

**Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mengenai Lambang Negara dan
Sila-Sila Pancasila
(Studi Kasus : Kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali)**

*Interactive Learning Application for Introducing National Symbols and the
Principles of Pancasila: A Case Study of Grade 2 Students at Banaran Public
Elementary School, Boyolali*

Maya Devi Pramesti¹⁾, M.Nur Juniadi.M.M²⁾, Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom³⁾

¹⁾Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾STMIK AMIKOM Surakarta

³⁾STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mendukung proses belajar pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar, khususnya pada materi “Mengenai Lambang Negara dan Sila-Sila Pancasila”). Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan wawancara disekolah dasar. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa melalui penggunaan gambar, animasi, suara, dan interaksi langsung. Uji coba yang dilakukan pada siswa menunjukkan respon positif terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, dan pemahaman materi. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Kata kunci : Aplikasi Interaktif, Media Pembelajaran, Multimedia, Sekolah Dasar, Pancasila, Lambang Negara, Sila-Sila Pancasila.

ABSTRACT

This study aims to introduce an interactive multimedia-based learning application designed to support the learning process of second-grade elementary school students, specifically focusing on the topic “Recognizing National Symbols and the Principles of Pancasila.” Data collection was carried out through observation and interviews at an elementary school. The application is designed to enhance students' learning interest and comprehension through the use of images, animations, audio, and interactive features. Trial implementation among students indicated positive responses regarding the visual design, ease of use, and understanding of the material. Therefore, this application is expected to serve as an engaging and effective alternative learning medium to support the learning process.

Keywords: Interactive Application, Learning Media, Multimedia, Elementary School, Pancasila, National Symbols, Principles of Pancasila.