

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA DALAM PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR

Devi Ari Pratiwi^{1*}, Reza Rachmadtullah²

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: pratiwidevi445@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received May 09, 2024

Revised June 10, 2024

Accepted July 05, 2024

Available Online July 15, 2024

Kata Kunci:

Multimedia Interaktif,
Kemampuan Kolaborasi,
Pendidikan Pancasila,
Sekolah Dasar

Keywords:

Interactive Multimedia,
Collaboration Ability,
Pancasila Education,
Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah multimedia interaktif berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain nonequivalent control group design. Partisipan penelitian adalah kelas IV dengan jumlah responden siswa sebanyak 40 orang. Analisis data menggunakan uji Independent Sample T-test dengan tingkat signifikansi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 21. Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

ABSTRACT

This research aims to find out whether interactive multimedia has an effect on students' collaboration abilities in learning Pancasila in elementary schools. This research uses a nonequivalent control group design. The research participants were class IV with a total of 40 student respondents. Data analysis used the Independent Sample T-test with a significance level. Data analysis in this study used the SPSS version 21 application. Based on the results of the Independent Sample t-test, it showed that H_0 was rejected and H_a was accepted. So, it can be concluded that there is an influence of interactive multimedia on students' collaboration abilities in Pancasila education in elementary schools.

PENDAHULUAN

Kemampuan kolaborasi dapat dikatakan bekerja sama menyelesaikan tugas secara berkelompok. Siswa akan dapat berbagi ide, siswa akan mengungkapkan pemikirannya sendiri, dan siswa akan terlihat lebih aktif dalam berdiskusi. maka kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan guru dalam proses kolaborasi adalah menata situasi pembelajaran. Elemen terpenting dalam menyusun situasi pembelajaran kolaboratif adalah merancang tugas pembelajaran yang sesuai. Kemampuan berkolaborasi merupakan salah satu dari beberapa keterampilan yang masih tergolong kurang dikuasai berdasarkan observasi di kelas IV dimana guru hanya mengandalkan buku pendamping, buku guru dan buku siswa. (Islamiyah et al., 2023; Afandi et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan kegiatan tanya jawab dengan guru. Siswa tidak menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan pertanyaan yang diberikan guru. Selama kegiatan diskusi terbentuk 6 kelompok, hanya 1 kelompok yang berjalan baik dalam pembagian tugas (Indrawan et al., 2021; Rachamadtullah et al., 2023). Kemampuan siswa dalam bekerjasama dengan teman jika permasalahan tidak terselesaikan akan berdampak pada mutu pendidikan. Namun kenyataannya menunjukkan bahwa kemampuan seorang anak sangat berkurang (Saeful, 2022).

Keterampilan berkolaborasi penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi beberapa permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada saat kegiatan pembelajaran di SDN Wonokromo 3/392 Surabaya. Permasalahan yang

