



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATERI TATA NEGARA DAN
PEMERINTAHAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA**

SKRIPSI

RADEN ADHianto LEKSONO

1907431029

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2026



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATERI TATA NEGARA DAN
PEMERINTAHAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA**

SKRIPSI

**Dibuat Untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
Untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**RADEN ADHianto LEKSONO
1907431029**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raden Adhianto Leksono
NIM : 1907431029
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI TATA NEGARA DAN PEMERINTAHAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 20 Juli 2026
Yang membuat pernyataan



Raden Adhianto Leksono
NIM. 1907431029



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Raden Adhianto Leksono

NIM : 1907431029

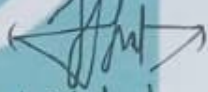
Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATERI TATA NEGARA DAN
PEMERINTAHAN MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA

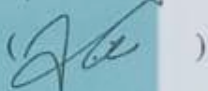
Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada Senin, Tanggal 13, Bulan
Juli, Tahun 2026 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh

Pembimbing I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()

Penguji I : Hata Maulana, S.Si., M.T.I ()

Penguji II : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. ()

Penguji III : Ade Rahma Yuly, S.Kom, M.Ds ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa proses ini membutuhkan komitmen dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Ibu Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
3. Bapak Iwan Sonjaya, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan secara moral selama proses penulisan skripsi ini.
4. SMPIT Tri Sukses Kota Depok yang telah memberikan izin serta mendukung pelaksanaan penelitian ini.
5. Kedua orang tua yang telah memberi semangat dan dukungan dalam pekerjaan skripsi ini, dan seluruh keluarga, saudara, kerabat, teman yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan.

Penulis berharap karya tulis ini bermanfaat dan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran interaktif.

Depok, 07 Juli 2026

Penulis,

Raden Adhianto Leksono
NIM. 1907431029



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raden Adhianto Leksono
NIM : 1907431029
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Materi Tata Negara Dan Pemerintahan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 20 Juli 2026
Penulis,



Raden Adhianto Leksono
NIM. 1907431029



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

“Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Materi Tata Negara dan Pemerintahan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila pada materi Tata Negara dan Pemerintahan di SMPIT Tri Sukses Depok masih menghadapi kendala berupa rendahnya ketertarikan dan pemahaman siswa akibat proses pembelajaran yang didominasi metode verbal dan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi Tata Negara dan Pemerintahan untuk siswa kelas VIII SMP serta mengetahui kelayakan media dan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri atas tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Media dikembangkan menggunakan Adobe Animate dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner validasi ahli media dan ahli materi, angket respons siswa, serta tes kemampuan belajar menggunakan uji awal dan uji akhir. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 76,47 % dari ahli media dan 100% dari ahli materi. Hasil uji coba kepada 20 siswa menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 60,50 meningkat menjadi 69,50 pada posttest, sedangkan hasil angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 84.72%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi Tata Negara dan Pemerintahan.

Kata kunci: *Adobe Animate, MDLC, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1 Tujuan.....	5
1.4.2 Manfaat.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.3 Multimedia dalam Pembelajaran.....	9
2.4 <i>Cognitive Theory of Multimedia Learning</i>	11
2.5 <i>Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	14
2.6 Adobe Animate.....	16
2.7 Kurikulum Merdeka.....	18
2.8 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang SMP.....	18
2.9 Penelitian Terdahulu.....	20
2.10 Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Rancangan Penelitian.....	26
3.2 Tahapan Penelitian.....	27
3.3 Subjek Penelitian.....	29
3.4 Objek Penelitian.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Analisis Kebutuhan (<i>Concept</i>).....	33
4.2 Perancangan Produk (<i>Design</i>).....	34
4.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	40



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.4 Realisasi Produk (<i>Assembly</i>).....	46
4.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	72
4.6 Implementasi Distribusi Aplikasi.....	90
BAB V PENUTUP.....	92
5.1 Simpulan.....	92
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	97
LAMPIRAN.....	98





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	33
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Aplikasi Multimedia.....	38
Tabel 4.3 Daftar Aset.....	40
Tabel 4.4 Spesifikasi Perangkat Pengembang.....	47
Tabel 4.5 Interpretasi Persentase.....	77
Tabel 4.6 Hasil Validasi <i>Alpha Testing</i> oleh Ahli Materi.....	78
Tabel 4.7 Hasil Validasi <i>Alpha Testing</i> oleh Ahli Media.....	80
Tabel 4.8 Hasil Uji Awal.....	83
Tabel 4.9 Hasil Uji Akhir.....	85
Tabel 4.10 Perbandingan Uji Awal dan Uji Akhir.....	85
Tabel 4.11 Respon Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran.....	86

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Metode MDLC.....	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	24
Gambar 4.1 Tampilan Antarmuka Halaman Layar Pembuka.....	48
Gambar 4.2 Tampilan Antarmuka Registrasi.....	49
Gambar 4.3 Tampilan Registrasi <i>Button</i>	49
Gambar 4.4 Tampilan Kolom <i>Instance</i> pada Panel Properties.....	50
Gambar 4.5 Tampilan Antarmuka Menu Utama.....	50
Gambar 4.6 Tampilan Antarmuka Mulai Belajar.....	51
Gambar 4.7 Tampilan Antarmuka Pilihan Materi.....	52
Gambar 4.8 Tampilan Antar Muka Penyajian Materi.....	52
Gambar 4.9 Tampilan Antarmuka Uji Kemampuan.....	53
Gambar 4.10 Tampilan Antarmuka Konfirmasi Uji Kemampuan.....	54
Gambar 4.11 Tampilan Antarmuka Kuis.....	54
Gambar 4.12 Tampilan Antarmuka Hasil Uji Kemampuan.....	55
Gambar 4.13 Tampilan Antarmuka Pencapaian.....	56
Gambar 4.14 Tampilan <i>Timeline Adobe Animate</i> dalam Penerapan Animasi.....	57
Gambar 4.15 Tampilan <i>Linkage</i> pada <i>Sound Properties</i>	58
Gambar 4.16 Potongan Skrip Pemicu Tombol Konfirmasi Registrasi.....	59
Gambar 4.17 Potongan Skrip Validasi Input Nama Karakter.....	59
Gambar 4.18 Potongan Skrip Fungsi simpanNamaBaru.....	60
Gambar 4.19 Potongan Kode Skrip Sinkronisasi Data Pengguna.....	60
Gambar 4.20 Potongan Skrip Fungsi prosesHapusAkun.....	61
Gambar 4.21 Potongan Skrip Aktivasi Pemicu Tombol Hapus Akun.....	61
Gambar 4.22 Alur Kerja Modul <i>Login</i>	62
Gambar 4.23 Potongan Kode Inisialisasi BGM.....	63
Gambar 4.24 Alur Sistem Audio.....	64
Gambar 4.25 Potongan Skrip Navigasi Menu Utama.....	64
Gambar 4.26 Potongan Skrip Navigasi Mulai Belajar.....	65
Gambar 4.27 Potongan Skrip Navigasi Pilihan Materi.....	65
Gambar 4.28 Potongan Skrip Navigasi Uji Kemampuan.....	66
Gambar 4.29 Potongan Skrip Navigasi Pencapaian.....	66
Gambar 4.30 Potongan Skrip Navigasi Halaman Materi.....	67
Gambar 4.31 Potongan Skrip Navigasi <i>Next</i>	67
Gambar 4.32 Potongan Skrip Navigasi <i>Previous</i>	67
Gambar 4.33 Potongan Skrip Bank Soal.....	68
Gambar 4.34 Potongan Skrip Fungsi Acak <i>Array</i>	69
Gambar 4.35 Potongan Skrip Fungsi Menampilkan Soal dan Pilihan Ganda.....	69
Gambar 4.36 Potongan Skrip Fungsi Memeriksa Jawaban.....	70

