

## **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT**

**Muhammad Subhan<sup>1</sup>, Yulia Darniyanti<sup>2</sup>, Eci Sandia<sup>3</sup>**

Universitas Dharmas Indonesia, Indonesia<sup>1</sup>

**E-mail:** [muhammadsubhan@undhari.ac.id](mailto:muhammadsubhan@undhari.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan satu media pembelajaran untuk membangkitkan semangat siswa dalam proses belajar ataupun pada saat melakukan evaluasi pembelajaran pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik yang bisa membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Yang mana media tersebut menggunakan media audio visual (video animasi). Adapun permasalahannya yaitu, siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian pengembangan (R&D), sedangkan model yang digunakan adalah model ADDIE memiliki langkah-langkah diantaranya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. adapun jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan berupa instrumen analisis peserta didik, praktikalitas, efektivitas. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon guru dan siswa, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan menggunakan teknik analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dengan media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Koto Baru. Dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Validasi media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Koto Baru dinilai oleh tiga validator. Dengan nilai validasi rata-rata 85 % dengan kategori sangat valid. 2) Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas dan 16 peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata 96,86% dengan kategori sangat praktis. 3) efektivitas dinilai dari hasil belajar siswa memperoleh rata-rata 87,5% dengan kategori sangat efektif. Dengan menggunakan media ini hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual; Hasil Belajar; Aplikasi Capcut.

### **Abstract**

*This study aims to develop a learning media to raise students' enthusiasm in the learning process or when evaluating learning on the Pancasila Education learning content. Therefore, researchers are interested in developing an interesting learning media that can make students interested in following the learning process. Which media uses audio-visual media (animated videos). The problem is that students feel bored in the learning process. The type of development research (R & D), while the model used is the ADDIE model has steps including Analysis,*

70

Subhan, M., Darniyanti, Y., & Sandia, E. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 70–84. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2290>

---

*Design, Development, Implementation and Evaluation. The types of data used are qualitative data and quantitative data. The development of the instrument used is an analysis instrument for students, practicality, effectiveness. Data collection techniques use teacher and student response questionnaires, interviews, observations and documentation. Data analysis techniques use validity, practicality and effectiveness analysis techniques. Based on the development that has been carried out with audio-visual media in Pancasila Education learning for class IV SDN 06 Koto Baru. It can be concluded as follows: 1) Validation of audio-visual learning media in learning Pancasila Education class IV SDN 06 Koto Baru was assessed by three validators. With an average validation value of 85% with a very valid category. 2) Practicality assessed by the homeroom teacher and 16 students on animated video learning media obtained an average of 96.86% with a very practical category. 3) Effectiveness assessed from student learning outcomes obtained an average of 87.5% with a very effective category. By using this media, student learning outcomes are better than before.*

**Keywords:** Audio Visual Media; Learning Outcomes; Capcut App.

---

**Submitted:** 2024-07-19. **Revision:** 2024-12-19. **Accepted:** 2024-12-30. **Publish:** 2025-04-01.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam perkembangannya, pendidikan mengalami berbagai perubahan dan penyesuaian dengan zaman. Dalam era teknologi 5.0, pembelajaran pun mengalami perubahan dan inovasi yang signifikan. Pembelajaran tidak lagi hanya dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan buku dan tulisan tangan, melainkan sudah menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa (Fricticarani et al., 2023).

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, penggunaan teknologi mulai digunakan dalam bermacam-macam bidang salah satunya di bidang pendidikan. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Sarwendah et al., 2023).

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 diartikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan tujuannya yakni suasana belajar yang kondusif dan proses pembelajaran yang menunjang agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan keunggulan yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan dalam kepribadian, keterampilan, akhlak mulia, spiritual keagamaan, aktualisasi diri, pengendalian diri, serta kecerdasan yang diperlukan bagi dirinya, keluarganya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam meningkatkan sumber daya manusia yang unggul dan tangguh untuk menghadapi tantangan perubahan zaman, maka pendidikan memegang peran yang sangat penting dengan disertai komitmen yang kuat untuk membangun pemberdayaan yang mampu menopang dan mendorong cepat kemajuan pendidikan Indonesia di masa mendatang (Tafonao, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di kelas IV SDN 06 Koto Baru, Hari Jum'at 17 Mei 2024 diperoleh data bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila serta kurangnya penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran khususnya media audio visual dan pembelajaran yang terlalu monoton atau pasif dalam pembelajaran membuat siswa mudah merasa bosan dan dan kurang tertarik

dalam proses belajar, sedangkan penggunaan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi CapCut ini khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila belum digunakan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan menggunakan buku ajar atau LKS dalam proses pembelajaran.

