*
- Zawawi, M. (2018). *Volume 3 Nomor 2 Edisi Agustus 2018 JEMG; JURNAL EcoMent Global PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPA-BIOLOGI TERHADAP MOTIVASI DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMP NEGERI 14 KOTA PALEMBANG Tri Pradnya Parata SMP Negeri 14 Palembang.*