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.37 Potongan Skrip Fungsi Akumulasi Skor.....	70
Gambar 4.38 Potongan Skrip Menampilkan Hasil.....	71
Gambar 4.39 Implementasi Kuis.....	72



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara Pihak Sekolah.....	99
Lampiran 2. Data Awal Kebutuhan oleh Guru.....	104
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 4. Instrumen dan Hasil Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 5. Instrumen dan Hasil Kuesioner Validasi Ahli Media.....	108
Lampiran 6. Digitalisasi Hasil Responden Siswa.....	111
Lampiran 7. Tampilan <i>Wayground</i> Hasil Uji Awal.....	113
Lampiran 8. Tampilan <i>Wayground</i> Hasil Uji Akhir.....	114
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	115





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi dalam penyelenggaraan pendidikan, khususnya pada pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Perkembangan tersebut menjadikan media pembelajaran tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Mayer (2021) menjelaskan bahwa penyajian materi melalui kombinasi kata, gambar, dan unsur multimedia yang dirancang sesuai dengan karakteristik kognitif peserta didik dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Hasil tinjauan sistematis yang dilakukan oleh Abdulrahman et al. (2020) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pendidik dituntut untuk memilih maupun mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Kemendikbudristek, 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang sangat relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami nilai-nilai Pancasila, konstitusi, serta sistem ketatanegaraan Indonesia sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2024). Pada jenjang SMP, salah satu materi utama yang dipelajari adalah Tata Negara dan Pemerintahan yang membahas struktur ketatanegaraan Indonesia, pembagian kekuasaan, fungsi lembaga negara, serta hubungan antarlembaga negara. Materi ini menuntut peserta didik untuk memahami hubungan antarkonsep, mekanisme



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

tidak dapat diamati secara langsung di ruang kelas. Dalam perspektif pendidikan kewarganegaraan, Banks (2023) menegaskan bahwa penguasaan pengetahuan konseptual mengenai struktur tata negara sangat krusial untuk membangun literasi politik peserta didik. Agar internalisasi konsep tata negara tersebut dapat tercapai secara efektif, teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2021) menawarkan solusi melalui integrasi unsur verbal dan visual yang dirancang secara sistematis untuk mempermudah proses kognitif peserta didik dalam mencerna materi yang teoritis.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan bidang kesiswaan dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPIT Tri Sukses Kota Depok, diperoleh informasi bahwa materi Tata Negara dan Pemerintahan masih menjadi salah satu topik yang paling sulit dipahami oleh peserta didik kelas VIII. Penyampaian materi yang masih didominasi metode verbal dan penggunaan media konvensional seperti buku teks maupun media satu arah membuat peserta didik cenderung mengalami kejenuhan serta kesulitan dalam memvisualisasikan fungsi dan hubungan antarlembaga negara. Ibu Chandra Arum selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila menyampaikan bahwa "untuk siswa kelas VIII ketika memahami dan menghafalkan materi Tata Negara merasa kesulitan dan mendapatkan rata-rata nilai 80–85." Berdasarkan hasil wawancara tersebut, penelitian ini menggunakan KKM sebesar 85 sebagai acuan capaian pembelajaran pada materi Tata Negara dan Pemerintahan. Dengan demikian, capaian nilai peserta didik yang masih berada pada rentang 80–85 menunjukkan bahwa pemahaman terhadap materi tersebut masih perlu ditingkatkan sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami hubungan antarkonsep ketatanegaraan secara lebih sistematis, menarik, dan mudah dipahami.

Pengembangan media berbasis multimedia interaktif menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) telah banyak diterapkan dan terbukti efektif pada berbagai mata pelajaran. Meskipun demikian, kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pembelajaran interaktif yang secara khusus berfokus pada materi Tata Negara dan Pemerintahan mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP masih sangat terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu sejenis umumnya hanya berhenti pada pengujian tingkat kelayakan media (*alpha testing*) dan analisis respons pengguna (*beta testing*), tanpa mengukur secara langsung dampaknya terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik melalui evaluasi uji awal (*pretest*) dan uji akhir (*posttest*). Kesenjangan (*gap*) inilah yang menjadi landasan penting perlunya dilakukan penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu memvisualisasikan materi Tata Negara dan Pemerintahan secara sistematis, kontekstual, dan menarik. Penelitian ini menerapkan metode MDLC yang terdiri atas tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, hingga distribution* untuk membangun media berbasis Adobe Animate. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan tidak hanya untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan responsif, tetapi juga untuk menganalisis secara terukur peningkatan pemahaman peserta didik kelas VIII SMPIT Tri Sukses Kota Depok melalui pelaksanaan uji awal dan uji akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang tersebut dapat diformulasikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi Tata Negara dan Pemerintahan mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP menggunakan metode MDLC?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media interaktif sebagai alat pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka?
- d. Seberapa besar peningkatan pemahaman siswa kelas VIII SMPIT Tri Sukses



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kota Depok setelah menggunakan media pembelajaran interaktif materi Tata Negara dan Pemerintahan berdasarkan hasil uji awal dan uji akhir?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada pembuatan media interaktif menggunakan adobe creative cloud sebagai visualisasi dan interaksi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VIII SMP semester 1 yang mempelajari Bab 3 mengenai Tata Negara dan Pemerintahan Kurikulum Merdeka.
- b. Pembahasan meliputi tentang proses pembuatan aset, pembuatan media interaktif sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dampaknya terhadap pemahaman siswa kelas VIII SMP.
- c. Penelitian ini tidak membahas materi Pendidikan Pancasila lainnya selain Bab 3 mengenai Tata Negara dan Pemerintahan pada semester 1 kurikulum merdeka untuk siswa kelas VIII SMP.