Selain observasi, penulis juga melakukan wawancara yang juga dilakukan pada hari Jum'at 17 Mei 2024 dengan guru wali kelas IV SDN 06 Koto Baru, sehingga menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa agar pembelajaran tidak membosankan. Selain itu, juuga diketahui jika guru di kelas IV SDN 06 Koto Baru juga sangat jarang menggunakan teknologi. Padahal pasilitas yang tersedia di SDN 06 Koto Baru sudah lengkap. Sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik, apalagi jika guru hanya menggunakan media pembelajaran yang tidak bervariasi dari waktu ke waktu. Sehingga hal tersebut

mengakibatkan rendahnya hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) peserta didik kelas IV sdn 06 Koto Baru. Salah satunya, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dimana hanya beberapa siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan Nilai pancasila tersebut terdiri dari nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan(Nurgiansah, 2021). pada nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila diharapkan peserta didik dapat dan mampu menjaga dan meneruskan cita-cita pembangunan bangsa Indonesia dengan sungguh-sungguh mencintai bangsanya sendiri (sikap Nasionalisme yang tinggi), tidak membeda-bedakan setiap agama, etnis, suku, ras, maupun lainnya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dapat membantu siswa memantapkan kepribadiannya agar peserta didik secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai kebangsaan dalam menguasai, menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan rasa tanggung jawab dan bermoral (Nasution et al., 2023).

Sehubungan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah video. Video pembelajaran membawa dampak positif bagi kegiatan belajar siswa seperti demontrasi materi, motivasi, tutorial, dan efektivitas waktu. Menonton video merupakan aktivitas yang dapat dilakukan

oleh seluruh kalangan. Video yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambar hidup yang mempunyai tampilan visual dan audio, saat ini video telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Video memiliki berbagai peran, selain sebagai sarana hiburan, video juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran (Estuhono, M R Mahmudi, 2023).

Media merupakan peran yang sangat berpengaruh adanya pada zaman sekarang ini, dimana media dapat mengubah cara kita dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi dan membentuk pandangan dunia kita sendiri. Media juga telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari kita di era teknologi yang terus berkembang, media juga mengalami transformasi besar – besaran dan memiliki pengaruh yang mendalam terhadap berbagai aspek, baik itu individu maupun masyarakat (Jama Hendra et al., 2024).

Dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang sukses, media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan, karena disaat proses belajar mengajar media dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Sakti et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberi dampak positif bagi kemampuan dan kemauan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran yang dapat diujikan yaitu menggunakan animasi berbasis

aplikasi capcut yang merupakan salah satu media digital. Dengan proses pembelajaran yang menggunakan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi capcut peserta didik tidak hanya membayangkan tetapi peserta didik melihat langsung materi yang dijelaskan oleh pendidik (Muhammad Subhan, Amril, 2023).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sangat menolong para pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Sekalipun perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi banyak memunculkan berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat, namun bukan berarti para tenaga pendidik menghindari dan tidak mau mengikuti perkembangan yang ada. Media pembelajaran secara umum adalah alat peraga atau alat bantu dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran dapat berupa buku, suara, gambar video dan sebagainya. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. (Triyadi, 2015).

Media pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis yang bisa dipilih dan digunakan di kelas seperti, media visual, media audio, media audio visual, Media cetak dan lain-lain. Dari berbagai macam jenis media pembelajaran, media audio

visual merupakan media yang bisa diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran (Purnaningsih, 2017). Cara ini dianggap lebih tepat, cepat dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran dan cerita mengenai pengalaman pendidikan. Media audio-visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara, juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media ini melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses (Nasution et al., 2023).

Jadi media audio visual merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media audiovisual pada hakikatnya adalah media perantara atau penggunaan materi dimana penyerapannya melalui pengindraan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa (Purnaningsih, 2017). Cara ini dianggap lebih tepat, cepat dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran dan cerita mengenai pengalaman pendidikan (Purnaningsih, 2017).

