



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS *CIVIC SKILLS* BERMUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA KELAS IV SDN 104 JALAJJA KABUPATEN LUWU TIMUR

Sartika^{1*}, Nurdin², Tenrijaya³

^{1*,2,3} Universitas Islam Negeri Palopo

*Email: 2102918965@iainpalopo.ac.id, nurdin_k@iainpalopo.ac.id, tenrijaya@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4011>

Abstrak

Jurnal ini membahas tentang Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Civic Skills* Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV SDN 104 Jalajja Kabupaten Luwu Timur Pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya disekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dokumentasi, dan validasi oleh para ahli. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran interaktif yang menggabungkan gambar, suara, animasi, dan teks untuk memperkuat pemahaman siswa. Hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, dengan nilai rata-rata 87%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media, dengan hasil analisis sebesar 97,84% menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio visual ini mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Hal ini terlihat dari hasil *pretest* 61,05% dan hasil *posttest* 81,57%, berarti meningkat 20,52%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual berbasis *civic skills* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PKn serta berpotensi menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan penguatan karakter siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Audio Visual, *Civic Skills*, Pengembangan Media, Profil Pelajar Pancasila, Siswa Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu jenis studi individu yang ditujukan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan memperoleh tentang berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Pendidikan mempunyai potensi-potensi untuk memberikan manfaat yang besar bagi setiap individu sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas hidup mereka baik pada saat ini maupun di masa depan. Setiap individu memiliki panduan dalam meningkatkan kualitas hidupnya, baik saat ini maupun di masa yang akan datang dengan memanfaatkan pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan dirinya semaksimal mungkin. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui jenjang pendidikan mungkin juga dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat juga memberikan dampak positif bagi dirinya di kemudian hari.

Zaman digital saat ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku sebagai media pembelajaran namun, untuk meningkatkan kinerja guru dan karakter siswa, perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang berupa gambar, animasi, warna, suara, serta video sehingga bisa membuat siswa lebih tertarik buat belajar. Pembelajaran akan lebih bermakna, jika memanfaatkan media sebagai sarana penunjang pada aktivitas pembelajaran serta media pembelajaran sangat berpengaruh diproses pembelajaran sebab peserta didik



dapat termotivasi dalam belajar. Pengembangan media dalam proses belajar mengajar sebenarnya sangat dianjurkan. Begitu juga dengan menggunakan alat media lainnya seperti telinga, mulut, hidung, kaki, tangan bahkan yang terpenting adalah hati. Salah satu jenis media yang sangat efektif digunakan oleh siswa sekolah dasar adalah media audiovisual. Media ini merupakan kombinasi antara media audio dan visual atau bisa disebut pandang-dengar.

Pendidikan Kewarganegaraan yang bermutu adalah memberdayakan seseorang untuk mengidentifikasi atau memberi makna yang berarti pada sesuatu yang berwujud seperti bendera, lambang negara, lagu kebangsaan, monumen nasional, atau peristiwa-peristiwa politik dan kenegaraan. Pengembangan dimensi *civic skills* dilandasi oleh *civic knowledge*. Dimensi ini dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan keterampilan yang diperlukan peserta didik untuk dapat berperan serta secara efektif dalam masyarakat dan menyadarkan peserta didik tentang pentingnya peran aktif warga negara.

Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) ini merupakan salah satu aspek yang penting dalam pendidikan kewarganegaraan yang harus ditanamkan pada setiap individu yang dimulai sejak dini melalui pendidikan. Setiap siswa berhak mendapatkan pendidikan tentang keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) untuk menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna dan pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran mudah tercapai dengan efektif dan efisien. Dalam mengembangkan media audio visual berbasis *civic skills* siswa, kemampuan guru dalam menentukan strategi yang tepat, dan sesuai sangat berpengaruh dalam tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Seorang guru tidak hanya bertugas mengajar, tetapi juga mengetahui pemahaman siswa dan mendidik siswa agar memiliki sikap partisipatif dan peduli dengan lingkungan sekitarnya. Dalam dunia pendidikan, strategi adalah suatu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, seorang guru harus mempunyai strategi yang tepat dalam mengembangkan *civic skills* peserta didik bermuatan profil pelajar pancasila.

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 104 Jalajja Kabupaten Luwu Timur menemukan suatu fenomena dimana pasca Pandemi Covid-19 membuat siswa menjadi semakin malas membaca ataupun mencari informasi terkait materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa menggantungkan diri pada materi yang disampaikan oleh guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran mereka di sekolah saja, namun fenomena tersebut dapat sedikit diminimalisir dengan adanya kurikulum merdeka ini dan siswa mulai melaksanakan pembelajaran langsung di kelas, siswa dituntut untuk lebih berpartisipasi ketika proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran saat ini berbasis kurikuler untuk menambah pengetahuan siswa dan menguatkan materi pelajaran yang sudah diberikan ketika di kelas.

Berdasarkan hasil observasi tersebut pengembangan media audio visual berbasis *civic skills* diyakini dan dipercaya mampu meningkatkan profil pelajar Pancasila di tingkat sekolah dasar karena lebih menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan suasana senang. Pengembangan media pembelajaran seperti ini, sangat memberikan kemudahan bagi guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Selain dapat mengatasi hambatan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, pengembangan media audio visual juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan kegairahan siswa dalam belajar. Proses belajar mengajar tidak akan monoton, sehingga siswa tidak akan merasa jenuh.

Tenrijaya & Bahtiar dengan judul "Pengembangan Buku Ajar Analisis Sosial Masyarakat Terintegrasi Keislaman". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar "Analisis Sosial Masyarakat Terintegrasi Keislaman" yang ditujukan sebagai referensi pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa dalam mata kuliah Analisis Sosial Masyarakat



Islam. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan mahasiswa, perancangan produk, pengembangan dan validasi oleh ahli, uji coba, serta evaluasi. Hasil analisis menunjukkan buku ini layak digunakan tanpa revisi, dengan nilai rata-rata 90,9 pada aspek isi/materi, dan 96,6 pada aspek kegrafikan. Dalam aspek keefektifan, buku ini memperoleh nilai rata-rata 85,11, yang menandakan efektivitas tinggi sebagai sumber referensi pembelajaran dengan predikat A-. Kesimpulannya, buku ajar "Analisis Sosial Masyarakat Terintegrasi Keislaman" telah terbukti efektif dan layak sebagai bahan ajar yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran dalam mata kuliah Analisis Sosial Masyarakat Islam.

Berdasarkan uraian di atas, sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu melengkapi kekurangan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang mengenai bagaimana inovasi guru dalam menyediakan media pembelajaran, maka penulis mengambil judul penelitian "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Civic Skills* Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV SDN 104 Jalajja Kabupaten Luwu Timur"

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D. Jenis penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien. Karena model ADDIE ini sesuai untuk pengembangan produk atau media pembelajaran. ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan mixed methods. Pendekatan ini merupakan gabungan antara pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan karena penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk proses analisis kebutuhan sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam menguji validitas dan uji kepraktisan.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SDN 104 Jalajja, Desa Jalajja, Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran ganjil di bulan November hingga akhir bulan Desember, kurang lebih selama 2 bulan.