Berdasarkan poin yang telah disebutkan diatas, batasan masalah ini memfokuskan penelitian pada penerapan media interaktif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada topik Tata Negara dan Pemerintahan, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi Tata Negara dan Pemerintahan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Adapun tujuan dan manfaat penelitian dijelaskan sebagai berikut.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang diharapkan oleh peneliti dengan adanya penelitian dan produk yang dihasilkan adalah:

- a. Merancang dan membangun media pembelajaran interaktif materi Tata Negara dan Pemerintahan untuk siswa kelas VIII SMPIT Tri Sukses Kota Depok menggunakan metode MDLC.
- b. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi.
- c. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.
- d. Menganalisis peningkatan pemahaman siswa kelas VIII SMPIT Tri Sukses Kota Depok berdasarkan hasil pretest dan posttest setelah menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

1.4.2 Manfaat

- a. Membantu siswa memahami materi Tata Negara dan Pemerintahan dengan lebih mudah.
- b. Menjadi media pendukung dalam penyampaian materi pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- c. Mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi multimedia.
- d. Menjadi dasar pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah kerangka dalam penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisi mengenai latar belakang pembuatan media pembelajaran Tata Negara dan Pemerintahan untuk sekolah menengah pertama, permasalahan, tujuan dan manfaat penulisan, batasan masalah dan sistematika penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini berisi mengenai landasan teori dan konsep yang berkaitan dengan topik penelitian yang diambil serta penelitian yang relevan dengan topik yang diangkat.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini berisi mengenai metode penelitian mulai dari perancangan penelitian, tahapan-tahapan penelitian, objek yang diteliti, model penelitian dan juga teknik pengumpulan dan analisis data serta perkiraan dan jadwal pelaksanaan penelitian.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini berisi analisis kebutuhan, implementasi, pengujian serta hasil analisis pengujian dari animasi yang telah dibuat dan diuji.

e. BAB V PENUTUP

Bab V ini menjelaskan mengenai kesimpulan akhir dari penelitian, saran dan kesimpulan untuk pengembangan selanjutnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi Tata Negara dan Pemerintahan mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan metode MDLC yang terdiri atas enam tahapan, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Adobe Animate dalam bentuk aplikasi desktop yang memadukan materi pembelajaran, ilustrasi visual, audio, animasi, dan fitur evaluasi berupa kuis sehingga menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Tata Negara dan Pemerintahan.
2. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, sedangkan dari aspek media diperoleh penilaian yang baik terhadap tampilan antarmuka, kemudahan penggunaan, navigasi, interaktivitas, dan kualitas penyajian multimedia. Persentase kelayakan yang diperoleh dari ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 76.47%, sehingga media pembelajaran termasuk dalam kategori Layak.
3. Hasil pengujian kepada siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh respon yang positif dari pengguna. Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner respon siswa, media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 84,72% sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mempermudah pemahaman materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

4. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi Tata Negara dan Pemerintahan. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai uji awal dan uji akhir. Nilai rata-rata uji awal sebesar 60,5 meningkat menjadi 69,5 pada uji akhir setelah siswa menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pengembangan pada penelitian selanjutnya maupun implementasi media pembelajaran di sekolah, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif, seperti media pembelajaran interaktif, simulasi, sistem pencapaian (achievement), maupun penyimpanan hasil belajar secara daring sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih menarik dan bervariasi.

2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Tata Negara dan Pemerintahan. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik.

3. Bagi Sekolah



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan perangkat komputer maupun fasilitas pendukung lainnya sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun laboratorium komputer.

4. Bagi Pengembangan Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini masih terbatas pada materi Tata Negara dan Pemerintahan kelas VIII serta hanya dapat dijalankan pada sistem operasi Windows dalam bentuk aplikasi desktop. Oleh sebab itu itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran agar dapat digunakan pada berbagai platform, seperti Android maupun web, serta menambahkan materi Pendidikan Pancasila lainnya sehingga media pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas.



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M.D., Faruk, N., Oloyede, A.A., Surajudeen-Bakinde, N.T., Olawoyin, L.A., Mejabi, O.V., Imam-Fulani, Y.O., Fahm, A.O. dan Azeez, A.L. (2020) 'Multimedia Tools in the Teaching and Learning Processes: A Systematic Review', *Heliyon*, 6(11), e05312. Tersedia di: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Adobe Inc. (2024) *Adobe Animate User Guide*. Tersedia di: <https://helpx.adobe.com/animate/user-guide.html>
- Anggraini, D.L., Suryadi, A. dan Rahman, F. (2022) 'Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka', *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI)*, 1(3), pp.1–14.
- Banks, B., Borghi, A. M., Fargier, R., et al. (2023) 'Consensus Paper: Current Perspectives on Abstract Concepts and Future Research Directions', *Journal of Cognition*, 6(1), 62. Tersedia di: <https://doi.org/10.5334/joc.238>.
- Christian, M. A., Tofa, M. N., Kamarudin dan Wardhana, R. (2025) 'Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle pada Media Pembelajaran Pencahayaan Interaktif Berbasis Android', *Journal of Information Systems and Technology*, 2(2).
- Cromley, J. G. dan Chen, R. (2025) 'A Meta-analysis of Richard Mayer's Multimedia Learning Research: Searching for Boundary Conditions of Design Principles Across Multiple Media Types', *Educational Research Review*, 49. Tersedia di: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100730>.
- Harsiwi, U.B. dan Dewi, L.D. (2020) 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4(4), pp.1104–1113. Tersedia di: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Nurahmat, I., dkk. (2024) 'Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Elektronika', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2). Tersedia di: <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.18939>
- Kemendikbudristek (2024) *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Kurniasari, A.A., Puspitasari, T.D. dan Mutiara, A.D.S. (2023) ‘Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) pada A Magical Augmented Reality Book Berbasis Android’, *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), pp.19–31. Tersedia di: <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>.
- Lawson, A. P. dan Mayer, R. E. (2024) ‘Generative Learning Activities for Online Multimedia Learning: When Summarizing Is Effective but Drawing Is Not’, *Frontiers in Psychology*, 15. Tersedia di: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1452385>.
- Mayer, R.E. (2021) *Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mustaghfaroh, K.S. dkk. (2021) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya’, *Journal Automation Computer Information System*, 1(2), pp.100–109.
- Nurhatmi, J. (2025) Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(2), pp.91–117.
- Pressman, R.S. dan Maxim, B.R. (2020) *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 9th ed. New York: McGraw-Hill Education.
- Riduwan. (2015) *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riskawati, R. dkk. (2021) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar’, *MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(2), pp.17–24.
- Riswandari, N., Yuwita, N. dan Setiadi, G. (2021) ‘Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)’, *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1). Tersedia di: <https://doi.org/10.51339/akademika.v3i1.310>.
- Setiawan, K. dan Sarikah, D. (2025) ‘Implementation of Educational Game System Using MDLC with Adobe Animate Application’, *International Journal Software Engineering and Computer Science*, 5(2), pp.792–803. Tersedia di: <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v5i2.4727>.
- Syah, B. M., Ismiwati, A., Arcelia, R. D. dan Setiyawan, M. (2024) ‘Perancangan Pembelajaran Interaktif Pengenalan Jenis Alat Transportasi Berbasis Multimedia’. *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Data Pribadi

Nama Lengkap : Raden Adhianto Leksono
NIM : 1907431029
Alamat E-mail :
raden.adhiantoleksono.tik19@mhs.wpnj.ac.id
Alamat Domisili : Kota Depok, Jawa Barat,
Indonesia

Lahir di Depok pada tanggal 2 Juni 1999. Lulus dari SDIT Al Muhajirin tahun 2011, SMPN 2 Depok tahun 2014, dan SMAN 5 Depok tahun 2017. Dan pada tahun 2017, Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara Pihak Sekolah