Aplikasi CapCut merupakan salah satu software pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya, kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan software ini banyak dipakai oleh para youtuber, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam video atau pun video pembelajaran (Yulia Darniyanti et al., 2023).

Berdasarkan hasil dari pengembangan media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat membuat peserta didik lebih antusias, lebih fokus dan lebih semangat dalam pembelajaran.

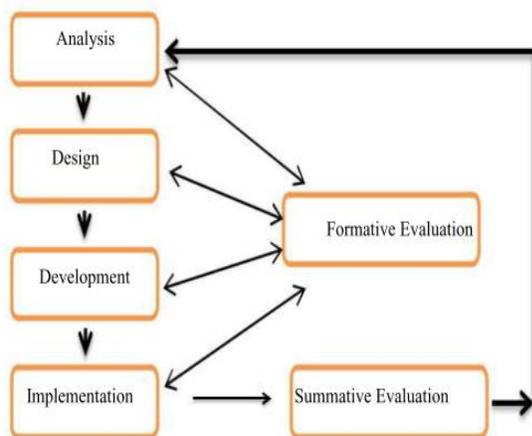
## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk (Estuhono et al., 2023).

Sedangkan menurut Nusa Putra (2015:67) dalam jurnal (ardiyansyah, M, 2023) secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/ strategi/ cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih

unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Adapun model yang digunakan adalah model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementatin, and Evaluation). Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran (Hidayat et al., 2021). Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahap, yaitu:



Gambar 1. Model ADDIE.

Alasan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan mudah di pelajari. ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan (Rohaeni, 2020). Adapun teknik analisis data yaitu:

#### 1. Analisis Validasi

Uji validasi digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu

kuesioner. Lembaran validasi ini menelaah hasil penilaian para validator terhadap pengembangan media audio visual pada Pendidikan Pancasila. Data validasi diperoleh dari pengumpulan data yang menggunakan angket teknik pengumpulan data. Presentasinya dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai Validitas

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimum.

Tabel 1. Kategori Validitas

Kategori	Interval
Tidak Valid	$0\% \leq V \leq 20\%$
Kurang Valid	$20\% < V \leq 40\%$
Cukup Valid	$40\% < V \leq 60\%$
Valid	$60\% < V \leq 80\%$
Sangat Valid	$80\% < V \leq 100\%$

#### 2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas diperoleh dari instrumen lembar praktikalitas yang berkaitan dengan kepraktisan penggunaan media audio visual yang dibuat. Presentasinya dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai Kepraktisan

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimum

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

## 3. Analisis Efektifitas

Penilaian untuk efektifitas berupa tes. Tes dianalisis akan diperoleh hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dilihat untuk menentukan apakah mencapai KKTP atau tidak. KKTP SD Negeri 06 Koto Baru untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 75. Presentasenya dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

E = Nilai efektifitas

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimum

Tabel 3. Kategori Efektifitas

Kategori	Interval
Tidak Efektif	$0\% \leq E \leq 20\%$
Kurang Efektif	$20\% < E \leq 40\%$
Cukup Efektif	$40\% < E \leq 60\%$
Efektif	$60\% < E \leq 80\%$
Sangat Efektif	$80\% < E \leq 100\%$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti memilih model ADDIE sebagai model dalam pembelajaran. Model ADDIE memiliki lima tahapan yang harus ditempuh: Design, Develop, Implement, dan Evaluate. model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain". Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti

model, strategi pembelajaran, metode

Kategori	Interval
Tidak Praktis	$0\% \leq P \leq 20\%$
Kurang Praktis	$20\% < P \leq 40\%$
Cukup Praktis	$40\% < P \leq 60\%$
Praktis	$60\% < P \leq 80\%$
Sangat Praktis	$80\% < P \leq 100\%$

pembelajaran, media dan bahan ajar. Disain instruksional model ADDIE adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggungjawabkan dengan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development) (Rohaeni, 2020).

### A. Tahapan Pengembangan Media

ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahap, yaitu:

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan analisis mengenai pengembangan media audio visual (video animasi) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar, terapat tiha tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis teknologi, analisis karakteristik siswa.