ditemukan terkait kemampuan kolaborasi sangat rendah, siswa hanya mendengarkan dan mengamati pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Sugianti & Suhendi (2023), yang menemukan bahwa kemampuan kolaborasi siswa masih tergolong rendah akibat penerapan model pembelajaran konvensional. Jika kegiatan pembelajaran hanya dilakukan secara konvensional dan tidak ada pengembangan kemampuan kolaboratif dalam pembelajaran, maka hal ini akan mempengaruhi keaktifan siswa, seperti siswa lebih banyak menghabiskan waktu bercerita dan tidak menyelesaikan tugasnya (Rasmitadila et al., 2023). Siswa sebagai subjek belajar harus berperan aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa tidak hanya dinilai melalui bertanya dan menjawab pertanyaan, namun keaktifan siswa terlihat dari siswa memberikan tanggapan dalam kelompok, mampu bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam kelompoknya (Firmayanti et al., 2023; Ramadtullah et al., 2023). Kemampuan ini membantu siswa memperoleh kompetensi lainnya. Masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif. Peran aktif siswa masih kurang ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang aktif bertanya dan memberikan pendapat. Mereka cenderung diam dan mendengarkan tanpa mampu menganalisis, mengkritik, mengevaluasi apa yang disampaikan guru (A'yun, 2021). Namun keterampilan tersebut terkadang tidak berkembang dengan baik, sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan Pembelajaran multimedia interaktif merupakan suatu proses pembelajaran yang menggunakan dan menggabungkan atau lebih unsur media, yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto dan video secara terpadu (Reza et al., n.d). Dilengkapi dengan pengontrol yang dapat digunakan pengguna untuk mencari sumber belajar, memilih dan menggunakan strategi pembelajaran, serta mengevaluasi hasil belajarnya oleh Ariyanti (2020). Pembelajaran ini didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengatur dan mengendalikan proses belajarnya sendiri, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran multimedia interaktif merupakan suatu proses pembelajaran yang menggunakan dan menggabungkan atau lebih unsur media, yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto dan video secara terpadu (Deliany et al., 2019). Dilengkapi dengan pengontrol yang dapat digunakan pengguna untuk mencari sumber belajar, memilih dan menggunakan strategi pembelajaran, serta mengevaluasi hasil belajarnya (Anomeisa et al., 2020; Rohana et al., 2023). Model pembelajaran ini didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengatur dan mengendalikan proses belajarnya sendiri, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan teknologi informasi seperti website dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa di tingkat SD. (Kumlasani, 2018). Namun penelitian mengenai pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada pendidikan Pancasila sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan kolaborasi pada tingkat sekolah dasar oleh Ewin et al., (2019). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan multimedia interaktif dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kolaborasi.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada pembelajaran Pancasila sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen atau quasi eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif. Penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design dengan tipe posttest. Desain ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Raspati & Zulfiati 2020). kelompok eksperimen diberikan perlakuan multimedia interaktif sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan hanya dengan menggunakan model pembelajaran biasa.

Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Wonokromo 3 Surabaya yang berjumlah 40 orang (2 kelompok). Dasar pengambilan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut: (1) siswa diajar oleh guru yang sama (2) siswa menerima materi berdasarkan kurikulum yang sama (3) siswa sebagai objek penelitian duduk dalam satu kelas. Dari penentuan kelompok sampel secara acak diketahui bahwa kelas IV A yang berjumlah 20 siswa merupakan kelas eksperimen 1 yaitu kelas yang diberi perlakuan model multimedia interaktif dan kelas V B merupakan kelas pembanding yang diberi perlakuan model multimedia biasa. model pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah mengukur keberhasilan multimedia interaktif terhadap kemampuan kolaborasi, keterampilan berupa 5 soal esai. Jadi indikator kemampuan berkolaborasi dengan menggunakan instrumen yang telah dikembangkan adalah kemampuan membina hubungan, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan beradaptasi, keterbukaan terhadap ide-ide baru, kemampuan mengelola konflik. Instrumen ini menguji validitas penelitian ini. Dapat dikatakan item pertanyaan secara keseluruhan valid. Uji reliabilitas dilakukan dengan hasil Cronbach Alpha sebesar $0,890 > 0,06$ yang menunjukkan bahwa butir soal pada instrumen tes dapat dikatakan reliabel.

Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan peneliti dianalisis menggunakan rumus statistik dengan bantuan aplikasi SPSS 21. Data dianalisis, reliabilitas. Reliabilitas berkaitan dengan masalah keberadaan suatu instrumen penelitian, suatu penelitian instrumen penelitian yang berhubungan dengan reliabilitas. Uji Normalitas Uji normalitas merupakan uji asumsi yang digunakan untuk memastikan apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak, Uji homogenitas merupakan pengujian terhadap objek kelas eksperimen dan kontrol. pengujian hipotesis digunakan untuk lebih memahami apa yang dapat dilakukan. Sebelumnya dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu normalitas dan homogenitas, uji hipotesis sampel digunakan untuk menganalisis data apakah terdapat pengaruh atau tidak. Tujuan pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji Independent Sample T-test, metode analisis penelitian kuantitatif menekankan pada analisis data numerik yang diperoleh dengan menggunakan metode statistik yang diteliti. (Rachmadtullah, Purnaningrum, et al.,2023). yaitu apakah terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada pendidikan SD Pancasila yang dilakukan dengan menggunakan uji beda rata-rata posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian multimedia interaktif kemampuan kolaborasi siswa pada pendidikan pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV A dan IV B yang berjumlah 25 siswa setiap kelasnya. Nilai siswa berdasarkan hasil analisis deskriptif untuk kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1 Descriptive Analysis of Students Critical Thinking Skills

