

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 7	No. 2	Halaman 347-789	Aceh Besar Juli, 2023	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	--------------------	--------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS ABULYATAMA**
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

EDITORIAL TEAM

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

ISSN 2548-8848 (Online)

Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Editors

Dr. Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Dr. Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)
Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)
Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)
Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)
Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)
Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)
Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)
Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)
Sephthia Irnanda, S.Pd., M.TESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)
Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)
Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)
Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)
Mauloeddin Afna, M.Pd, (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Alamat Sekretariat/Redaksi :

LPPM Universitas Abulyatama

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar
Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>
Email : jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id
Telp/fax : 0651-23699

JURNAL

DEDIKASI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

1. Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Tentang Materi Biologi Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah: Literature Review
(Putri Silmi Nurul Fadila, Fitri Arsih, Ganda Hijrah Selaras, Heffi Alberida) 347-354
2. Pola Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Petani Di Desa O'Baki Kecamatan Kokbaun Kabupaten Timor Tengah Selatan
(Nofriana Baun, Sumeriani Tsu, Amelia Wila) 355-366
3. Persepsi Guru PAUD Tentang Pentingnya Pelatihan Kurikulum Merdeka
(Chairun Nisa Fadillah, Munawarah, Reza Aulia) 367-374
4. Manajemen Sarana Dan Prasarana Di SMK Plus Al-Aitaam Kabupaten Bandung
(Deti Rostini, Wiwik Dyah Aryani, Muhammad Danil, Raden Riki Barkah Zulfikar, Rohma) 375-382
5. Analisis Strategi Guru Dalam Pelaksanaan Pengelolaan Kelas Oleh Guru Kelas V SD Swasta Assisi Medan
(Antonius Remigius Abi, Lona Medita Lingga, Saut Mahulae, Syafri Fadhilah Marpaung, Hambali) 383-392
6. Analisis Bentuk Manajemen Peserta Didik Di SMTK Rote Timur Kabupaten Rote Ndao
(Yonatan Foeh) 393-402
7. Penerapan Strategi *Predict, Organize, Rehearse, Practice And Evaluate* (PORPE) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar
(Mhd. Iqbal Maulana, Nurhaswinda, Rizki Amalia, Putri Hana Pebriana, Fadhilaturrahmi) 403-414
8. Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PPKn Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* Di Kelas VI Sekolah Dasar
(Devita Eka Rahmadani, Linda Zakiah, Adi Putra) 415-428
9. Penerapan Model Pembelajaran *Questioning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar
(Bagas Rianto, Putri Hana Pebriana, Nurhaswinda, Sumianto, Fadhilaturrahmi) 429-442
10. Urgensi Membangun Literasi Pada Anak Usia Dini
(Munawarah, Chairun Nisa Fadhilah, Reza Aulia, Nur Cahyati Ngaisah, Firman Friyo Suhasto) 443-450
11. Manajemen Stres Kerja Dan Konflik Kerja: Pengaruhnya Terhadap Kinerja Guru
(Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Sufyarma Marsidin) 451-458