Subjek penelitian ini adalah 19 orang siswa kelas IV A SDN 104 Jalajja, Kabupaten Luwu Timur, yang masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda-beda antar siswa yang memahami materi terkait, serta ada siswa yang memiliki daya serap tinggi terhadap materi pembelajaran dan adapula yang lambat. Adapun objek penelitian yaitu pengembangan media audiovisual berbasis *civic skills*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan penelitian pada peserta didik kelas IV di SDN 104 Jalajja, Kabupaten Luwu Timur, peneliti telah melakukan analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik analisis kurikulum, materi dan karakteristik siswa. Adapun bahan ajar berupa media audio visual yang akan dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Berikut tahapan yang dikembangkan peneliti:



- a. Analisis (*analyze*) pembelajaran pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah.

Tahap pertama yang dilakukan sebelum ke tahap selanjutnya yaitu melakukan tahap uji validasi angket analisis kebutuhan peserta didik dan guru dengan melibatkan dosen validator sebagai pakar ahli.

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat layaknya dari angket analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan.

Pada tahapan ini dilakukan dengan beberapa kegiatan yaitu analisis kinerja, mengkonstruksi penilaian *performance*, analisis tujuan serta analisis *setting instructional*.

1) Analisis Kinerja

Pada tahapan analisis kinerja ini dilakukan pengamatan terhadap permasalahan dasar dalam proses pembelajaran, khususnya pada penggunaan media dalam materi Nilai-Nilai Pancasila dan Penerapannya di Sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 104 Jalajja Kabupaten Luwu Timur, oleh Ibu Nurhaeni, diperoleh informasi bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Meskipun kurikulum tersebut memberikan ruang yang lebih *fleksibel* bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, pada praktiknya media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan papan tulis. Hal ini membuat penyajian materi menjadi kurang variatif dan kurang menarik perhatian siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa masih cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan belum sepenuhnya memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya keterlibatan siswa ini disebabkan oleh keterbatasan media yang dapat memvisualisasikan materi secara konkret dan interaktif. Oleh karena itu, hasil analisis kinerja menunjukkan bahwa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi gambar, suara dan teks serta mengaktifkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa tentang nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah melalui contoh-contoh kontekstual. Pengembangan media audio visual berbasis *civic skills* dipandang sebagai solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan tersebut, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila.

Kemudian peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi peserta didik mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada penggunaan media audio visual. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik dan kurang membantu mereka memahami materi secara mendalam. Peserta didik mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media audio visual yang menampilkan gambar, suara dan teks secara terpadu, karena hal tersebut dapat memudahkan pemahaman dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Temuan ini memperkuat kebutuhan untuk mengembangkan media audio visual berbasis *civic skills* yang dapat mendukung proses pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di sekolah.

2) Mengkonstruksi Penilaian *Performance*

Kegiatan mengkonstruksi penilaian *performance* yaitu dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti memperoleh data melalui 2 cara yaitu melalui angket peserta didik dan wawancara guru. Hasil wawancara guru bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran yang bervariasi dan peserta didik menyukai media pembelajaran seperti media audio visual yang ditawarkan oleh peneliti kepada guru, karena siswa kelas IV lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang bergerak dan bersuara agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar.

3) Analisis Tujuan

Tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, tingkat perkembangan peserta didik, serta kurikulum yang berlaku agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-



benar efektif. Dalam konteks penelitian ini, tujuan pembelajaran difokuskan pada penguasaan materi **Nilai-Nilai Pancasila dan Penerapannya di Sekolah** oleh siswa kelas IV SDN 104 Jalajja Kabupaten Luwu Timur. Penentuan tujuan pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep jika disertai contoh nyata, visualisasi, dan kegiatan interaktif. Oleh karena itu, media audio visual berbasis *civic skills* dirancang untuk membantu siswa dalam memahami makna setiap sila dalam Pancasila, mengidentifikasi penerapan nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di lingkungan sekolah, menunjukkan nilai-nilai sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui interaksi dengan media yang menarik.

4) Analisis *Setting Instructional*

Kegiatan analisis *setting instructional* ini yaitu menganalisis lingkungan belajar peserta didik untuk memperoleh data mengenai lingkungan belajar peserta didik. Peneliti menggunakan angket peserta didik untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham pada materi nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di sekolah. Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung presentase dari setiap item pernyataan yang terdapat dalam angket dengan menggunakan rumus *mean* oleh Arikunto, sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum FX}{N}$$

Keterangan:

X = Mean

Fx = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor total

Berdasarkan hasil angket yang dimasukkan kepada peserta didik kelas IV SDN 104 Jalajja sebanyak 19 siswa, diketahui bahwa siswa kelas IV memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran PKN materi nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di sekolah. Hasil *pretest* peserta didik sebanyak 19 siswa pada materi nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di sekolah. Hasil *pretest* dapat dilihat pada table dibawah sebagai berikut :

Tabel 4.6 *Pretest* Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai Sebelum Implementasi Media	Keterangan
1	Herdiana Saputri	40	Tidak Tuntas
2	Resky Fatihatul Tuntas Jannah	50	Tidak
3	Ahmad Fausan	50	Tidak Tuntas
4	Adiba Albarim M	60	Tidak Tuntas
5	Abidah Zulaikha Irhan	80	Tuntas
6	Azzahra Asyila	50	Tidak Tuntas
7	Dilly Alfa	50	Tidak Tuntas



Arcellio			
8	Earlyta Arsyfha Arcellio	60	Tidak Tuntas
9	Fahry	50	Tidak Tuntas
10	Herdiana Saputri	70	Tuntas
11	Iksan	70	Tuntas
12	Jihan Fahira	80	Tuntas
13	Khairul Azzan	60	Tidak Tuntas
14	Kris Surya	50	Tidak Tuntas
15	Muh. Alfian	60	Tidak Tuntas
16	Muh. Algazali	70	Tidak Tuntas
17	Muh. Alya Zakir	60	Tidak Tuntas
18	Muh. Farel	50	Tidak Tuntas
19	Muh. Rzuki Nur	70	Tuntas
Rata-ata		61,05	Tidak
Tuntas			

Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa sebelum mengaplikasikan media audio visual diketahui bahwa nilai rata-rata kelas mencapai 61,05 dengan jumlah nilai keseluruhan sebesar 1160 dari 19 siswa. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, sebagian besar siswa masih berada di bawah standar ketuntasan. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang tuntas hanya 5 orang (26,3%), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 14 orang (73,7%). Nilai rata-rata yang didapatkan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{F}{n}$$

Keterangan : F = Jumlah Nilai
 n = Banyak data

$$\text{Hasilnya : } \frac{1160}{19} = 61,05$$

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual. Hasil *posttest* ini akan dijelaskan pada tahap evaluasi setelah menggunakan media audio visual pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah. Hasil *posttest* tersebut akan dibandingkan dengan nilai *pretest*.

b. *Design* (Perancangan) Media Audio Visual

Tahap ini merupakan kegiatan untuk menentukan rancangan yang akan digunakan dalam membuat produk media audio visual berbasis civic skill berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Dalam rancangan ini peneliti menentukan media audio visual berbasis *civic skills* yang akan dibuat untuk mata pelajaran PKN pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah, kemudian peneliti menggunakan referensi animasi, gambar, dan ilustrasi yang dipilih untuk digunakan dalam pembuatan media audio visual. Referensi tersebut berasal dari beberapa sumber yakni internet (*Google*), serta aplikasi yang sudah disiapkan melalui perangkat laptop/smartphone dan koneksi jaringan internet. Pada tahap ini peneliti menggunakan 2 aplikasi untuk membuat produk, diantaranya *Canva* dan *google*.