### a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini peneliti melaksanakan kegiatan observasi yaitu di kelas IV serta melakukan wawancara kepada guru kelas IV dan memberikan angket respon siswa. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apa saja permasalahan yang dihadapi dan hal yang dibutuhkan oleh guru dan siswa didalam proses pembelajaran.

### b. Analisa Teknologi

Hasil analisis teknologi yang dilakukan oleh peneliti yaitu menunjukkan bahwa di SDN 06 Koto Baru terdapat sarana yang cukup memadai yang dapat digunakan untuk menampilkan video animasi pada saat pembelajaran, adapun media teknologi yang ada di SDN 06 Koto Baru seperti infokus, laptop, dan speaker. Dengan sarana tersebut media video animasi ini dapat diterapkan dengan baik di SDN 06 Koto Baru khususnya pada kelas IV.

### c. Analisa Karakteristik Peserta Didik

Hasil analisis karakteristik siswa di SDN 06 Koto Baru pada kelas IV terdapat 16 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 4 perempuan. Adapun usia rata-rata peserta didik di kelas IV adalah 10-11 tahun. Pada rentan usia tersebut gaya belajar siswa senang mengamati dan mencoba hal-hal baru. Tidak hanya itu peserta didik menyukai media pembelajaran dalam bentuk nyata seperti audio visual yang menyajikan gambar yang memiliki suara dalam bentuk video yang menarik.

### 2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan tiga tahap perancangan yaitu perancangan CP, TP, dan ATP, perancangan instrumen serta perancangan video animasi.

#### a. Perancangan CP, TP, dan ATP

##### 1) Capaian pembelajaran (CP)

Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya dilingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami lingkungan (RT/RW/Desa, dan Kecamatan) sebagai wilayah tidak terpisahkan dari NKRI.

Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.

##### 2) Tujuan Pembelajaran (TP)

a) Menjelaskan makna Negara Kesatuan Republik Indonesia.

b) Mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan NKRI.

c) Menganalisis arti penting keutuhan NKRI.

d) Memberikan contoh sikap dan perilaku yang menjaga lingkungan sekitar dalam upaya menjaga keutuhan NKRI.

e) Memberikan contoh sikap dan perilaku yang membahayakan lingkungan sekitar dalam upaya menjaga keutuhan NKRI.

f) Menunjukkan sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.

### 3) Materi Pembelajaran

Materi yang dipilih dalam pengembangan ini, yaitu pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia BAB 4 Negaraku Indonesia yang terdiri dari 4 materi yang akan dibahas:

- a) Makna dan karakteristik NKRI.
- b) Keutuhan NKRI.
- c) Sikap dan perilaku yang menjaga serta membahayakan keutuhan NKRI.
- d) Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

#### b. Perancangan Instrumen

Pada tahap ini terdapat 3 instrumen yang digunakan peneliti yaitu lembar validasi, lembar praktikalitas dan lembar efektivitas. Berikut ini merupakan instrumen yang digunakan untuk menguji produk media audio visual (video animasi).

#### c. Lembar Validasi

Lembar validasi dirancang bertujuan untuk mengetahui hasil kevalidan media audio visual (video animasi), validasi ini dilakukan oleh tiga validator yaitu Bapak Aprimadedi, M.Pd sebagai ahli validator bahasa, Bapak Heri Sudibyo, M.Kom sebagai ahli validator media/kegrafikan, Ibu Wiwik Okta Susilawati, M.Pd sebagai ahli validator materi.

#### a) Lembar Praktikalitas

Lembar praktikalitas media audio visual (video animasi) ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepraktisan media audio visual (video animasi) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Data praktikalitas media audio visual (video animasi) yang dikemangkan diperoleh dari angket respon guru yang diisi oleh guru kelas IV yaitu Ibu Nita Paradila Sari, S.Pd. sedangkan angket respon siswa diisi oleh 16 siswa yang ada di kelas IV yang telah dilakukan proses pembelajaran dengan menampilkan media audio visual (video animasi) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### b) Lembar Efektivitas

Lembar efektivitas dirancang untuk mengetahui data keefektifitasan media audio visual (video animasi) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Data efektivitas tersebut dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui tes soal yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar. Adapun tes soal yang digunakan berupa 10 soal pilihan ganda yang mencakup 10 pertanyaan.