	Kemampuan Kolaborasi
N	20
Mean	87,50
Median	90
Modus	95
Minimum	70
Maksimum	100
Standart Deviasi	8,959

Berdasarkan tabel 1 terlihat N atau banyaknya masing-masing variabel berjumlah 20 siswa dari 20 siswa, sampel data siswa mempunyai kemampuan kolaborasi siswa minimal 70, nilai maksimal 100, nilai mean 87,50 dan nilai standar deviasi sebesar 8,959 yang berarti nilai mean lebih besar dari nilai standar deviasi sehingga kesalahan data yang terjadi rendah sehingga distribusi nilai merata.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data

berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelas berdistribusi sama atau homogen. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Table 2 Normality Test

	Statistic	Shapiro Wilk	
		df	Sig.
Kemampuan kolaborasi	919	20	0,93

Berdasarkan data pada tabel diatas terlihat hasil uji normalitas data kemampuan kolaborasi sebesar $0,93 > 0,05$ menurut uji normalitas Shapiro Wilk diatas maka dapat disimpulkan bahwa distribusinya normal. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini: Selanjutnya uji persyaratan setelah dilakukan uji normalitas yaitu uji homogenitas yang dapat dilihat pada tabel 3:

Table 3 Homogeneity Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,736	1	40	,196

Berdasarkan data pada tabel 3 diatas terlihat hasil signifikansi statistik Lavene sebesar $0,196 > 0,05$. Sehingga dapat dilakukan varians data yang sama-sama homogen. Dengan demikian syarat uji t sampel independen telah terpenuhi.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample t-test. Berikut hasil pengujian hipotesis penelitian mengenai pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada pendidikan Pancasila sekolah dasar yang disajikan pada tabel 4. Di bawah ini:

Tabel 4 Group Statistic

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	20	87,50	8,958	2,003
Kontrol	20	50,75	11,951	2,672

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel 5 di atas terlihat bahwa pada uji hipotesis rata-rata kemampuan kolaborasi siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran multimedia interaktif sebesar 87,50, standar deviasi sebesar 8,958, sedangkan model konvensional sebesar 50,75 dan standar deviasi 11,951. Hal ini dapat diartikan bahwa secara deskriptif kemampuan kolaborasi siswa yang diberi perlakuan multimedia interaktif lebih tinggi dan konsisten dibandingkan siswa yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 5 Independent Simple T Test

		Kemampuan Kolaborasi	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	,736	
	Sig	,196	
t-test Equality of	t	11,003	11,003
	df	40	35,229

Means	Sig. (2-tailed)	,000	,000
	Mean Difference	16,750	16,750
	Std. Error Difference	3,339	3,,330
	95% Confidence Interval of the Difference		
	Lower	3,339	3,330
	Upper	23,551	23,528