1) Aplikasi *Canva*

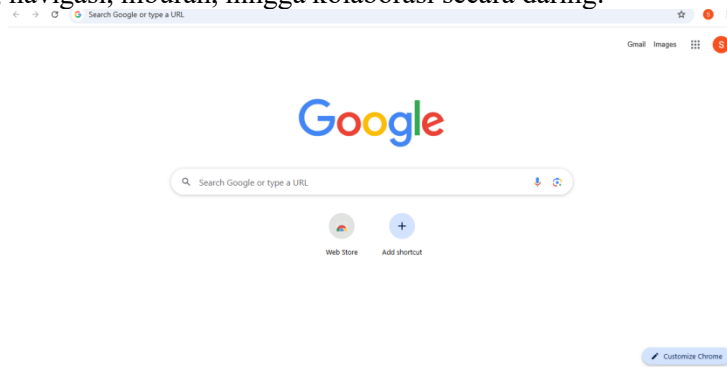
Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media social, makalah presentasi, poster dan konten visual lainnya.



Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Canva

2) Aplikasi Google

Aplikasi Google adalah serangkaian layanan digital yang dikembangkan oleh Google LLC untuk membantu pengguna dalam berbagai aktivitas, baik pribadi maupun profesional. Aplikasi-aplikasi ini umumnya berbasis web dan cloud, yang berarti data disimpan secara daring dan dapat diakses kapan saja melalui perangkat yang terhubung ke internet. Google menyediakan berbagai jenis aplikasi yang mencakup kebutuhan komunikasi, produktivitas, penyimpanan data, navigasi, hiburan, hingga kolaborasi secara daring.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Google

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ialah tahap pembuatan produk yaitu media pembelajaran. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan disesuaikan dengan tahapan desain. Kemudian setelah produk telah selesai maka selanjutnya yang akan dilakukan uji kevalidan terhadap produk yang dikembangkan. Adapun tahapan pengembangan sebagai berikut :

1) Tahap Persiapan

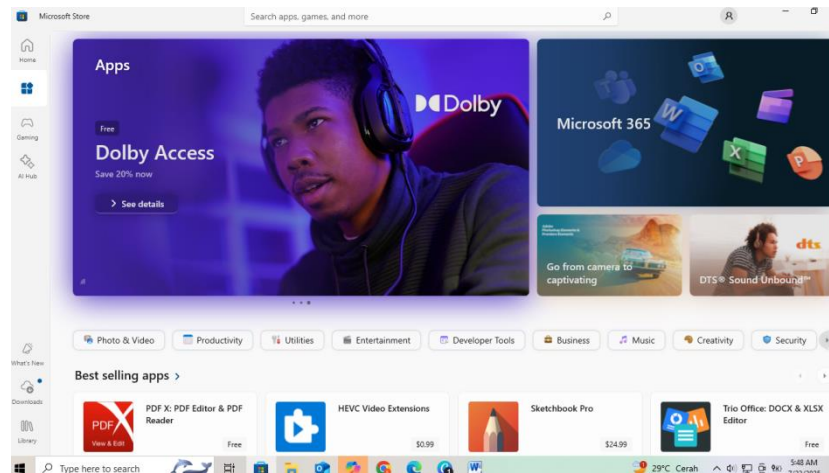
Tahap persiapan ini melengkapi semua bahan yang akan digunakan untuk membuat media audio visual ini dengan menggunakan 2 aplikasi yaitu *google* dan *canva*. Setelah semua siap maka tahap selanjutnya adalah pembuatan media audio visual berbasis *civic skills* bermuatan profil pelajar pancasila pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah.

2) Tahap pembuatan produk yaitu pengembangan media audio visual

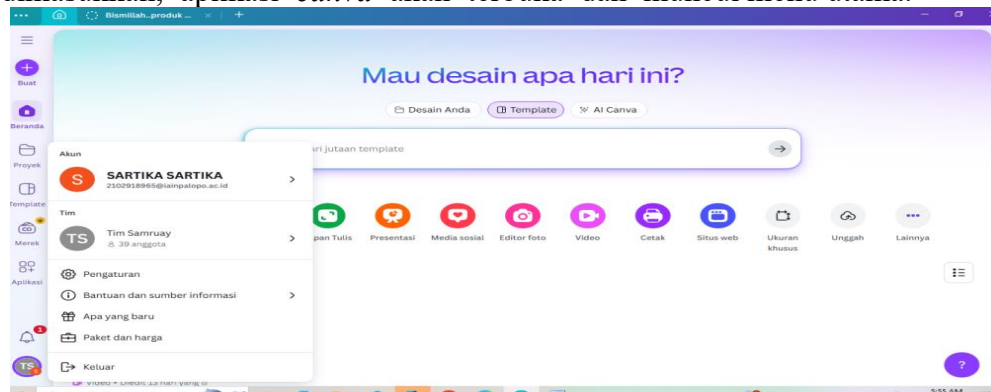
Adapun 9 tahapan pembuatan produk dapat dilihat sebagai berikut :

1. Pembuatan media audio visual ini menggunakan aplikasi *canva* dan *google* yang dapat diunduh diplaystore atau Microsoft Store yang tersedia di computer dan diponsel.

1.3 Tampilan *Microsoft Store*

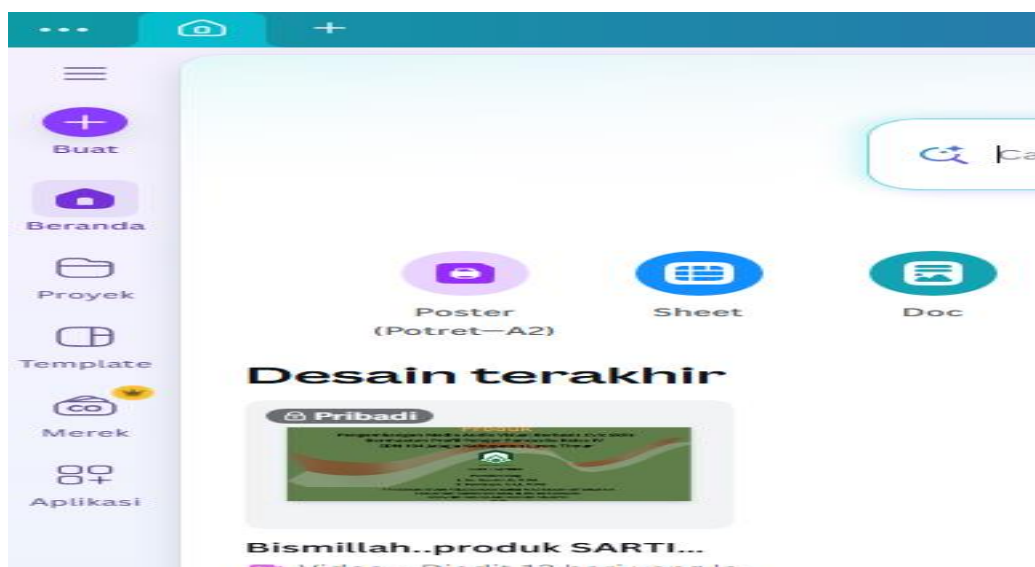


2. Setelah di unduh aplikasi *canva* maka sudah bisa digunakan. Klik aplikasi untuk menunjukkan bahwa pengguna akan diminta memasukkan alamat emailnya. Setelah email dimasukkan, aplikasi *canva* akan terbuka dan muncul menu utama.