Narasumber	:	- Ibu Selly (Kesiswaan SMPIT Tri Sukses Kota Depok) - Ibu Chandra Arum (Guru pengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila SMPIT Tri Sukses Kota Depok)
Peneliti	:	Raden Adhianto Leksono
Tanggal Pelaksanaan	:	Selasa, 19 November 2026
Tempat Pelaksanaan	:	Ruang Guru
Metode	:	Tidak-Terstruktur
Durasi	:	30 menit
Dokumentasi		
Ibu Selly: Assalamualaikum wr.wb., ini dengan raden yang kemarin janji ketemu ya? Raden: Waalaikumsalam, iya bu, mohon izin mengganggu waktunya kembali. Ibu Selly: Iya gapapa mas, kebetulan ini juga lagi luang dari saya, jadi gimana kemarin mengenai mata pelajaran yang ingin diteliti (Lanjutan)		

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Raden: Iya bu, kemarin memang rencananya saya ingin mengambil mata pelajaran sejarah namun kembali lagi melihat yang lebih urgensi atau yang lebih penting dalam kebutuhan siswa di SMP ini, agar latar belakang saya kuat.

Ibu Selly: Jadi gini mas saya kemarin sudah menanyakan situasi siswa dan kondisi materi yang diajarkannya kepada beberapa guru disini tapi untuk saat ini siswa lebih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila mas.

Raden: Mata pelajaran Pendidikan Pancasila itu mata pelajaran yang seperti apa ya bu?

Ibu Selly: Wah gimana ya, mumpung gurunya ada disini mas, mungkin bisa ngobrol saja dengan guru mata pelajarannya gimana?

Raden: Boleh Ibu.

Ibu Selly: Oke saya panggilkan sebentar ya, gurunya yang itu mas.

Raden: Baik Ibu.

Ibu Arum: Assalamualaikum mas, izin perkenalkan nama saya Ibu Chandra Arum selaku guru kelas 8 disini mas, kemarin saya sudah sempet ngobrol dengan guru lain namun sepertinya memang materi saya yang cukup sulit untuk dipahami oleh siswa kelas 8 sejauh ini. Karena kebanyakan merupakan hafalan dan pemahaman mas.

Raden: Waalaikumsallam ibu, izin saya memperkenalkan diri dulu

Ibu Arum: Oh iya mas silahkan memperkenalkan diri dulu.

Raden: Nama saya Raden Adhianto bisa dipanggil Raden atau Dhian saya dari Politeknik Negeri Jakarta jurusan Teknik Informatika dan Komputer program studi Teknik Multimedia Digital, mungkin seperti yang sudah Ibu tau saya disini ingin melakukan penelitian tugas akhir saya untuk menyelesaikan jenjang pendidikan di perkuliahan saat ini.

Ibu Selly: saya izin tinggal dulu ya masih ada kerjaan lain yang harus saya selesain, silahkan dilanjut pembahasannya.

(Lanjutan)

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Raden: Oh iya terima kasih banyak Bu Selly. Tadi saya masih bingung mata pelajaran pendidikan pancasila ini seperti apa ya bu?

Ibu Arum: Oh ini mas mata pelajaran pendidikan pancasila ini baru ada semenjak kurikulum merdeka, jadi isinya membahas mengenai penerapan nilai-nilai pancasila, UUD 45, dan terkait dengan struktur pemerintahan mas. Nah untuk pendidikan pancasila ini apabila di kurikulum sebelumnya mirip dengan mata pelajaran PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) hanya saja cara struktur materinya yang cukup banyak diubah mas, kalau PPKN mas masih tau kan ya?

Raden: Oh iya ibu untuk mata pelajaran PPKN saya masih tau memang setau saya yang membahas mengenai nilai-nilai pancasila, UUD, dan pemerintahan itu mata pelajaran PPKN, jadi berarti sekarang mata pelajaran PPKN sudah tidak ada ya sudah digantikan dengan Pendidikan Pancasila?

Bu Arum: Betul mas, nah untuk materi yang sulit oleh siswa disini sebenarnya ada beberapa disini yang membuat siswa sulit adalah banyaknya pembahasan dan hafalan terhadap undang-undang dan poin-poinnya yang juga siswa harus memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari kemudian ada juga pemahaman mengenai struktur pemerintahan, disini siswa lebih pusing lagi mas karena pemahaman masing-masing lembaga, fungsi dan tugasnya cukup membingungkan apabila saya menyampaikannya di dalam kelas, jadi mas mau ambil materi yang mana untuk diteliti?

Raden: Untuk saya mengambil topik yang memang paling mendesak dan dibutuhkan bu untuk memperkuat latar belakang saya dalam penulisan tugas akhir saya, jadi saya akan mengambil materi yang membahas mengenai struktur pemerintahan karena itu sepertinya yang paling sulit siswa untuk pahami ya?

Bu Arum: Iya betul mas, ngomong-ngomong ini nanti hasil akhirnya apa ya dari mas?

Raden: Oh iya bu, untuk hasil akhirnya nanti saya bisa membuat media yang membantu pembelajaran siswa, bisa saya buat animasi bisa juga saya buat aplikasinya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bu Arum: Oh seperti itu ya mas, saya boleh tau mas nanti mau hasil akhirnya dibikin seperti apa ya?

Raden: Saya bisa bantu membuatkan aplikasi atau animasi media pembelajaran untuk siswa nantinya bu terkait pada materi yang ingin dijadikan media pembelajaran.

Bu Arum: Wah bagus itu mas, disini siswanya gampang jenuh dan bosan apabila setiap pembelajaran yang terlalu teks buku, akan lebih bagus apabila ada media seperti itu nantinya untuk membantu pembelajaran di kelas, berarti untuk medianya bisa animasi dan aplikasi ya?

Raden: Mungkin dari saya salah satunya saja bu, dikarenakan saya sendiri tidak yakin dapat mengerjakan dua-duanya sekaligus, berdasarkan apa yang paling disenangi oleh siswa dikelas bu.

Bu Arum: Dalam hal ini siswa sudah beberapa kali saya tampilkan video youtube atau gambar yang terkait pada materi tapi sepertinya siswa sudah mulai bosan untuk video mas, jadi mungkin boleh apabila mas bisa membuatkan aplikasi materinya.

Raden: Oh iya insyaallah saya bisa membantu membuatkan aplikasi pembelajarannya bu, dalam hal ini materinya seperti apa ya bu?

Bu Arum: Untuk materinya saya ambilkan bukunya terlebih dahulu ya mas. (mengambil buku pendidikan pancasila di lemari) Jadi seperti ini mas untuk buku kurikulum merdeka sekarang, dan guru diminta untuk membuat capaian pembelajaran yang diterapkan kepada siswa berdasarkan kurikulum pusat, untuk materinya ini ya mas ada di Bab 4 ini judulnya Tata Negara dan Pemerintahan. Ini mas boleh liat-liat dulu aja untuk materinya saya juga ada *e-booknya* (buku digital) nanti apabila mas perlu bisa saya kirimkan beserta dengan PPT (Powerpoints) yang saya gunakan dalam penyampaian materi ini di kelas.