Pada kolom diasumsikan equal variances dan baris uji Leavent's Equality Variances diperoleh nilai statistik $F = 736$, dengan angka sig atau p-value = $0,196 > 0,05$ yang berarti varians populasi kedua kelompok adalah homogen, karena varians datanya homogen maka pada kolom yang akan dipilih diasumsikan Equal Variances, dan pada jalur uji t untuk Equality of Means diperoleh sig (2 tailed) atau p-value = $0,000 < 0,05$, atau H_0 ditolak. Jika $p > 0,05$ maka H_0 diterima, jika $p < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan cara ini hipotesis yang diajukan teruji oleh data, sehingga kemampuan kolaborasi siswa yang diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan siswa yang diberi perlakuan menggunakan model konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang disampaikan terlihat adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol. Kemampuan kolaborasi siswa yang diberi perlakuan multimedia interaktif lebih tinggi dan konsisten dibandingkan siswa yang diberi perlakuan konvensional. Hasil uji Independent Sample t-test dengan hasil signifikansi kurang dari 0,05 berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil yang dilakukan peneliti sejalan dengan hasil yang dilakukan oleh Nurhayati, Yulianti Dkk., (2019). bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat lebih mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar karena model ini membebaskan siswa untuk menguasai sesuai kesepakatan pada kemampuan mereka. (Marita & Rasmi, 2023). Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa dalam proses penelitian kemampuan kolaborasi siswa yang menggunakan multimedia interaktif mengalami peningkatan

Penelitian lain menyatakan bahwa multimedia interaktif sering diartikan sebagai kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi dan video, yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten. (Salsidu, Azman dkk., 2018). menyatakan bahwa multimedia interaktif telah banyak digunakan oleh para peneliti untuk penelitian dan hasilnya meningkatkan keterlibatan penggunaan, memperdalam pemahaman, dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian lain menyatakan bahwa multimedia interaktif sering diartikan sebagai kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi dan video, yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten. (Salsidu, Azman dkk., 2018). menyatakan bahwa multimedia interaktif telah banyak digunakan oleh para peneliti untuk penelitian dan hasilnya meningkatkan keterlibatan penggunaan, memperdalam pemahaman, dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Pada tahap multimedia interaktif, siswa dilatih untuk mengelola proses pembelajarannya. Karena pada dasarnya multimedia interaktif mengajarkan siswa secara lebih menarik dan efektif melalui berbagai media yang berinteraksi langsung dengan siswa (Setiawan, Rachmadtullah, dkk., 2023). Multimedia interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik melalui penggunaan animasi, video, dan simulasi. Siswa akan lebih termotivasi belajar bila mampu berinteraksi langsung dengan materi. Penggunaan multimedia interaktif untuk mengajarkan siswa agar lebih terampil dalam menggunakan teknologi. Siswa belajar bagaimana mengoperasikan perangkat lunak dan aplikasi yang relevan dengan pelajaran (waruwu & Sitinjak, 2022).

Media yang tepat digunakan dalam pembelajaran abad 21 adalah media digital. Media pembelajaran digital merupakan media yang dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari suatu materi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Relevan dengan pendapat sebelumnya, media digital adalah media yang dapat diolah, diakses dan didistribusikan dengan menggunakan perangkat digital (Diputra et al., 2023). Selain sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran, media digital juga mendukung upaya peningkatan salah satu dari enam tipe dasar literasi, yaitu literasi digital. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia

interaktif merupakan media yang dapat digunakan sebagai alat untuk memperjelas konsep pembelajaran (Rahayuningtyas et al., 2022 ; Rachmadtullah 2023).