Gambar 4.4 Tampilan menu utama *canva*

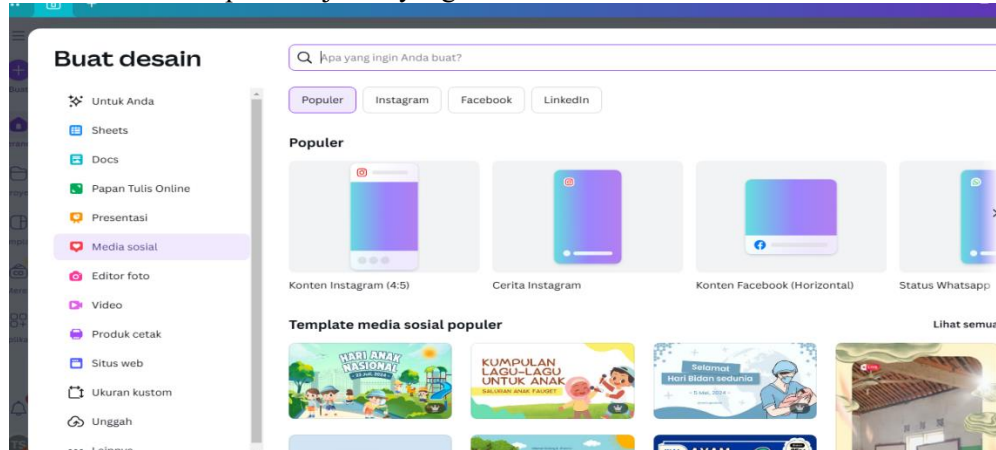
2. Setelah mendaftarkan email di aplikasi *canva*, klik buat untuk memulai membuat audio visual.



Gambar 4.5 Menu *Canva*

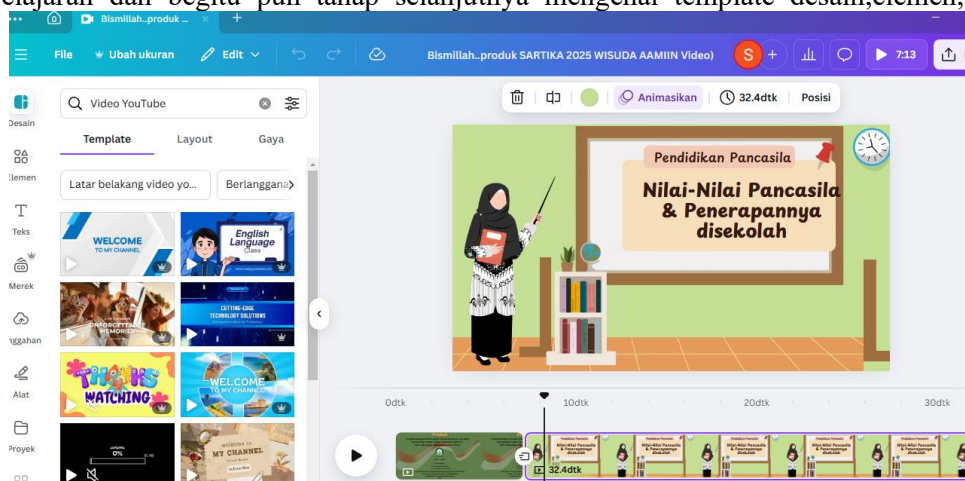


3. Setelah mengklik menu buat, maka langkah selanjutnya adalah memilih menu media sosial dan memilih template dan mengubah teks yang ada pada template dengan mencantumkan media pembelajaran yang akan di buat.



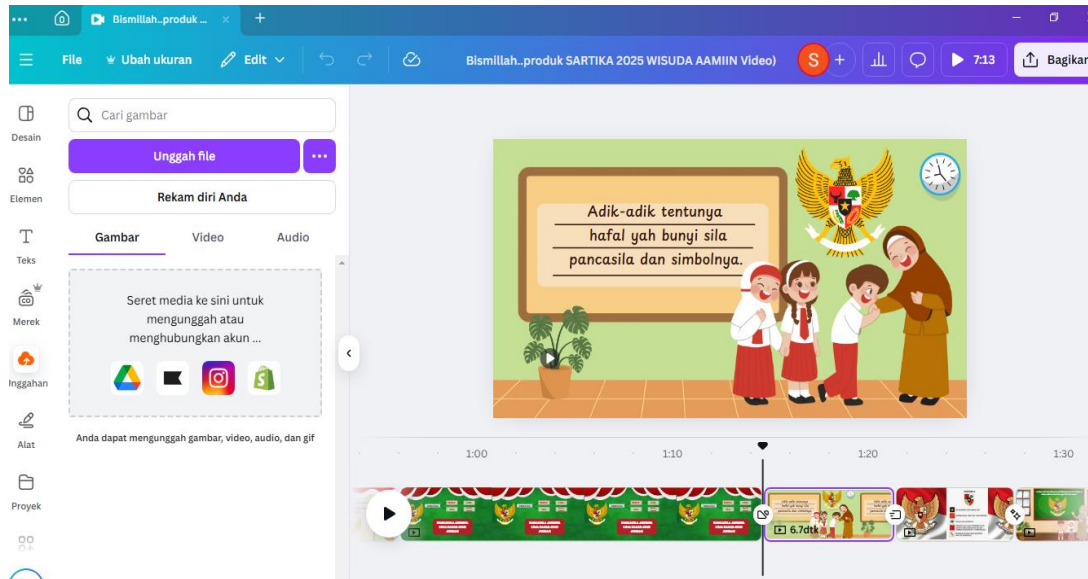
Gambar 4.6 Tampilan Template desain Canva

4. Langkah selanjutnya adalah memilih gambar *background* berdasarkan materi dengan mengklik desain atau elemen yang terletak pada layar sebelah kiri. Selanjutnya tampilkan animasi guru yang sedang menjelaskan materi. Kemudian klik teks. Kemudian berikan penjelasan mengenai materi yang bersangkutan kumpulkan semua gambar yang telah dibuat agar gambar-gambar bahan yang digunakan dapat dijadikan template media pembelajaran dan begitu pun tahap selanjutnya mengenai template desain, elemen, dan teks.