Raden: Boleh seperti itu saya minta file *e-booknya* nanti saya baca-baca dan pahami materinya terlebih dahulu ya Bu, baru saya bisa bikin struktur aplikasinya nanti.

Bu Arum: Oke kalau begitu Mas Raden, Mas Raden kan yaa panggilannya?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Raden: Iya benar bu bisa Raden bisa Dhian, Raden juga tidak apa-apa bu, baik kalau begitu izin saya cukupkan dulu untuk hari ini, kira-kira ada kontak yang bisa saya hubungi tidak ya apabila nanti masih ada hal yang ingin saya tanyakan dan sekaligus untuk mengirim filenya ke saya nanti?

Bu Arum: Melalui WA (Whatsapp Messenger) boleh Mas Raden, nanti saya kirimkan untuk *e-booknya* dan PPT saya.

Raden: Kalau begitu izin meminta alamat kontakannya bu, setelah ini saya mohon pamit, dan mohon maaf apabila sudah mengganggu waktunya, wassalamualaikum.

Bu Arum: Tidak merepotkan kok mas, semoga tugas akhirnya lancar dan barokah mas, waalaikumsalam wr. wb., oh iya mas Raden ini kita tidak ada sesi dokumentasi?

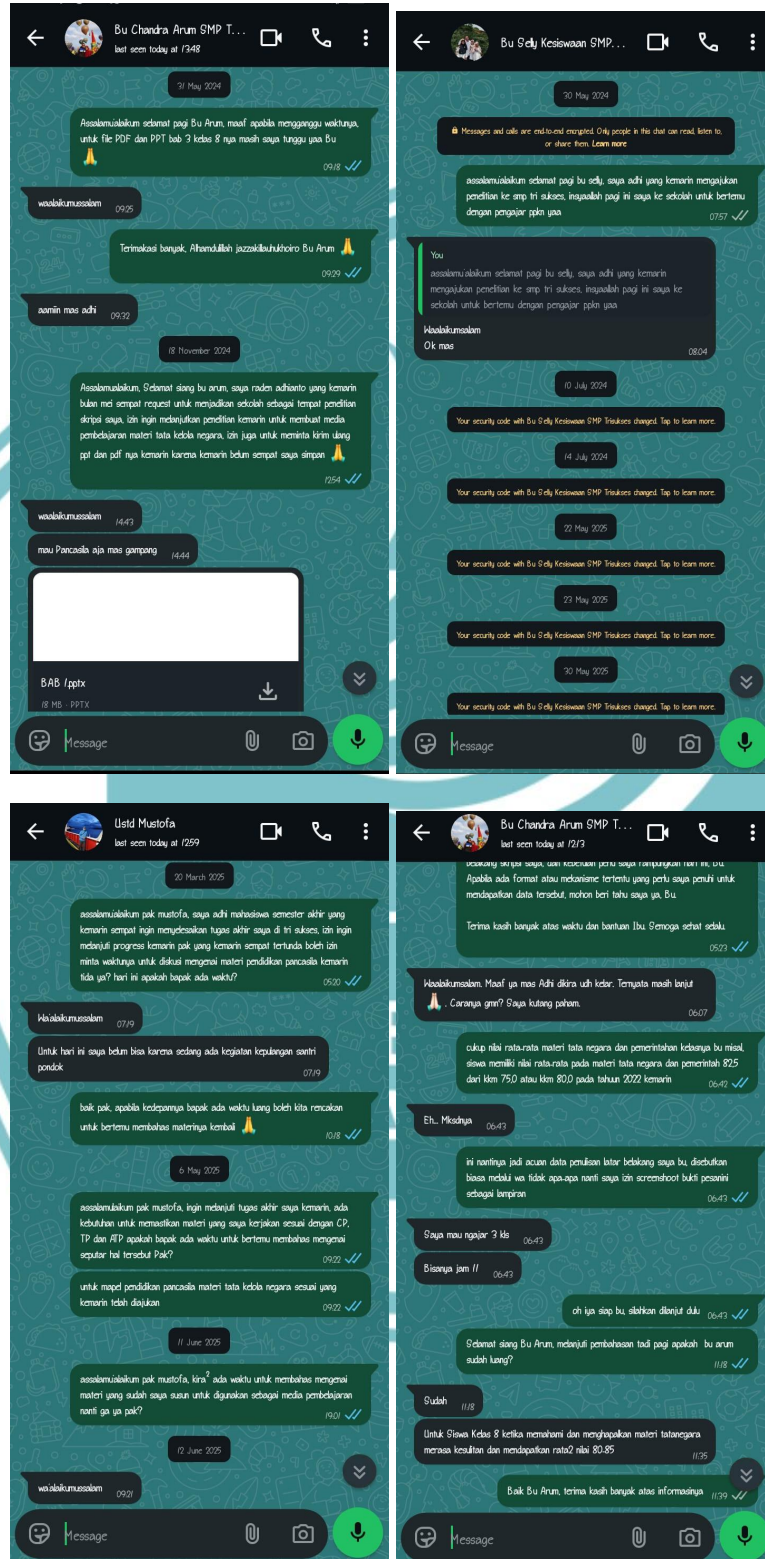
Raden: Oh iya boleh bu, izin melakukan dokumentasi foto kalau begitu.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 2. Data Awal Kebutuhan oleh Guru

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034
Laman: <http://www.pnj.ac.id> Posel: humas@pnj.ac.id

Nomor : 7211/PL.3/PK.01.09/2025
Perihal : Permohonan Izin

18 Juni 2025

Kepada Yth.

Bapak Moch Ash Siddiq Sayyidul Tarmizi, S.T.

Kepala Sekolah SMPIT Tri Sukses Kota Depok

Jalan Raya Kalimulya Nomor 36 Kelurahan Kalimulya Kecamatan Cilodong,
Kota Depok - Jawa Barat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan mata kuliah Skripsi yang dilaksanakan pada semester 8 (delapan) Program Studi Teknik Multimedia Digital Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta. Dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu agar dapat mengizinkan mahasiswa kami untuk melakukan observasi di SMPIT Tri Sukses Kota Depok dengan judul penelitian "RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI "TATA NEGARA DAN PEMERINTAHAN" PENDIDIKAN PANCASILA KURIKULUM MERDEKA KELAS 8 SMPIT TRI SUKSES KOTA DEPOK".

