

No. Skripsi: 043/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF
“PENERAPAN NILAI PANCASILA” UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

Vanca Warnaedi

1902695

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF
“PENERAPAN NILAI PANCASILA” UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR BELAJAR PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH
DASAR**

Oleh

Vanca Warnaedi

1902695

Sebuah skripsi untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

© Vanca Warnaedi

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan di cetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

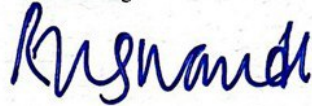
LEMBAR PENGESAHAN

VANCA WARNAEDI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF
"PENERAPAN NILAI PANCASILA" UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

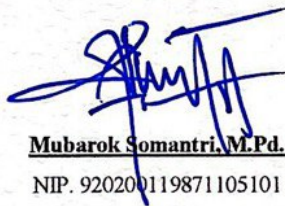
Pembimbing I



Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed.

NIP. 195910121981101002

Pembimbing II

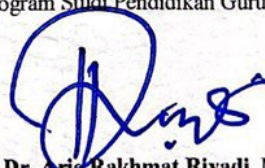


Mubarak Somantri, M.Pd.

NIP. 920200119871105101

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Ario Rakhmat Rivadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF “PENERAPAN NILAI PANCASILA” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR

Vanca Warnaedi

1902695

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar dari diri peserta didik dalam pelajaran pendidikan Pancasila materi penerapan nilai Pancasila dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang interaktif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual interaktif “Penerapan Nilai Pancasila” untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik fase B sekolah dasar. Pada penelitian ini, penulis mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan metode penelitian Design and Development dengan langkah desain Richey & Klein (2007) yaitu *Planning, Production, and Evaluation* (PPE). Hasil dari penelitian ini adalah; (1) telah dikembangkan media audio visual interaktif “Penerapan Nilai Pancasila” untuk peserta didik fase B sekolah dasar yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja; (2) hasil dari penilaian dari ketiga ahli menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dengan rincian dari ahli materi mendapat persentase 100% dengan kategori sangat baik, dari ahli media mendapat persentase 94% dengan kategori sangat baik, dan dari ahli pembelajaran mendapatkan persentase 96% dengan kategori sangat baik. Sehingga persentase rata-rata yang diperoleh 96% yang termasuk pada kategori sangat layak digunakan. Selain itu, wawancara yang dilakukan pada peserta didik mendapat hasil yang positif, peserta didik menyukai media audio visual interaktif “Penerapan Nilai Pancasila” dan merasa terbantu untuk lebih memahami dan menerapkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa media audio visual interaktif “Penerapan Nilai Pancasila” sangat layak digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik fase B Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Audio Visual Interaktif, Penerapan Nilai Pancasila, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE AUDIO VISUAL MEDIA "PENERAPAN NILAI PANCASILA" TO INCREASE LEARNING MOTIVATION OF PHASE B ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Vanca Warnaei

1902695

This research is motivated by the low motivation to learn from students in Pancasila education lessons on the application of Pancasila values because the learning media used are still conventional and less interactive. Based on this, this study aims to develop interactive audio-visual media "Penerapan Nilai Pancasila" to increase the learning motivation of phase B elementary school students. In this study, the authors developed teaching materials using the Design and Development research method with Richey & Klein (2007) design steps, namely Planning, Production, and Evaluation (PPE). The results of this study are; (1) an interactive audio-visual media "Penerapan Nilai Pancasila" has been developed for phase B elementary school students that can be used anytime and anywhere; (2) the results of the assessment of the three experts state that this learning media is very feasible to use with details from material experts getting a percentage of 100% with very good categories, from media experts getting a percentage of 94% with very good categories, and from learning experts getting a percentage of 96% with very good categories. So that the average percentage obtained is 96% which is included in the category very feasible to use. In addition, interviews conducted with students got positive results, students liked the interactive audio visual media "Penerapan Nilai Pancasila" and felt helped to better understand and apply Pancasila in everyday life. This shows that the interactive audio visual media "Penerapan Nilai Pancasila" is very feasible to use in increasing the learning motivation of phase B elementary school students.

Keywords : *Learning Media, Interactive Audio Visual Media, Penerapan Nilai Pancasila, Learning Motivation.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2 Konsep Media Audio Visual Interaktif	12
2.2.1 Pengertian Media Audio Visual Interaktif.....	12
2.2.2 Kelebihan Media Audio Visual Interaktif	13
2.2.3 Kekurangan Media Audio Visual Interaktif	14
2.3 Konsep Motivasi Belajar	14
2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	14