Gambar 4.7 Tampilan Desain Canva

5. Setelah desain medianya jadi, maka tahap selanjutnya adalah memasukkan suara keseluruhan media yang telah dibuat sesuai materi yang ingin di jelaskan, dengan mengklik unggahan. Kemudian pilih "Rekam Diri Anda".



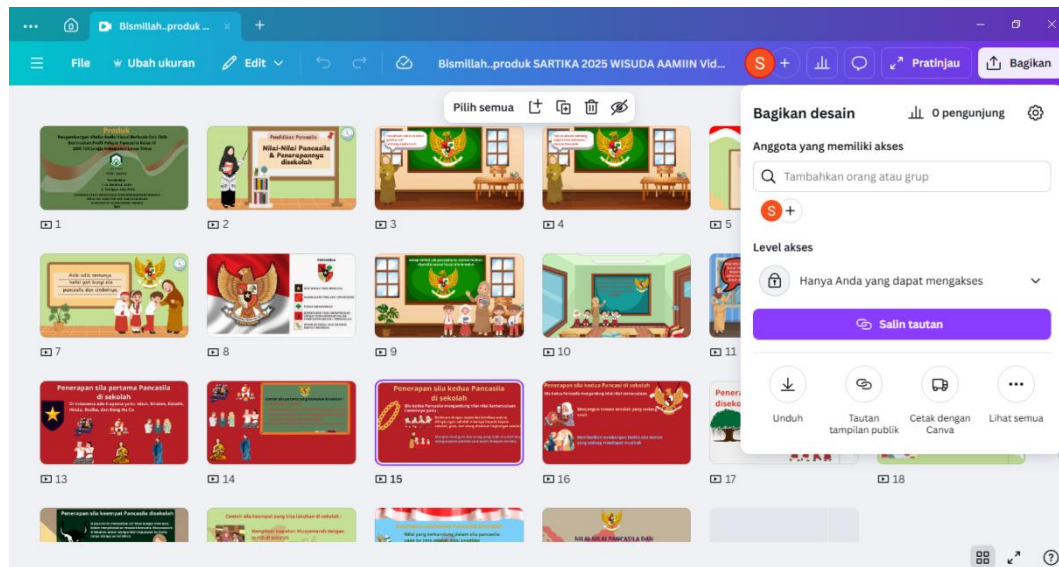
Gambar 4.8 Unggahan Suara Desain Canva

6. Setelah mengklik rekam diri anda, tahap selanjutnya adalah klik simpan dan keluar. Maka rekaman suara tadi akan tersimpan.



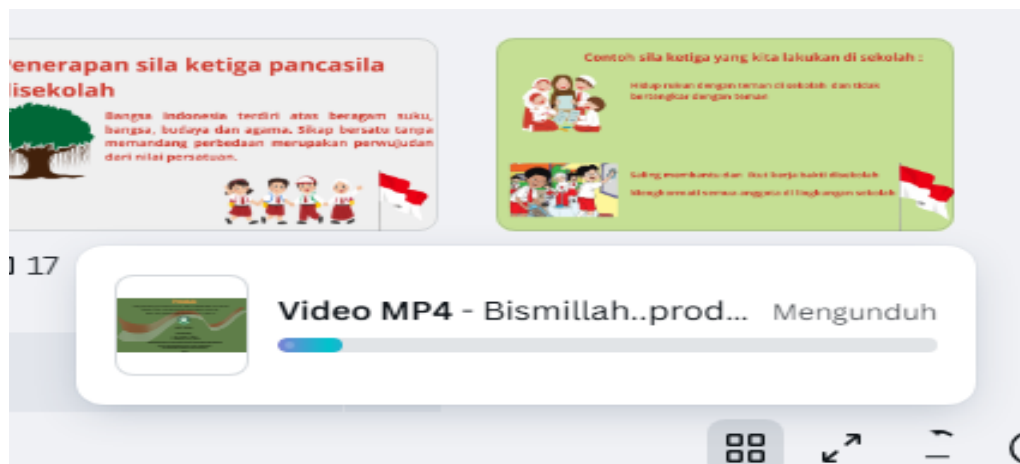
Gambar 4.9 Rekaman Suara Canva

7. Setelah setiap semua slide dan rekaman suara selesai, klik tandah panah media, dan opsi "unduh" yang akan muncul di bagian bawah sebelah kanan.



Gambar 4.10 Tampilan Desain Canva

8. Kemudian tunggu hasil media pembelajaran selesai, sehingga media pembelajaran siap untuk di gunakan.



Gambar 4.11 Mengunduh Video Canva Yang Telah Didesain Dan Siap untuk diigunakan

1. Hasil Uji Validitas

Setelah produk media audio visual berbasis *civic skills* bermuatan profil pelajar Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di sekolah selesai dikembangkan, maka dilakukan uji validitas oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian media yang telah dibuat. Uji validitas ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan indikator kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan.

- a. Revisi Uji Validasi

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, sebelum peneliti turun lapangan untuk mengaplikasikan media pembelajaran audio visual pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah, maka peneliti harus melakukan tahap uji validitas yang akan direvisi oleh ahli validator. Adapun revisi dari ahli validator sesuai saran dan masukan sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Revisi Saran Validator**

Yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah Revisi
Mengubah warna <i>backr-ground</i> dan judul menggunakan huruf capital pertama setiap kata.	Penerapan sila pertama Pancasila di sekolah Di Indonesia ada 6 agama yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Kong Hu Cu 	Penerapan Sila Pertama Pancasila Di Sekolah Di Indonesia ada 6 agama yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Kong Hu Cu 
Mengubah warna <i>background</i> agar tidak terlalu gelap dan gambar tidak menyatu dengan <i>background</i>	Penerapan sila kedua Pancasila di sekolah Sila kedua Pancasila mengandung nilai-nilai kemanusiaan. Contohnya yaitu : Berbicara dengan sopan dan bersikap santun di lingkungan sekolah misalnya kepada kepala sekolah, guru, dan orang disekitar lingkungan sekolah Menghormati guru dan orang yang lebih tua dari kita, mengucapkan permissi saat lewat di depan mereka. 	Penerapan sila kedua Pancasila di sekolah Sila kedua Pancasila mengandung nilai-nilai kemanusiaan. Contohnya yaitu : Berbicara dengan sopan dan bersikap santun di lingkungan sekolah misalnya kepada kepala sekolah, guru, dan orang disekitar lingkungan sekolah Menghormati guru dan orang yang lebih tua dari kita, mengucapkan permissi saat lewat di depan mereka. 
Memperbaiki tata letak gambar	Penerapan sila kedua Pancasila di sekolah Sila kedua Pancasila mengandung nilai-nilai kemanusiaan. Menjenguk teman sekolah yang sedang sakit. Memberikan sumbangan ketika ada teman yang sedang mendapat musibah 	Penerapan Sila Kedua Pancasila di Sekolah Sila kedua Pancasila mengandung nilai-nilai kemanusiaan. Menjenguk teman sekolah yang sedang sakit. Memberikan sumbangan ketika ada teman yang sedang mendapat musibah 

Berikut merupakan Validasi data :