12. Konsep Manajemen Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI)
(*Ali Mustopa Yakub Simbolon, Ira Yanti, Weni Sumarni, M. Arif*) 459-476
13. Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Kinerja Guru Terhadap Mutu Pendidikan Pada SMP Swasta Binaan Di Kupang
(*Isak Ano Marthen Kolihar, Hendrik A.E.Lao, Yakobus Adi Saingo*) 477-492
14. Pengaruh Pemberian *Reinforcement* Dan *Self-Efficacy* Siswa Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa
(*Roberto Y. Liufeto, Hendrik A E.Lao, Umar Ali*) 493-502
15. Analisis Kesalahan Leksikal Dan Sintaksis Dalam Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas X
(*Hayatun Rahmi, S. Nofiana, Muhammad Iqbal*) 503-516
16. Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang
(*Yesli Ivana Seran, Hendrik A.E Lao, Umar Ali*) 517-528
17. Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Dengan Media Dakon Pada Materi Perkalian Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik
(*Rizkina Maulisa, Linda Vitoria, Aida Fitri*) 529-540
18. Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN Karang Tengah 06
(*Dini Utami, Boy Dorahman, Dilla Fadhillah*) 541-552
19. Kajian Retorika Yang Berkembang Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Indonesia
(*Erfinawati, Ismawirna, Harunun Rasyid, Nisa Ayu Lestri, Eli Nurliza*) 553-564
20. Penerapan Model *Problem-Based Learning* Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pelajaran Ekonomi
(*Mahmudah, Retno Dewi Mustika, Mochamad Sohibul Anhar*) 565-580
21. Penerimaan Berita *Hoaks* Melalui Media Sosial Sebagai Literasi Informasi Dikalangan Remaja Di Kota Banda Aceh
(*Furqan, Muhammad Syarif, Syukur Kholil*) 581-592
22. Implementasi *Blended Learning* Melalui Aplikasi Whatsapp Dalam Meningkatkan *Listening* Siswa Di SMA Negeri 2 Lhokseumawe
(*Rahmati*) 593-602
23. Kepraktisan Model E-STEM PjBL Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP (*Syarifah Rahmiza Muzana, Silvi Puspa Widya Lubis, Hasanah, Rahmati, Wirda, Nurlaila*) 603-610
24. Penerapan Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi
(*Nurul Farahdilla, Albrian Fiky Prakoso, Nurul Fahimah*) 611-620
25. Etnomatematika Pada Kue Khas Aceh Sebagai Bahan Pembelajaran Matematika
(*Asmaul Husna, Samsul Bahri, Rahmat*) 621-630

26. Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital Dan Penggunaan Tanda Baca Pada Karangan Deskripsi
(*Rezki Amelia Agustini, Dilla Fadhillah, Moh. Iqbal Firdaus*) 631-636
27. Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Guru
(*Helsi Febrianti, Umy Nadrah Simatupang, Nurhizrah Gistituati*) 637-644
28. Manajemen Pembiayaan Pendidikan Di Sekolah Dasar
(*Arjunaini, Dahliawati, Yuni Revita, Hadiyanto, Yahya*) 645-658
29. Analisis Nilai Sosiokultural Dalam Novel Laksamana Malahayati Sang Perempuan Keumala Karya Endang Moerdopo
(*Eli Nurliza, Erfinawati, Cut Nurul Fahmi, Faudi, Nursafiah, Ismawirna*) 659-668
30. Hubungan Kegiatan Literasi Dasar Dengan Minat Baca Siswa Kelas V SD Negeri 53 Banda Aceh
(*Noni Zahara, Maulidar, Indah Suryawati, Rifaatul Mahmuzah, Tri Putri Utami*) 669-680
31. The Impact Of Religious Beliefs Among Acehnese EFL Pre-Service Teachers
(*Rahmi*) 681-692
32. Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan
(*Rizki Ananda, Wulandari Citra Wibisono, Anugrah Kisvanolla, Pris Ajeng Purwita*) 693-708
33. Analisis Kompetensi Guru Wali Kelas Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pembelajaran SD
(*Aisyah, Fitri Zuliana, Siti Aminah, Rizki Ananda*) 709-718
34. Dynamic Equivalence: Translation Theory
(*Lina Farsia, Sarair*) 719-726
35. Analisis Tingkat Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa
(*Irvandi, Riki Musriandi, Rahmi, Irma Aryani, Anzora, Rini Susiani*) 727-732
36. The Impact Of Native Speakerism On The Identity Construction Of ‘English Teacher As An English Speaker’: Voices From Indonesia
(*Ugahara, Suryani*) 733-743
37. Strategi Guru PJOK Meningkatkan Minat Siswa Dalam Olahraga Di SMPN 18 Banda Aceh
(*Syahrianursaiqi, Zulheri Is, Safrizal, Musran, Erizal Kurniawan*) 745-752
38. Peran Guru Dalam Meningkatkan Communication Skill Peserta Didik Abad 21
(*Ammar Zaki I, Akhyar, Samsuar, Syarifah Farissi Hamama, Dwi Wahyu Kartikasari, Ade Irfan*) 753-760
39. Pemahaman Mahasiswa Terhadap MBKM: Pelaksanaan Dan Program MBKM
(*Yulinar, Weniang Nugraheni, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina, Silvi Puspa Widya Lubis*) 761-774
40. Identifying Factors Contributing To Students’ Obstacles In Understanding Reading Descriptive Text
(*Rahmayanti, Rini Susiani, Putri Dini Meutia, Ferly Elyza, Ema Dauyah*) 775-784
41. Design Pembelajaran Online Berbasis Authentik Bagi Siswa Sekolah Dasar
(*Abna Hidayati, Vevi Sunarti, Reza Gusmanti*) 785-789



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PPKN DENGAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* DI KELAS VI SEKOLAH DASAR

Devita Eka Rahmadani^{1*}, Linda Zakiah², Adi Putra³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 12910, Indonesia.