Tugas mata kuliah ini bertujuan untuk menambah wawasan terkait dengan aplikasi teori yang sudah dipelajari di Kampus dengan kondisi lapangan sebagai wadah pembelajaran dan menambah informasi mengenai mata kuliah tersebut. Adapun berikut adalah nama mahasiswa kami:

No.	Nama	Semester/ Program Studi	No HP/ Email	Keterangan
1	Raden Adhianto Leksono NIM: 1907431029	8 / Teknik Multimedia Digital	085693227785 / raden.adhiantoleksono.tik19@pnj.ac.id	Quisioner kepuasan pengguna terhadap aplikasi media pembelajaran

Demikian surat ini kami buat, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

a.n Direktur,
Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan

u.b
Ketua Jurusan,


Dr. Anisa Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197908032003122003

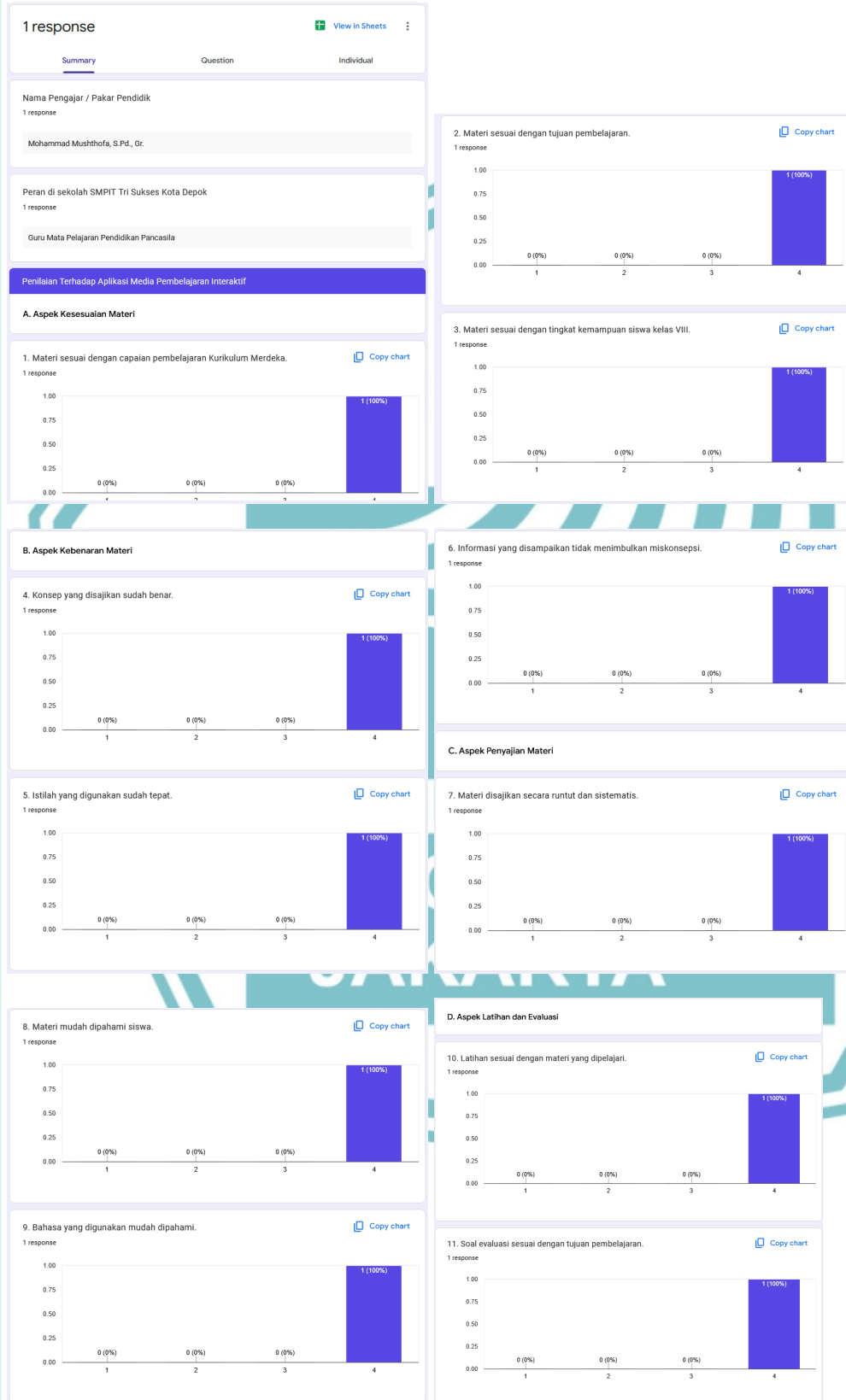
Tembusan :

1. Direktur;
2. Wakil Direktur Bidang Akademik;
3. Kepala Bagian Keuangan dan Umum
4. Kasubhag. Umum Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4. Instrumen dan Hasil Kuesioner Validasi Ahli Materi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

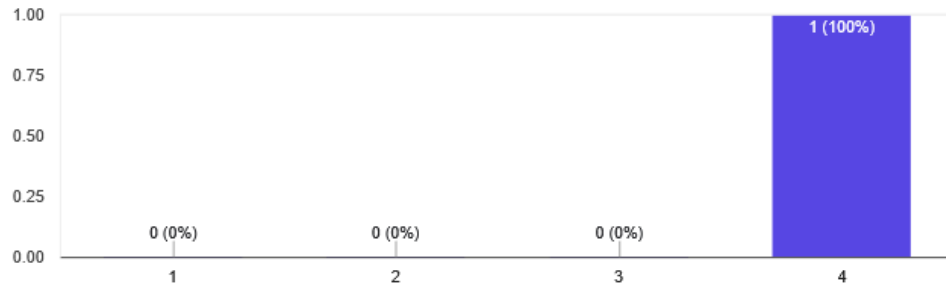
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

12. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa.

[Copy chart](#)

1 response



Silahkan kritik dan masukan lain terkait materi dan soal

1 response

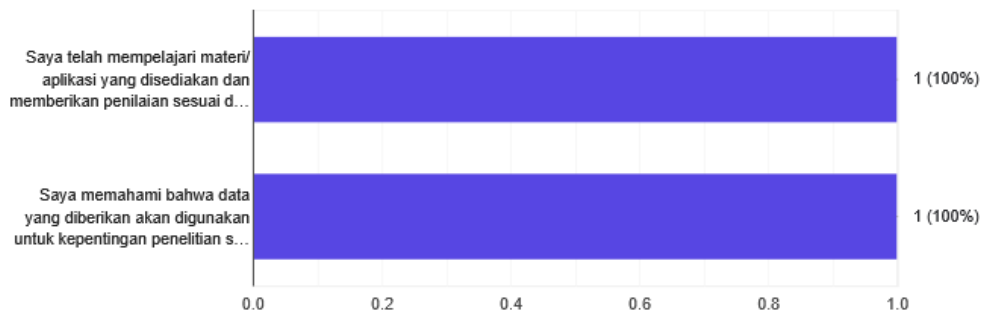
Cukup baik dan secara bertahap dapat difahami oleh siswa-siswi