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Nurdin K, M.Pd, yang merupakan dosen ahli dalam bidang Pendidikan Pancasila. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian, kemudahan pemahaman materi, dan penilaian konstektual. Berikut data yang ada pada penilaian validasi ahli materi :

Table 4.2 Validasi Ahli Materi

	Aspek yang dinilai	Bobot Penilaian	Catatan
Kelayakan Materi	Materi yang disampaikan dalam media audio visual sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Valid
	Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media audio visual	4	Sangat Valid
	Keakuratan isi media	3	Valid
	Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah.	4	Sangat Valid
	Penyajian materi bersifat Interaktif dan menarik.	3	Valid



	Materi yang disajikan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi	3	Valid
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.	4	Sangat Valid
	Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema.	4	Sangat Valid
	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik.	3	Valid
	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata.	4	Sangat Valid
	Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	4	Sangat Valid
	Total Skor	40	
	Rata-rata skor	4	

Berdasarkan Penilaian yang di berikan oleh validator ahli materi, maka diperoleh skor sebagai berikut:

$$NA = \frac{40}{44} \times 100\% \\ = 0,90 \text{ atau sekitar } 90$$

Rata-rata total penilaian tersebut dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Skor 81-100 = A (Layak digunakan tanpa revisi)
- b) Skor 61-80 = B (Layak digunakan dengan revisi ringan)
- c) Skor 41-60 = C (Layak digunakan dengan revisi sedang)
- d) Skor 21-40 = D (Layak digunakan dengan revisi berat)
- e) Skor 0-20 = E (Tidak layak digunakan)

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil penilaian dari validator ahli materi, diperoleh sebesar 0,90 atau sekitar 90 hal ini menandakan bahwa media audio visual berbasis civic skill bermuatan profil pelajar pancasila pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah dalam kategori A yaitu sangat layak digunakan tanpa adanya revisi.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen yang ahli di bidang media pembelajaran digital. Aspek yang dinilai antara lain, Tampilan visual (layout, warna, dan gambar), dan ilustrasi. Kesesuaian format media dengan tujuan pembelajaran, Kejelasan suara dan narasi, Navigasi dan kemudahan penggunaan media.

**Tabel 4.3 Validasi Ahli Media**

	Aspek yang dinilai	Bobot penilaian	Catatan
Kevalidan Ahli Media	Tampilalan kejelasan Yang digunakan menarik Perhatian siswa	3	Valid
	Tampilan <i>backround</i> media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa	3	Valid
	Kesesuaian bentuk, ukuran tata letak teks dan warna dalam media pembelajaran.	2	Valid
	Kesesuain durasi tampilan media pembelajaran	3	Valid
	Kesesuaian audio dalam media pembelajaran	3	Valid
	Kesesuaian tata letak animasi dan penempatan animasi	2	Valid
	Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak	3	Valid
	Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	3	Valid
	Penggunaan media pembelajaran meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa	3	Valid
	Kemudahan penggunaan video pembelajaran.	3	Valid
	Pemilihan gambar dalam setiap slide	2	Valid
	Konsistensi <i>canva</i>	2	Valid
	Total skor	32	
	Rata-rata skor	3	

Berdasarkan Penilaian yang di berikan oleh validator ahli media, maka diperoleh skor sebagai berikut:

$$NA = \frac{32}{36} \times 100\% \\ = 0,88 \text{ atau sekitar } 88$$

Rata-rata total penilaian tersebut dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut:

- Skor 81-100 = A (Layak digunakan tanpa revisi)
- Skor 61-80 = B (Layak digunakan dengan revisi ringan)



c) Skor 41-60 = C (Layak digunakan dengan revisi sedang)

d) Skor 21-40 = D (Layak digunakan dengan revisi berat)

e) Skor 0-20 = E (Tidak layak digunakan)

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil penilaian dari validator ahli media, diperoleh sebesar 0,88 atau sekitar 88 hal ini menandakan bahwa media audio visual berbasis *civic skills* bermuatan profil pelajar pancasila pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah dalam kategori A yaitu sangat layak digunakan.

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi Ahli Bahasa dilakukan oleh Dr. Muhammad Guntur, dosen yang ahli dalam bidang kebahasaan dan tata bahasa Indonesia. Aspek yang dinilai meliputi Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), Ketetapan tata bahasa, Setiap penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan, Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami, Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa, Bahasa yang digunakan komunikatif.

Tabel 4.4 Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang dinila		Bobot Penilaian	Catatan
Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan Sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	3	Valid
	Ketetapan tata bahasa	3	Valid
	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang	4	Sangat Valid
	bahasa sajian materi mudah untuk dipahami	4	Sangat Valid
	kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD	3	Valid
	Bahasa yang digunakan Komunikatif	3	Valid
Total skor		20	
Rata-rata skor		4	

Berdasarkan Penilaian yang di berikan oleh validator ahli media, maka diperoleh skor sebagai berikut:

$$NA = \frac{20}{24} \times 100\% \\ = 0,83 \text{ atau sekitar } 83$$

Rata-rata total penilaian tersebut dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut:

a) Skor 81-100 = A (Layak digunakan tanpa revisi)

b) Skor 61-80 = B (Layak digunakan dengan revisi ringan)

c) Skor 41-60 = C (Layak digunakan dengan revisi sedang)

d) Skor 21-40 = D (Layak digunakan dengan revisi berat)

e) Skor 0-20 = E (Tidak layak digunakan)

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil penilaian dari validator ahli bahasa, diperoleh sebesar 0,83 atau sekitar 83 hal ini menandakan bahwa media audio visual berbasis civic



skill bermuatan profil pelajar pancasila pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah dalam kategori A yaitu sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator, diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Table 4.5 Nama-Nama Validator

Nama Validator	Bidang	Skor%	Kategori
Dr. Nurdin K. M.Pd	Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.,	Ahli Media	88%	Sangat Layak
Dr. Muhammad Guntur	Ahli Bahasa	83%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh seluruh ahli validator maka diperoleh skor keseluruhan sebagai berikut :

$$NA = \frac{90+88+83}{3} \times 100\% \\ = \frac{261}{3} = 87\%$$

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil penilaian dari validator memperoleh nilai akhir sebesar 87% yang termasuk kategori A, sehingga media audio visual dinyatakan *Sangat Layak* sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas IV SDN 104 Jalajja.

b. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, media audio visual berbasis *civic skills* yang telah divalidasi oleh para ahli digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDN 104 Jalajja Kabupaten Luwu Timur. Implementasi dilakukan dengan melibatkan guru mata pelajaran PKn serta seluruh peserta didik kelas IV sebagai subjek uji coba. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun, dengan memanfaatkan perangkat pendukung seperti LCD proyektor, layar, dan speaker agar media dapat ditampilkan secara maksimal. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi, motivasi, dan pengenalan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru menyajikan materi nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di sekolah menggunakan media audio visual yang dikembangkan.

Siswa menyimak tayangan video interaktif yang memadukan gambar, suara dan teks. Setelah itu guru memfasilitasi diskusi serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat terkait isi tayangan. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selama implementasi, diamati bagaimana keterlibatan siswa, respon yang ditunjukkan, serta sejauh mana media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Tahap implementasi ini menjadi dasar untuk melihat kesiapan media sebelum masuk pada tahap evaluasi formatif dan sumatif.

c. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari metode ADDIE. Tahap evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media audio visual ini yaitu tahap evaluasi formatif dan sumatif.