Ungkapan tersebut terlihat bahwa pendidikan Pancasila mempunyai peranan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik agar siap menghadapi masa depan. Perlu adanya pemanfaatan sumber belajar pendidikan Pancasila, tidak hanya menggunakan buku saja tetapi menggunakan media yang kreatif dan inovatif serta memanfaatkan lingkungan sekitar. oleh Hidayat et al., (2022). Apabila guru menggunakan media dan sumber pembelajaran yang menarik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai keinginan dan siswa mampu menerapkan materi yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan kemampuan kolaborasi siswa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi dan akademik yang penting dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan dan komunikasi untuk mendorong siswa berbicara, mendengarkan dan menghargai pandangan orang lain (Daud, 2016). Mengembangkan keterampilan kerjasama untuk melatih siswa bekerja sama dalam kelompok, membagi tugas dan mencapai tujuan yang sama. Peningkatan kreativitas dalam pemecahan masalah memungkinkan siswa mempunyai berbagai ide dan mencari solusi bersama serta berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan kolaborasi siswa pada saat penyampaian dan pengobatan melalui multimedia interaktif semakin meningkat. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran di kelas tidak dibekali dengan penerapan multimedia interaktif sehingga menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas. Siswa terlihat pasif dan bosan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Islamiyah et al., (2023) Jika siswa mampu berkolaborasi, hal ini akan memungkinkan siswa memecahkan suatu permasalahan. Siswa berkolaborasi dengan menyediakan platform yang memungkinkan interaksi mudah antara siswa dan guru. Platform pembelajaran kolaboratif atau tatap muka berbasis cloud tempat siswa dapat bekerja sama. Siswa dapat berinteraksi satu sama lain, bertukar pikiran dengan teman sekelasnya, dan bekerja secara kolaboratif tanpa mengalami kendala yang berarti (Marita et al., 2023; Rachmadtullah et al., 2022).

Perlunya mengembangkan e-modul pembelajaran berbasis PowerPoint sebagai pilihan yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Urgensi permasalahan penelitian ini muncul karena pentingnya pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter dan sikap positif siswa kelas Pancasila. Sebagai dasar negara Indonesia mempunyai peranan strategis dalam membangun kebangsaan, persatuan dan keadilan sosial. Namun seringkali materinya Pancasila (Rachmadtullah & Pramujiono et al., 2024). Kurikulum sekolah belum disajikan secara maksimal dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan e-modul pendidikan Pancasila berbasis PowerPoint yang profesional diperlukan sebagai upaya meningkatkan hasil pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila secara komprehensif dan menarik. (Dewi, 2024).

Ungkapan tersebut terlihat bahwa pendidikan Pancasila mempunyai peranan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik agar siap menghadapi masa depan. Perlu adanya pemanfaatan sumber belajar pendidikan Pancasila, tidak hanya menggunakan buku saja tetapi menggunakan media yang kreatif dan inovatif serta memanfaatkan lingkungan sekitar. oleh Hidayat et al., (2022). Apabila guru menggunakan media dan sumber pembelajaran yang menarik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai keinginan dan siswa mampu menerapkan materi yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila dapat membantu mengatasi kolaborasi siswa dengan mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, toleransi dan menghargai perbedaan. Melalui pemahaman dan pengamalan nilai-nilai tersebut, siswa dapat belajar bekerja sama secara efektif dalam tim dan menghargai pendapat serta kontribusi anggota tim lainnya (Ruhmawati, 2024). Pendidikan Pancasila melalui kolaborasi peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara mendalam dan aplikatif. Berikut beberapa cara melaksanakan pendidikan Pancasila melalui kerjasama siswa, Proyek Kolaboratif Melibatkan siswa dalam proyek yang mengharuskan mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, Diskusi Kelompok, Mendorong siswa untuk berdiskusi dalam kelompok kecil topik-topik yang berkaitan dengan Pancasila (Siregar et al., 2023). Hal ini dapat membantu siswa dan menginternalisasikan nilai-nilai seperti musyawarah untuk mufakat dan keadilan sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada pendidikan Pancasila sekolah dasar. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas kontrol. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada pendidikan Pancasila sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q. (2021). Analisis tingkat literasi digital dan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 271- 290.
- Afandi, M., Wahyuningsih, S., Yustiana, S., Kusumadewi, R. F., & Rachmadtullah, R. (2023). Correlation of Work Discipline and Pedagogical Competence to Teaching Performance in Elementary Teacher. *International Journal of Instruction*, 16(4).
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media pembelajaran interaktif menggunakan powerpoint vba pada penyajian data berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 17-31.
- Ariyanti, D. (2020). Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8. *Jurnal Education and development*, 8(2), 381-381.
- Daud, A. (2016). Impelementasi Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA*, 5(01), 250367.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Dewi, I. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAME TOURNAMENT BERBASIS PEMECAHAN MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI DAN HASIL BELAJAR PADA MUATAN PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD DI GUGUS 1 KECAMATAN BANGLI* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Diputra, I. M. Y., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2).
- Erwin. V Ariani, and Yarmis S. "Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3.3 (2019): 901-908.
- Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran PPKn di SD Kecamatan Mustikajaya Kota Bekasi Jawa Barat. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 100- 105.
- Indrawan, F. Y., Irawan, E., Sayekti, T., & Muna, I. A. (2021). Efektivitas metode pembelajaran jigsaw daring dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 259-268.
- Islamiyah, N., Tolla, A., & Akbar, A. (2023). Penerapan Metode Kolaborasi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Konsepsi*, 11(4), 464-472.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1-11.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Marita, B., Jamaluddin, J., & Rasmi, D. A. C. (2023). Hubungan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik SMAN di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1850-1858.
- Nurhayati, D. I., Yulianti, D., & Mindyarto. B. N "Bahan ajar berbasis problem based learning pada materi gerak lurus untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa." *UPEJ Unnes Physics Education Journal* 8.2 (2019): 208-218.
- Rachmadtullah, R., Pramujiono, A., Rasmitadila, R., & Syamsi, A. (2024). Teacher Perceptions in Implementing Religious Character Education in Elementary Schools. *KnE Social Sciences*, 139-147.
- Rachmadtullah, R., Pramujiono, A., Setiawan, B., & Srinarwati, D. R. (2022). Teacher's Perception of the Integration of Science Technology Society (STS) into Learning at Elementary School. *KnE Social Sciences*, 202-209.
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2023). Elementary school teachers' perceptions of the potential of metaverse technology as a transformation of interactive learning media in Indonesia. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 6(1), 128-136.
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2023). The Utilization of