#### d. Perancangan produk media audio visual (video animasi)

Pada tahapan ini produk yang dihasilkan berupa video animasi yang dalam pembuatan serta penggunaannya memanfaatkan perkembangan teknologi.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan media media audio visual (video animasi) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dilakukan penilaian terhadap media audio visual (video animasi) yang peneliti kembangkan. Tahap penilaian media audio visual (video animasi) ini dilakukan oleh ahli validator yang memvalidasi Bahasa, Media/kegrafikan dan Materi. Uji validasi ini dilakukan untuk melihat kelayakan serta ketepatan video animasi yang peneliti kembangkan.

No	Gambar	Keterangan
1.		Pada slide pertama terdapat kalimat pembuka dengan tulisan ucapan salam.
2.		Pada slide kedua menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari kemudian menjelaskan pertemuan yang akan dibahas.
3.		Pada slide ketiga menjelaskan mengenai capaian pembelajaran yang akan dipelajari.

4.		Pada slide keempat menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dipelajari.
5.		Kemudian pada slide kelima – slide ke dua puluh menjelaskan mengenai materi pembelajaran.
6.		Slide kedua puluh satu diakhiri dengan kalimat penutup yang diakhiri dengan ucapan salam.

Gambar 2. Hasil Media Pembelajaran.

Data hasil validasi video animasi diperoleh dari tiga validator yaitu Bapak Aprimadedi, M.Pd sebagai ahli validator bahasa, Bapak Heri Sudiby, M.Kom sebagai ahli vlidator media/kegrafikan, Ibu Wiwik Okta Susilawati sebagai ahli validator materi.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

##### a. Hasil Uji Validasi

##### 1) Hasil Validasi Video Animasi

Data hasil validasi video animasi diperoleh dari tiga validator yaitu Bapak Aprimadedi, M.Pd sebagai ahli validator bahasa, Bapak Heri Sudiby, M.Kom sebagai ahli vlidator media/kegrafikan, Ibu Wiwik Okta Susilawati sebagai ahli validator materi. Uji validasi ini dilakukan untuk melihat kelayakan serta ketepatan video animasi yang peneliti kembangkan. hasil validasi pengembangan media audio visual(video animasi) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Data Validasi Video Amasi

Validator	Aspek yang di Validasi	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
AD	Bahasa	$V = \frac{29}{30} \times 100\%$ V= 96,66%	Sangat valid
HS	Media	$V = \frac{28}{35} \times 100\%$ V= 80%	Sangat valid
WS	Materi	$V = \frac{28}{35} \times 100\%$ V= 80%	Sangat valid
Rata ra	ta	V= 85%	Sangat valid

Berdasarkan table 1, dapat disimpulkan bahwa data hasil validasi video animasi yang dilakukan oleh tiga validator yaitu Bapak Aprimadedi, M.Pd sebagai validator ahli bahasa dengan hasil 96,66% dengan kategori sangat valid. Bapak Heri Sudiby, M.Kom sebagai validator ahli Media/kegrafikan dengan hasil 80% dengan kategori sangat valid Ibu Wiwik Okta Susilawati, M.Pd sebagai validator ahli materi dengan hasil 80% dengan kategori sangat valid Dengan demikian keseluruhan data hasil validasi video animasi mendapatkan presentase nilai rata-rata 85% dengan kategori sangat valid.

##### 1. Hasil Uji Praktikalitas

Pada tahapan ini, implementasi media audio visual (video animasi) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang telah selesai dikembangkan dapat diterapkan serta disajikan pada saat proses pembelajaran. Penerapan media audio visual

(video animasi) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan di SDN 06 Koto Baru yaitu pada kelas IV, tahap implementasi ini dilakukan untuk mendapatkan data praktikalitas yang berfungsi untuk melihat sejauh mana kepraktisan video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data hasil praktikalitas ini diperoleh dari angket respon guru yang dinilai oleh Ibu Nita Paradila Sari, S.Pd dan dinilai oleh 16 siswa dengan memberikan angket yang berisi pernyataan untuk memberikan anggapan terhadap video animasi yang telah ditampilkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Data hasil Praktikalitas Respon Guru dan siswa

Praktisi	Hasil	Kategori
Guru Kelas IV	$V = \frac{29}{30} \times 100\%$ $V = 96,66\%$	Sangat Praktis
Siswa Kelas IV	$V = \frac{465}{30} \times 100\%$ $V = 96,87\%$	Sangat Praktis
Rata-rata	96,86%	Sangat Praktis

Dengan demikian dari tabel 2 menunjukkan bahwa penilaian praktikalitas video animasi terhadap angket respon guru dan angket respon siswa mendapatkan nilai rata-rata 96,86% dengan kategori sangat praktis, sehingga untuk media audio visual (video animasi) yang telah dikembangkan dapat diterapkan serta layak untuk digunakan di SDN 06 Koto Baru yaitu pada kelas IV.