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual. Hasil *posttest* tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai *pretest* yang telah diperoleh sebelumnya untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual. Dari hasil perbandingan tersebut terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata maupun jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berikut nilai rata-rata siswa setelah pengaplikasian media audio visual sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Posttest Peserta Didik**

	Peserta Didik	Implementasi Media	Keterangan
1	Herdiana Saputri	90	Tuntas
2	Resky Fatihatul Jannah	80	Tuntas
3	Ahmad Fausan	80	Tuntas
4	Adiba Albarim M	80	Tuntas
5	Abidah Zulaikha Irhan	90	Tuntas
6	Azzahra Asyila	80	Tuntas
7	Dilly Alfa Arcellio	80	Tuntas
8	Earlyta Arsyfha Arcellio	90	Tuntas
9	Fahry	70	Tuntas
10	Herdiana Saputri	80	Tuntas
11	Iksan	90	Tuntas
12	Jihan Fahira	80	Tuntas
13	Khairul Azzan	90	Tuntas
14	Kris Surya	80	Tuntas
15	Muh. Alfian	80	Tuntas
16	Muh. Algazali	70	Tuntas
17	Muh. Alya Zakir	70	Tuntas
18	Muh. Farel	80	Tuntas
19	Muh. Rzuki Nur	90	Tuntas
	Rata-rata	81,57	Tuntas

Berdasarkan hasil evaluasi formatif dan sumatif yang diperoleh siswa setelah mengaplikasikan media audio visual, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas mencapai 81,57 dengan jumlah keseluruhan nilai sebesar 1.550 dari 19 siswa. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, yang telah ditetapkan, seluruh siswa dinyatakan



tuntas dengan jumlah 19 orang (100%). Nilai rata-rata yang didapatkan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{F}{n}$$

Keterangan :

F = Jumlah Nilai

n = Banyak data

$$\text{Hasilnya : } \frac{1.550}{19} = 81,57$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan.

Selain melihat hasil *posttest*, tahap evaluasi juga dilakukan melalui uji praktikalitas terhadap media audio visual yang dikembangkan. Uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan, kebermanfaatan, dan kemenarikan media menurut peserta didik setelah digunakan dalam pembelajaran.

Berikut hasil uji praktikalitas kepada 19 orang peserta didik dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.8 Uji Praktikalitas Peserta didik

Butir Pernyataan No Responden	jumlah skor Yang diperoleh	jumlah skor maksimum	tingkat kepraktisan	kategori
1 Herdiana Saputri	46	41	100%	Sangat Praktis
2 Resky Fatihatul Jannah	44	41	100%	Sangat Praktis
3 Ahmad Fausan	48	41	100%	Sangat Praktis
4 Adiba Albarim M	47	41	100%	Sangat Praktis
5 Abidah Zulaikha Irhan	46	41	100%	Sangat Praktis
6 Azzahra Asyila	45	41	100%	Sangat Praktis
7 Dilly Alfa Arcellio	36	41	87%	Sangat Praktis
8 Earlyta Arsyfha Arcellio	37	41	90%	Sangat Praktis
9 Fahry	34	41	82%	Sangat Praktis
10 Herdiana Saputri	47	41	100%	Sangat Praktis



11	Iksan	43	41	100%	Sangat Praktis
12	Jihan Fahira	41	41	100%	Sangat Praktis
13	Khairul Azzan	41	41	100%	Sangat Praktis
14	Kris Surya	43	41	100%	Sangat Praktis
15	Muh. Alfian	41	41	100%	Sangat Praktis
16	Muh. Algazali	41	41	100%	Sangat Praktis
17	Alya Zakir Muh.	46	41	100%	Sangat Praktis
18	Muh. Farel	47	41	100 %	Sangat Praktis
19	Muh. Rzuki Nur	41	41	100%	Sangat Praktis
Rata-rata				97,84%	

Berdasarkan hasil angket uji praktikalitas yang diberikan kepada 19 peserta didik maka diperoleh skor sebagai berikut :

$$NA = \frac{1859}{19} = 97,84$$

$$= 97,84 \%$$

Rata- rata total penilaian tersebut dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut :

- a) Skor 81-100 = A (Sangat Praktis)
- b) Skor 61-80 = B (Praktis)
- c) Skor 41-60 = C (Cukup Praktis)
- d) Skor 21-40 = D (Kurang Praktis)
- e) Skor 0-21 = E (Tidak Praktis)

Berdasarkan kriteria tersebut hasil penilaian kepraktisan dari peserta didik diperoleh sebesar 97,84 % menandakan bahwa media audio visual berbasis *civic skills* bermuatan profil pelajar pancasila pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah sangat praktis untuk digunakan dalam jangka panjang.

Angket pratikalitas ini menunjukkan bahwa seluruh respon peserta didik masuk dalam kategori sangat praktis, ini menandakan bahwa media pembelajaran audio visual pada materi nilai-nilai pancasila dan penerapannya di sekolah sangat layak digunakan untuk jangka panjang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *civic skills* bermuatan profil pelajar Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di sekolah untuk kelas IV SDN 104 Jalajja. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media ini dikembangkan sebagai respons atas permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta masih dominannya penggunaan metode ceramah dan buku paket dalam proses pembelajaran.

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Civic Skills* Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila dan Penerapannya disekolah.

Tahap analisis (*analyze*), Langkah awal dalam pengembangan media ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan pembelajaran. Analisis ini dilakukan agar pengembangan produk media pembelajaran benar-benar relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mendukung capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Peneliti melakukan observasi awal di kelas IV SDN 104 Jalajja dan melaksanakan wawancara dengan guru kelas. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa selama ini guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan bantuan papan tulis dan buku paket sebagai media utama. Penggunaan media digital seperti audio visual belum pernah dilakukan. Lebih lanjut, peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik untuk memperkuat data kebutuhan yang diperoleh dari guru. Angket ini bertujuan mengetahui pandangan dan pengalaman peserta didik terkait media pembelajaran yang biasa digunakan. Hasil dari penyebaran angket kepada **19 peserta didik** menunjukkan



bahwa sebagian besar dari mereka merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik dan tidak membantu mereka dalam memahami materi. Peserta didik menginginkan media yang lebih interaktif, visual, dan menyenangkan agar pembelajaran terasa lebih hidup dan mudah dipahami. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran berbentuk video animasi yang mampu menampilkan materi secara lebih konkret, interaktif, dan mendukung penguatan karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

2. Hasil Validitas Rancangan Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Civic Skills* Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila dan Penerapannya disekolah.

Setelah menyelesaikan tahap analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan pada tahapan desain dan pengembangan media. Media yang dikembangkan berupa video animasi pembelajaran berbasis *civic skills* yang memuat nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di lingkungan sekolah. Media ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti teks, animasi gambar, template visual, serta rekaman suara untuk menjelaskan isi materi. Aplikasi *Canva* dipilih karena mudah diakses, memiliki antarmuka yang ramah pengguna, dan menyediakan banyak elemen visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

3. Praktikalitas Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Civic Skills* Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila dan Penerapannya disekolah.