*Email korespondensi : devitarahmadanismak48@gmail.com¹

Diterima Februari 2023; Disetujui Juli 2023; Dipublikasi 31 Juli 2023

Abstract: *This development research aims to develop and test the feasibility of a product in the form of audio-visual media in Civics learning with a problem-based learning approach in class VI of elementary schools. Audio visual media that is created combines audio, text, images and animation into an animated video that can make it easier for students to understand the material. This research was conducted at SDN Kelapa Dua Wetan 02 with class VI students as research subjects. The research method used is R&D (Research and Development) with the Thiagarajan 4D development model. This development model consists of 4 stages, namely: Define, Design, and Disseminate. Data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of audio-visual media in Civics learning with a problem-based learning approach in class VI of elementary school is valid and very feasible for use in learning activities. This can be seen from the acquisition of scores by material experts, linguists and media experts, namely an average score of 93.33% in the Very Valid category and one to one trial assessment results of 96.88%, small group trials 95.33 % and 94.05% field test with Very Valid category. The implication of this research is that it is proven that the use of audio-visual media can make students understand the material presented because it is conveyed concretely so that students can achieve learning objectives in a fun way.*

Keywords : *Problem Based Learning, audio visual media, civics learning.*

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan produk berupa media audio visual dalam pembelajaran PPKn dengan pendekatan problem based learning di kelas VI sekolah dasar. Media audio visual yang dibuat mengkombinasikan audio, teks, gambar dan animasi menjadi sebuah video animasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kelapa Dua Wetan 02 dengan subjek penelitian siswa kelas VI. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan Thiagarajan 4D. Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap yaitu : *Define, Design, dan Disseminate*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual dalam pembelajaran PPKn dengan pendekatan problem based learning di kelas VI Sekolah Dasar valid dan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yakni rata-rata skor 93,33% dengan kategori Sangat Valid serta uji hasil penilaian uji coba *one to one* 96,88%, uji coba small group 95,33% dan field test 94,05% dengan kategori Sangat Valid. Implikasi dari penelitian ini yaitu, terbukti bahwa penggunaan media audio visual dapat membuat siswa memahami materi yang disampaikan karena disampaikan secara konkret sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci: *Problem Based Learning, media audio visual, pembelajaran PPKn.*

PENDAHULUAN

Keterampilan abad 21 sangat penting dimiliki oleh siswa pada era ini. Beberapa elemen penting yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan abad 21 yaitu *life and career skills, learning and innovation skills, information, media and technology skills*. Elemen ini sangat berkaitan antara yang satu dan lainnya. Adanya pengetahuan, keterampilan serta keahlian ini perlu dimiliki siswa agar dapat menjawab tantangan pekerjaan dan kehidupan di abad 21. Ranah pendidikan seharusnya fokus dengan pengetahuan dan keterampilan siswa yang lebih tinggi dengan mengintegrasikan keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran.

Keterampilan abad 21 diorganisasikan dalam 4 kategori yaitu: Cara berpikir dimana aspek ini memuat terkait: Kreatifitas, inovasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan belajar untuk belajar. Kemudian ada Cara untuk bekerja yang memiliki muatan seperti : berkomunikasi dan bekerja sama. Selanjutnya Alat yang digunakan untuk bekerja seperti : Pengetahuan umum, keterampilan teknologi informasi dan komunikasi. Yang terakhir ada cara untuk hidup yaitu : karir, tanggung jawab pribadi dan social termasuk kesadaran akan budaya dan kompetensi (Dewi, 2004)

Keterampilan abad 21 ini sesuai dengan peraturan pemerintah tentang pembelajaran PPKn yaitu satuan pendidikan melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 Tahun 2005 menjelaskan bahwa kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari beberapa kelompok mata

pelajaran wajib, salah satunya wajib memuat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) (Fathurrahman, dkk, 2020). Pada jenjang SD/ MI PPKn memuat materi Persatuan dan kesatuan bangsa, Norma hukum dan peraturan, Hak Asasi Manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan politik, pancasila, dan globalisasi. Salah satu tujuan pembelajaran PPKn yaitu membentuk warga negara yang baik dan demokratis.