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	15
2.4 Konsep Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar	15
2.4.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	15
2.4.2 Pengertian Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	16
2.4.3 Penerapan Nilai Pancasila	18
2.5 Penelitian Yang Relevan	19
2.6 Definisi Operasional	21
2.6.1 Media Pembelajaran	21
2.6.2 Media Audio Visual Interaktif	21
2.6.3 Motivasi Belajar	21
2.6.4 Penerapan Nilai Pancasila	21
2.7 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Prosedur Penelitian	25
3.2.1 Tahap <i>Planning</i> (Perencanaan)	25
3.2.2 Tahap <i>Production</i> (Produksi)	25
3.2.3 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	25
3.3 Partisipasi Penelitian	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data	27
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	27
3.6 Teknik Analisis Data	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Proses Pengembangan Media Audio Visual Interaktif “Penerapan Nilai Pancasila” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar.	34
4.1.1 Temuan	34
4.1.2 Pembahasan	47
4.2 Hasil Validasi Ahli Terkait Pengembangan Media Audio Visual Interaktif “Penerapan Nilai Pancasila” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar	49
4.2.1 Temuan	49
4.2.2 Pembahasan	55

4.3 Hasil Akhir Pengembangan Media Audio Visual Interaktif “Penerapan Nilai Pancasila” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar	58
4.3.1 Temuan	58
4.3.2 Pembahasan.....	61
4.4 Keterbatasan Penelitian	62
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	64
5.1 Simpulan.....	64
5.1.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	64
5.1.2 Hasil Validasi Ahli Terkait Pengembangan Media Pembelajaran	64
5.1.3 Hasil Akhir Pengembangan Media Pembelajaran.....	65
5.2 Rekomendasi.....	65
5.2.1 Bagi Guru.....	65
5.2.2 Bagi Peserta Didik.....	65
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android EDUASEAN Untuk Kelas VI Sekolah Dasar.
- Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *PINCIS (Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies)*, 176-177.
- Ain, N., Fashokha, N., Rohmah, M., & Sulthoniyah, L. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Animasi dalam Pembelajaran IPA Tentang Tumbuhan dan Fungsinya. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 12.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019, Februari). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian Vol. 1 No. 1*, 67.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM (Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika)*, 40-50.
- Damanik, B. E. (2019). Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Publikasi Pendidikan*, 46.
- detikJabar. (2022, November 22). *Fakta-fakta Akhir Kasus Perundungan Siswa SMP di Bandung*. Retrieved from detik.com: <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6418571/fakta-fakta-akhir-kasus-perundungan-siswa-smp-di-bandung>
- detikSumut. (2022, November 22). *Di Balik Viral Pelajar Tendang Nenek Diduga ODGJ di Tapanuli Selatan*. Retrieved from detik.com: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6419522/di-balik-viral-pelajar-tendang-nenek-diduga-odgj-di-tapanuli-selatan/2>
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setaiwan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, 83-84.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN : Konferensi Pendidikan Nasional*, 94.
- Gibran. (2022, November 17). *Viral Siswi SD di Ternate Dibullying Temannya*. Retrieved from indotimur.com: <https://indotimur.com/ternate/viral-siswi-sd-di-ternate-dibullying-temannya>

- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 26.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, K. T., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Hidayatullah, A., Suparno, & Fathurrohman, M. (2019). Pengaruh Penggunaannya Media Audio Visual Interaktif dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran)*, 179.
- Hurit, R. U., Ahmala, M., Tahrim, T., Suwarno, Chasanah, U., Rispatiningsih, D. M., . . . Jannah, R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Irawana, T. J., & Taufina. (2020). Penggunaan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 434.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 76.
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. 263.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 94-95.
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Intergrated Reading and Composition terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 80.
- Khofifah, O. S. (2022). Pengembangan Buku Saku sebagai Media Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Pemahaman Pancasila dan Penerapan Sila-Sila Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 37.
- Khoirunnisa, A. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Micro Learning Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. 22.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdan, F. (2022). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 418-430.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 23.
- Mursyidi, W. (2019). Kajian Teori Belajar Behaviorisme dan Desain Instruksinoal. *Al Marhalah*, 34.

- Nasution, F. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Keselamatan Air Kelas 1 SD. 24.
- Ningrat, S. P., Tegeh, M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 259-260.
- Ningrum, D. M., & Dwijayanti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi SOP Penataan Produk Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Pada Peserta Didik Kelas XI Pemasaran SMK Ketintang Surabaya . *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 1232.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 171.
- Paramecwari, S. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Flora Fauna Nusantara Untuk Memotivasi Belajar Siswa Kelas V. 21.
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 208-211.
- Sary, D. P., Dewi, G. K., & Erdian, L. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Dalam Keterampilan Menulis Argumentasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* , 7198-7206.
- Septiani , Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrab Terhadap Kepuasan Pengguna Mengguankan Metode Sevqual. *Jurnal Teknologi dan Open Source*, 133.
- Sianturi, Y. R., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari Hari Dan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 227-230.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 26-31.
- Sulfemi, W. B. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor. *Edu tecno : Jurnal Pendidikan Dan Administrasi Pendidikan*.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 94.
- Uno, H. B. (2023). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Wandani, A. R., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan Pancasila Sebagai Dasar Kehidupan Bermasyarakat. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 37.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 68.
- Yulia, L., & Dewi, D. A. (2021). Pengamalan Butir Pancasila: Perwujudan Implementasi Pancasila Sebagai Etika Dalam Hidup Bermasyarakat. *Jurnal Kewarganegaraan*, 201.