Akhir Sesi

Pernyataan Persetujuan

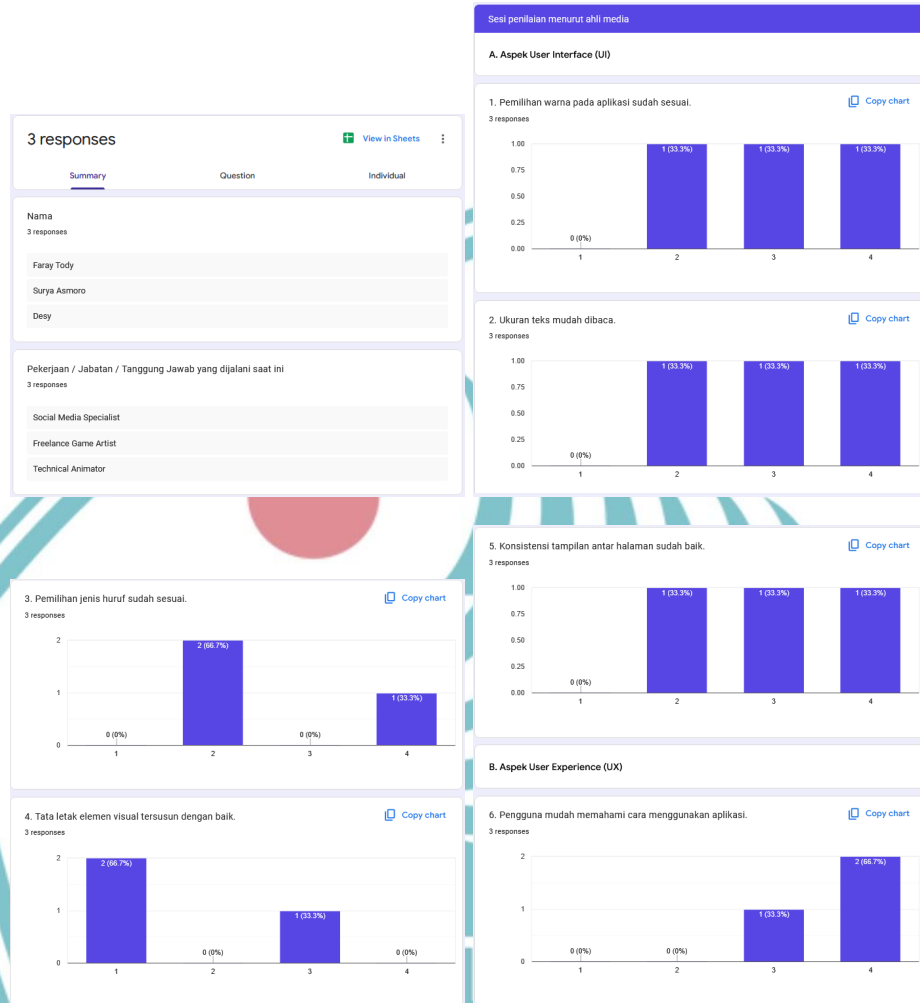
[Copy chart](#)

1 response



Lampiran 5. Instrumen dan Hasil Kuesioner Validasi Ahli Media

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



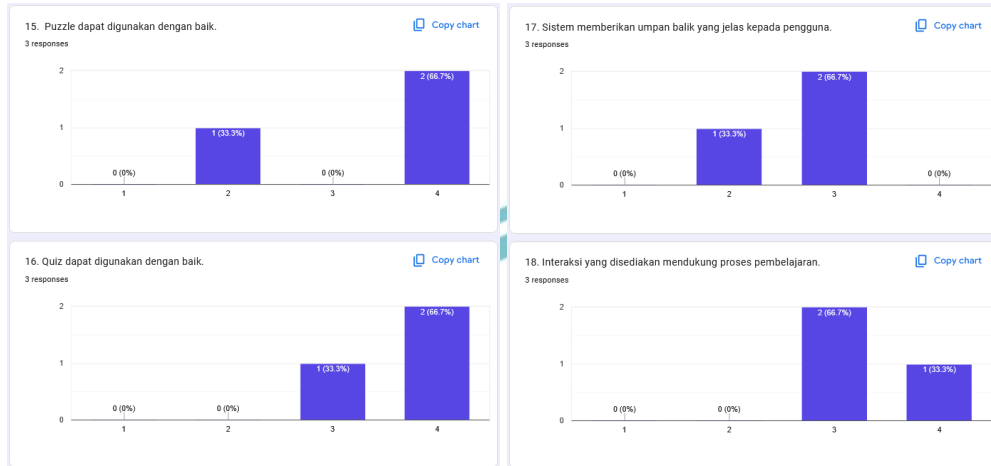
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Silahkan berikan Kritik, Kesan dan Masukan terhadap visual dan desain aplikasi secara tertulis

3 responses

Secara UX sudah nyaman dan mudah dipahami, namun secara UI terutama penggunaan font agak sulit dibaca, mungkin bisa diganti dengan font sans serif. Good Job!!!

Aplikasi dapat digunakan semana mestinya. Sebagai pengguna saya tidak mengalami kesulitan sama sekali untuk memahami tujuan aplikasi. Desain simple dan sesuai untuk sebuah aplikasi pembelajaran.

Ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan dari sisi penataan visual. pada layar yang saya gunakan pada 2880x1800px (16:10) beberapa text menghilag dari pertanyaan ujian. adapun tombol untuk pintu keluar membutuhkan penataan dan efek visual khusus untuk mempermudah pengguna yang tidak terbiasa dengan metode permainan Clicker.

Semoga saran diatas bermanfaat, dan semoga aplikasi ini dapat memberikan manfaat untuk banyak orang kedepannya.

Aplikasi ini ide dan konsepnya bagus, cocok buat bantu anak SMP belajar ilmu hukum dengan cara yang lebih menarik. Materi pertama yang udah jadi juga udah cukup jelas dan enak dipahami, performanya juga lumayan lancar dipakai. Fitur interactive guru-nya juga jadi salah satu poin plus, lumayan membantu bikin proses belajar gak kerasa monoton dan lebih interaktif buat siswa.

Silahkan ketik ulang kalimat berikut ini

"Dengan ini saya [nama responden] telah mengunduh aplikasi dan menilai secara jujur dan sepenuh hati terhadap aplikasi yang telah dirancang"

3 responses

Dengan ini saya Faray Tody telah mengunduh aplikasi dan menilai secara jujur dan sepenuh hati terhadap aplikasi yang telah dirancang

Dengan ini saya Surya Asmoro telah mengunduh aplikasi dan menilai secara jujur dan sepenuh hati terhadap aplikasi yang telah dirancang

Dengan ini saya Desy telah mengunduh aplikasi dan menilai secara jujur dan sepenuh hati terhadap aplikasi yang telah dirancang