Tahap berikutnya adalah uji praktikalitas yang dilakukan terhadap **19 peserta didik kelas IV SDN 104 Jalajja**. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan praktis digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Praktikalitas media dilihat dari beberapa aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kejelasan isi, tampilan visual, dan daya tarik media. Setelah peserta didik menggunakan media video dalam proses pembelajaran, peneliti membagikan angket yang berisi 12 butir pernyataan untuk diisi oleh peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa media memperoleh skor total 1859 dari skor maksimal 19, dengan persentase 97,84 %. Persentase ini dikategorikan sebagai “Sangat Layak”, yang menunjukkan bahwa peserta didik merespons positif terhadap penggunaan media video berbasis *civic skills*. Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi karena disajikan secara visual dan disertai narasi suara yang menjelaskan secara bertahap. Animasi dan ilustrasi dalam video juga membantu mereka mengingat konsep nilai-nilai Pancasila secara lebih menyenangkan. Selain itu, media ini dinilai menarik karena tampilannya yang berwarna dan dinamis, sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan tidak hanya layak secara isi dan desain, tetapi juga sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media ini mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila sekaligus memperkuat pembentukan karakter pelajar Pancasila sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, media video berbantuan aplikasi *Canva* ini dapat menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Civic Skills* Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV SDN 104 Jalajja Kabupaten Luwu Timur menunjukkan hasil sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 104 Jalajja Kabupaten Luwu Timur masih dominan menggunakan metode ceramah dengan media terbatas. Guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Hasil *posttest* mencapai 81,57%.



- Oleh karena itu, media audio visual berbasis *civic skills* dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut.
- Hasil validasi rancangan pengembangan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, memperoleh persentase rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain visual, tata letak, kualitas audio, pemilihan warna, tipografi, dan keterpaduan elemen media. Dengan demikian, media ini dinilai mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa.
 - Kepraktisan media berdasarkan uji coba memperoleh penilaian 97,84% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Media mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman materi, sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Annisah, A. Peran Guru Pkn Dalam Mengembangkan Civic Skill Di Kelas Xi Sma Negeri 3 Tanjung Balai Tahun Pembelajaran 2021/2022. In *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan*, (2022).
- Azhar Arysad, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT. Grafindo persada, 2007).
- Baderiah, "Analisis Nilai Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum 2013 di SMA Negeri Kota Palopo." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 12.1 (2019): 148-170.
- Departemen Agama RI, 'Al-Qur'an Dan Terjemahnya' (Jakarta: Bina Ilmu, 2009)
- Erviana Diah Pratama1, P. dan A. M. Strategi Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*) Siswa. (2023), 14, 1–11.
- Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar," *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 2, no. 2 (2017): 59–70,
- Hermawan, Asep Harry, Media Pembelajaran Sekolah Dasar, Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 2016.
- Hulu, J. R., & Bawamenewi, A. Strategi Guru Menanamkan *Civic Skills* Siswa Pada Pembelajaran PKn. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), (2022), 263–270. I. Made, Teguh and I. Made Kirna. "Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model." *Jurnal Ika* 11.1 (2013).
- Ilham, Dodi, Nurdin Kaso, and Nurul Aswar Aswar. "Hubungan Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Kinerja Guru dengan Karakter Siswa Berbasis Budaya Lokal." *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11.2 (2021): 106-121.
- Jumaena, Salmilah, and Nilam Permatasari Munir. "Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.3 (2023): 149-160.
- Mujtahidah, N., Yusuf, M., Guntur, M., & Aswar, N. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. *Jurnal Konsepsi*, 12(3), (2023) 53-61.
- Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati, "Pengembangan Hak dan Kewajiban Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doradoon Pemanfaatan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>.
- Nduru, S. M., Manurung, E. R., & Ginting, S. Hubungan Hasil Belajar Pkn Dengan Ketrampilan Kewarganegaraan (*Civic Skill*) Siswa Kelas XI SMA Etis Landia Medan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4, (2022), 22–32.



- Nico Dwi Kurniawan and Ika Yatri, "Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Pada Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 1 (2022): 86–95.
- Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *AlKhwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018): 172, <<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>>
- Novitaningrum, I. Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Menganalisis Teks Prosedur Pada Peserta Didik Kelas VII SMPNegeri6Semarang.Basastra,12(1), (2023), 77.
- Naila, Agustina, Intan Muna, Mudzanatun Mudzanatun, and Siti Patonah. "Analisis Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Kompetensi Sosial Emosional SDN Gadjahmungkur 04." *AS-SABIQUN* 5.3 (2023): 659-668
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurashia, I. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), (2022), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
- Rahimi, "Konsep Media Pembelajaran Dalam Prespektif Al-Qur'an" *Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021):
- Rima, Wati ega, 'Ragam Media Pembeajaran'. Yogyakarta: Kata Pena, 2017
- Saifuddin Azwar, Reliabilitas dan Validitas, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013),113.
- Salam, F. Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Dalam Kurikulum Merdeka Di Homeschooling. C.E.S 2023 Confrence Of Elementari Study, (2023), 270–280.
- Salim, K. Pengaruh Globalisasi terhadap Dunia Pendidikan. *University Teknologi Malaysia*,9(1), (2014), 1–11.
- Salsabila et al., "Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar."
- SARI, W. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual CD Interaktif Terhadap Keterampilan Menyimak Ditaman Kanak-Kanak (Doctoral dissertation). UIN Raden Intan, Lampun, (2022).
- Septiana, Utaminingrum, 'Pengaruh Media Audiovisual Dalam 112 Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita'. Skripsi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Sri Muryaningsih, "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor," *Khazanah Pendidikan* 15, no. 1 (2021):
- Sugiyono. 2017, 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D' (Bandung: CV Alfabeta cetakan ke22, 2015), p. 297
- Sugiyono. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. Metode Peneletian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta, 2016.
- Sukirman, Mirnawati. "Pengaruh Pembelajaran Sastra Kreatif Berbasis Karakter Terhadap Pengembangan Karakter Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Palopo." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9.4 (2020): 389-402.
- Tenrijaya, & Bahtiar. Pengembangan Buku Ajar Analisis Sosial Masyarakat Terintegrasi Keislaman. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), (2023), 625-636. <https://doi.org/10.58230/27454312.293>
- Udiansyah, M. F. N. Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran PPKn dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V MI Al Ikhlas Cipadu 2022/2023 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).



- Ulandari, Sukma, and Desinta Dwi Rapita. "Implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila sebagai upaya menguatkan karakter peserta didik." *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 8, no. 2 (2023): 116-132.
- Unik Hanifah Salsabila et al., "Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 2 (2020): 286–287, <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>.
- Winarni, W. S. (2023). Composter Mini sebagai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Meningkatkan Prestasi Siswa SMA. *Jurnal Implementasi*, 3(2), (2023), 169–173. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/ji/article/download/627/453>. Wawancara Dengan "Wali Kelas IV"2025.
- Yuliana, 'Pengaruh Antara Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung'. Disertasi Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2018.