Melalui pendidikan kewarganegaraan, peserta didik dibimbing menjadi warga negara Indonesia yang dapat memahami dan menjalankan hak dan kewajibannya sehingga menjadi manusia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi seperti: berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bertanggung jawab dan bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Rahmaibu, 2016)

Dari pernyataan diatas, kompetensi yang dapat kita kaitkan untuk pembelajaran saat ini adalah pemecahan masalah dengan sikap yang bertanggung jawab. Memecahkan masalah masuk kedalam keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21. Dimana keterampilan ini dapat disisipkan pada kehidupan siswa sekolah dasar melalui pendekatan *problem-based learning*. Pada prinsipnya pembelajaran *Problem-based learning* difokuskan kepada kemampuan siswa sendiri yang secara aktif mencari jawaban atas masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Dalam kegiatan ini guru

lebih cenderung sebagai fasilitator dan mediator untuk membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka secara efektif. Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem-based learning* adalah pembelajaran yang menyajikan sebuah masalah nyata kepada siswa, yang bersifat terbuka (*ill-structured*) sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah tersebut (Lestari, 2011). Dengan adanya PBL dapat menunjang keterampilan siswa dalam mengatur diri sendiri, kolaboratif, berpikir secara metakognitif, dan terampil dalam menggali informasi yang semuanya akan sangat berguna pada saat dewasa (Amir, 2016).

Ketika siswa sudah memiliki keterampilan memecahkan masalah kemudian dibersamai dengan sikap tanggung jawab. Maka dapat melahirkan generasi yang memiliki pemikiran kritis dan berkarakter. Penerapan keterampilan memecahkan masalah dan sikap tanggung jawab harus dimulai dari bangku sekolah dasar. Melalui pembelajaran PPKn siswa dapat mulai dibiasakan dalam menerapkan hal tersebut. Namun pada kenyataannya, masih banyak sekolah dasar yang belum menerapkan kompetensi pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Serta kesadaran akan sikap tanggung jawab juga masih dirasa kurang dalam penerapan di sekolah dasar.

Berdasarkan observasi, wawancara dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal di SDN Kelapa Dua Wetan 02 ditemukan media yang digunakan pada pembelajaran PPKn materi kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara masih abstrak, sehingga siswa memerlukan contoh konkret dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih minim hanya

menggunakan power point dan buku tema sebagai media dalam pembelajaran PPKn, materi pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara yang masih sulit untuk dipahami oleh siswa karena sering tertukar dalam pelaksanaannya, perlunya pengembangan media yang konkret dan menarik sebagai jembatan siswa dalam memahami materi yang diberikan

Dari analisis kebutuhan diatas, agar materi pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami oleh siswa maka dibutuhkan media yang konkret dan menarik sebagai jembatan siswa dalam memahami materi. Sangat penting mempertimbangkan kebutuhan siswa dalam pemilihan media pembelajaran agar media itu tepat guna (Alfansyur & Mariyani, 2019). Media yang dibutuhkan saat ini adalah media yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta media yang konkret menampilkan pembelajaran secara nyata. Dari analisis kebutuhan yang sudah dilakukan, media audio visual dapat menjadi solusi terkait media yang akan dikembangkan. Karena media audio visual dapat menjadi media pembelajaran dengan dukungan gambar dan suara sehingga dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik (Negara, 2017). Dimana fitur tersebut dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan siswa yaitu media yang konkret dan menarik. Selain itu, media audio visual mampu merangsang penggunaan indera penglihatan dan pendengaran secara bersama-sama karena menggunakan gambar dan suara (Marlena et al., 2019). Sehingga siswa akan mendapatkan kebebasan dalam belajar dan mereka

memiliki kesempatan yang berbeda serta pengalaman yang memotivasi mereka. Guru juga bisa berkreasi dalam proses belajar mengajar (Kurniawan, 2016).