Lampiran 6. Digitalisasi Hasil Responden Siswa

Hasil Kuesioner Sebelum Penggunaan Media Interaktif

No	Nama	Jenis Kelamin	Kuesioner Sebelum Penggunaan Media Interaktif				
			1. Saya tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila	2. Saya mudah memahami materi Tata Negara dan Pemerintahan.	3. Materi PPKn selama ini disampaikan dengan cara yang menarik.	4. Saya menyukai penggunaan media digital saat belajar.	5. Saya sering mengalami kebingungan saat belajar topik Tata Negara.
1	Azzahra Putri M	P	4	4	4	6	4
2	Nur Rahma Wati	P	5	4	5	5	5
3	Kayyasa Maliha Nazia	P	6	5	6	6	5
4	Aquila Alia R	P	5	5	6	6	5
5	Alzam	L	4	5	5	6	4
6	Mikal Z. A.	L	5	5	5	5	5
7	Ahsril Fakliroariffin Hiday	L	4	4	4	4	4
8	Meruzela Ala Sohih	L	4	4	4	5	4
9	Fadhil K. N.	L	5	4	5	6	5
10	Daveryan	L	6	5	5	6	3
11	Zikri	L	6	4	5	6	4
12	M. Zulfikarnain H.	L	6	6	6	6	6
13	Ranas	P	4	5	5	6	4
14	Allica R. Y.	P	5	5	5	5	4
15	Izzatul	P	6	5	6	5	6
16	Hani	P	3	3	6	5	5
17	Dhea Aghni	P	4	3	3	6	5
18	Idhan Alfisyahri Syawali	L	5	2	5	5	2
19	M. Marzuka Antoni Zuhd	L	6	5	5	6	2
20	Khansa	P	5	5	5	5	3
21	Rafky Akmal Al-Azzam	L	6	3	6	6	2
22	Pandu Bumi Pratama	L	6	6	6	6	2
23	Sofia M. F.	P	2	3	3	6	3
24	Kalila/kalita	P	2	2	3	3	3
25	-	-	-	-	-	-	-

NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hasil Kuesioner Setelah Penggunaan Media Interaktif

No	Nama	Kuesioner Setelah Penggunaan Media Interaktif				
		1. Media pembelajaran interaktif ini menarik dan menyenangkan.	2. Media interaktif membantu saya lebih mudah memahami materi.	3. Saya menjadi lebih semangat belajar PPKn setelah menggunakan media ini.	4. Fitur-fitur dalam media ini mudah digunakan dan dipahami.	5. Saya ingin pembelajaran lain juga menggunakan media seperti ini.
1	Azzahra Putri M	5	4	4	4	5
2	Nur Rahma Wati	5	4	5	5	6
3	Kayyasa Maliha Nazia	6	6	6	6	6
4	Aquila Alia R	5	6	5	6	5
5	Alzam	5	5	4	5	5
6	Mikal Z. A.	5	5	5	5	5
7	Ahsril Fakliroariffin Hiday	5	4	3	5	5
8	Meruzela Ala Sohiih	5	6	6	4	6
9	Fadhil K. N.	5	5	5	4	4
10	Daveryan	6	5	5	6	5
11	Zikri	6	5	5	5	5
12	M. Zulfikarnain H.	6	5	5	6	6
13	Ranas	5	5	5	5	5
14	Allica R. Y.	5	5	5	5	5
15	Izzatul	5	5	5	5	5
16	Hani	5	5	5	5	5
17	Dhea Aghni	4	4	5	3	5
18	Idhan Alfisyahri Syawali	5	2	5	5	5
19	M. Marzuka Antoni Zuhdi	6	6	6	6	2
20	Khansa	5	5	5	5	5
21	Rafky Akmal Al-Azzam	6	6	6	6	6
22	Pandu Bumi Pratama	5	6	6	6	6
23	Sofia M. F.	6	6	6	6	6
24	Kalila/kalita	4	4	4	4	5
25	-	-	-	-	-	-

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta:

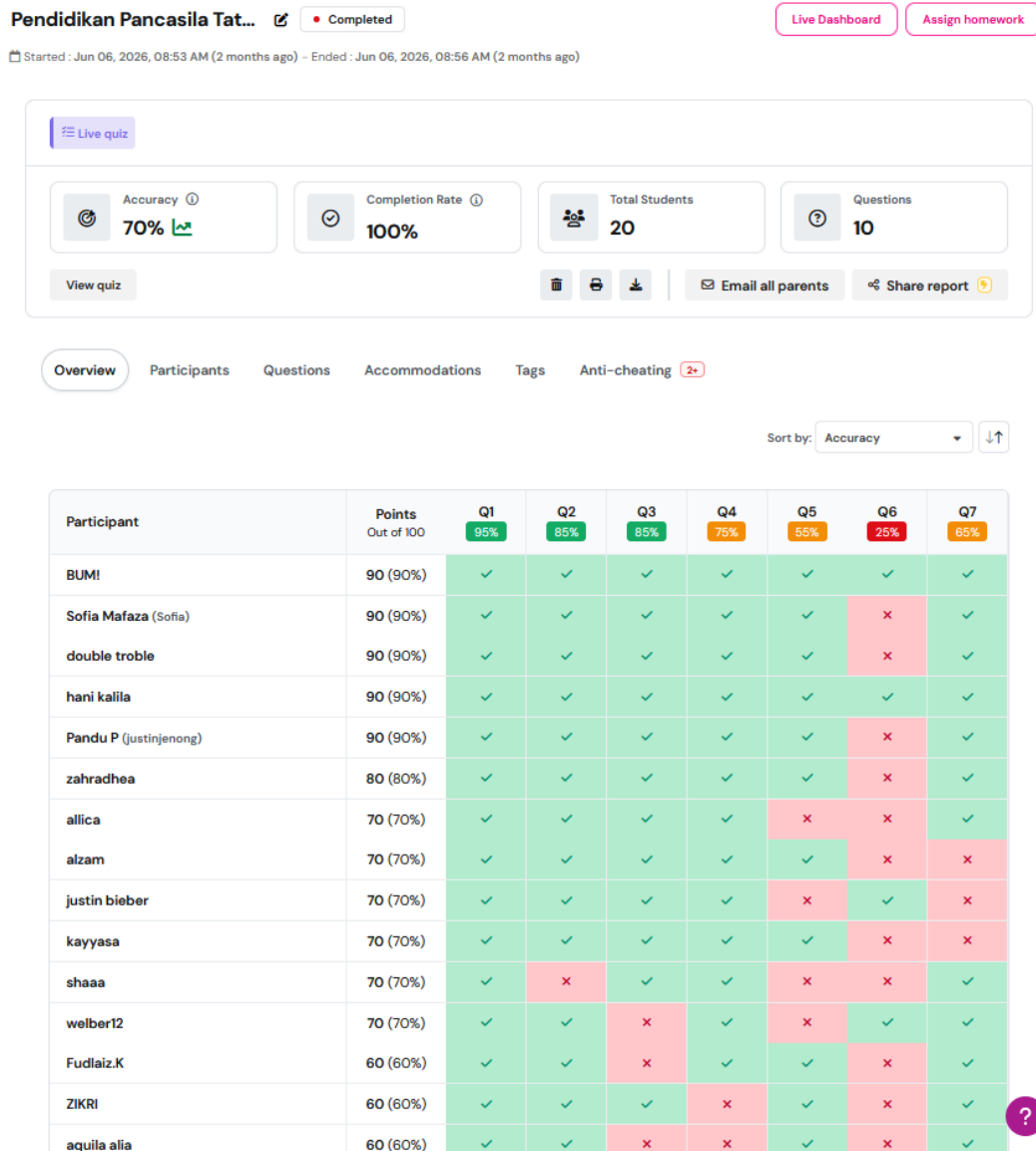
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8. Tampilan Wayground Hasil Uji Akhir



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Bimbingan Skripsi



(Lanjutan)

Dokumentasi Wawancara Analisis Kebutuhan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Dokumentasi *Beta Testing* Siswa SMPIT Tri Sukses Kota Depok



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**