Metaverse Technology Applications Based on Science, Technology, Engineering and Mathematics (Meta-STEM) to Improve Critical Thinking Skills. *Journal of Education and e-Learning Research*, 10(4), 778-784.

- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178-195.
- Rasmitadila, R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Nurtanto, M., & Jauhari, M. N. (2023). Limited face-to-face learning on students in inclusive classrooms during the Covid-19 pandemic: Perceptions of elementary school teachers in Indonesia. *Cogent Education*, 10(1), 2213612.
- Raspati, M. I., & Zulfati, H. M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik: The Development Of Interactive Multimedia Using Powerpoint In Thematic Learning. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 46-59..
- Reza, R., Bramianto, S., Andarmadi, J. A. W., Jatu Wahyu, W., & Rasmitadila, R. The utilization of metaverse technology applications based on science, technology, engineering and mathematics (Meta-STEM) to improve critical thinking skills. *Journal of Education and e-Learning Research*.
- Rohana, S., Irianto, A., & Rachmadtullah, R. (2023). Project Based Learning Model on Critical Thinking Ability Seen from Cognitive Style in Elementary Schools. *Journal of Education and Teacher Training Innovation*, 1(1), 24-34.
- Ruhmawati, S. I., Pramasdyahsari, A. S., Siswanto, J., & Handayaningsi, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Materi Pendidikan Pancasila melalui Model PJBL Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16256-16264.
- Saeful, K. S. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Kelas VII melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw. *Jurnal Pakar Guru*, 2(2), 189- 195.
- Salsidu, S. Z., Azman, M. N. A., & Pratama, H. (2018). Trend pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dalam bidang pendidikan teknikal: Satu sorotan literatur. *Sains Humanika*, 10(3).
- Setiawan, B., Rachmadtullah, R., Farid, D. A. M., Sugandi, E., & Iasha, V. (2023). Augmented Reality as Learning Media: The Effect on Elementary School Students' Science Processability in Terms of Cognitive Style. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 23(10).
- Siregar, L., & Harahap, R. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 10 Torgamba. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 2(2), 211-216.
- Sugianti, R., Rismawati, R., & Suhendi, E. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI). *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4566-4571.
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298-305.