## 2. Hasil Uji Efektifitas

Data efektivita media audio visual (video animasi) pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV didapatkan dari penilaian hasil belajar siswa melalui tes soal. Penyajian data efektivitas dilakukan untuk melihat sejauh mana keefektivitasan media audio visual (video animasi) yang peneliti kembangkan didalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Efektifitas Kategori Tuntas dan Tidak Tuntas

Responden	Kategori Tuntas	Kategori Tidak Tuntas
Siswa Kelas IV	14	2
Rata-rata	$(14/16 \times 100)$ $= 87,5\%$	$(2/16 \times 100)$ $= 12,5\%$

Dengan demikian berdasarkan tabel 3 di atas data efektivitas hasil belajar siswa menunjukkan bahwasanya media audio visual (video animasi) yang telah dikembangkan sangat efektif dan layak untuk diterapkan dengan rata-rata kategori ketuntasan 87,5% dan kategori tidak tuntas dengan rata-rata 12,5%.

## 5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi in adalah tahap berakhir dalam model pengembangan ADDIE ini. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap hasil belajar yang dipelajari. Evaluasi dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap formatif dan tahap sumatif. Evaluasi tahap formatif dilakukan diakhir semester.

Evaluasi sumatif mengukur mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan yaitu terhadap pengembangan media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum merdeka disekolah dasar dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dan model yang digunakan adalah model ADDIE, adapun jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan berupa instrumen analisis peserta didik, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon guru dan siswa, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan menggunakan teknik analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dengan media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 06 Koto Baru. Validasi media pembelajaran audio visual (video animasi) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ini dinilai oleh tiga validator. Validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata 85 % dengan kategori sangat valid. Sedangkan Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas dan 16 peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata 96,86% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan

efektivitas dinilai dari hasil belajar siswa memperoleh rata-rata 87,5% dengan kategori sangat efektif. Dapat diketahui bahwa penelitian ini mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dari yang sebelumnya diharapkan peneliti menerapkan pada semester 1, karena berhubung didalam judul penelitian ini hanya mengembangkan media audio visual di semester 2 saja, maka peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada semester 1 dengan judul pengembangan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan CapCut kelas IV SD dalam kurikulum merdeka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Yanti, F., Fauziah, F., Ridoh, A., & Tris Susanti, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 173–183. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1874>
- Estuhono, M R Mahmudi, R. Ilahi. (2023). Pengembangan video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Ips Untuk Mendukung *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 319–330. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1345>
- Estuhono, E., Subhan, M., & Hopipah, R. (2023). Pengembangan Video

- Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Application Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(2), 437–445.  
<https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1414>
- Fricitarani, A., Hayati, A., R. R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.  
<https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1).28–37.  
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jama Hendra, R., Elin Yuspita, Y., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 126–134.  
<https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1917>
- Muhammad Subhan, Amril, R. J. (2023). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Tema 3 Subtema Kelas V Sdn 04 Koto Baru*. 229–241.
- Nasution, A. J., Ziliwu, S., Akhiriani, W., & Waina, A. (2023). Penguatan Moral Melalui Pembelajaran PPKN di MIS Al-Afkari Kabupaten Deli Serdang. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 151–159.  
<https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3156>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.  
<https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>
- Purnaningsih, P. (2017). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(1), 34.  
<https://doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1503>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122.  
<https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Sarwendah, R. E. N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1168>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(2), 188–199. <https://doi.org/10.35706/judika.v3i2.215>
- Yulia Darniyanti, Muhammad Subhan, & Vinni. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Muatan Ips Dikelas V Sdn 44/Viii Teluk Singkawang Kabupaten Tebo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 974–978. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1571>