Artikel jurnal yang mendukung penelitian ini antara lain yaitu Media Audio Visual Mapel PPKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung jawab sebagai masyarakat untuk siswa kelas V oleh (Fathurrahman, Setiawan, Sukarjo, Hasanah, 2020) Hasil penelitian media audio visual sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai masyarakat siswa kelas V SDN Betokan 3 Demak. Ada juga penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar oleh (Fitriyani, 2019) dengan hasil efektif dapat digunakan untuk metode pembelajaran dikelas, Kemudian penelitian *Need analysis of Audio Visual Media Development to Teach Digestive System for Elementary School* oleh (Stevi & Haryanto, 2020) dengan hasil dari penelitian analisis kebutuhan yang telah dilakukan, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran IPA untuk sekolah dasar dengan beberapa pertimbangan yang telah dikaji. Dari penelitian yang ada, peneliti mengambil kebaruan dari variabel yang ada yaitu pembelajaran PPKn materi pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari kelas VI sekolah dasar dengan pendekatan *problem-based learning*.

Dari Permasalahan yang muncul di atas, maka dari itu penulis memiliki solusi dengan mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Audio

Visual Dalam Pembelajaran PPKn Dengan Pendekatan *Problem-Based Learning* di kelas VI Siswa Sekolah Dasar.

KAJIAN PUSTAKA

Media Audio Visual

Pengertian media audio visual yang dikemukakan oleh Ari dan Yudi ialah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya (Hastuti & Budianti, 2014). Sependapat dengan (Setiyawan, 2020) media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator. Sejalan dengan pendapat (Gabriela, 2021) media Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Sehingga dapat disintesa media audio visual adalah penggabungan antara gambar yang divisualisasikan dan memiliki suara untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Karakteristik media audio visual menurut Djamarah S. B, dkk dalam Joni Purwono adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut (Purwono, 2018) : 1) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi. 2) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian. 3) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar. 4) Kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai

5) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan) 6) Dengan menggunakan media audiovisual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa. Dapat disintesis karakteristik media audio visual yaitu dapat meningkatkan persepsi dengan pengalaman langsung melalui visualisasi sehingga siswa dapat meningkatkan ingatannya dan membuat suasana belajar jadi menyenangkan.

Terdapat dua jenis media audio visual yaitu audio visual diam dan audio visual gerak. Salah satu contoh audio visual gerak yaitu video. Pada penelitian ini media audio visual yang digunakan ialah video animasi. Menurut Mardita dan Mimin, video animasi merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat dua media yaitu media audio dan media visual yang dikemas sekreatif mungkin agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami bahan materi ajar dan terciptanya kondisi kelas yang kondusif menyenangkan (Fauziah & Ninawati, 2020). Sejalan dengan Faris dalam Sudirman animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi (Faris & Lestari, 2016). Sehingga video animasi adalah media yang membantu dalam perubahan sesuatu dari abstrak menjadi konkret yang dilengkapi dengan audio dan visual yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Pengembangan Media Audio Visual....
(Rahmadani, Zakiah, & Putra, 2023)

Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia“. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, warga negara Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa, dan negaranya secara berkesinambungan dan konsisten dengan cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan Pembukaan UUD 1945. Dengan adanya tuntutan seperti di atas maka dibutuhkan muatan pelajaran PPKn sebagai wujud upaya membentuk pribadi yang berkewarganegaraan yang berkompeten (Rahmaibu, 2016).

Pada kurikulum 2013, kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) muatan pelajaran PPKn, mengikuti Gerhard Himmelmann (2013) dalam Apiek dan Sorta, mengubah pandangan jika pendidikan kewarganegaraan yang awalnya berfokus pada program pengajaran dan transfer ilmu kewarganegaraan sekarang menjadi pendekatan yang bertumpu pada sikap-sikap personal individu, moral dan perilaku sosial sebagai catatan dan nilai-nilai sosial dari warga negara dalam kehidupan bermasyarakat yang menghargai hak-hak asasi manusia dan demokrasi di dunia yang penuh konflik (Gandamana & Simanjuntak, 2014). Muatan pelajaran PPKn pada kurikulum 2013 memiliki cakupan materi yang berhubungan secara langsung dengan pembentukan karakter dan ranah afektif peserta didik terutama untuk meningkatkan

sikap toleransi, jujur, disiplin, bertanggung jawab, gotong royong, sopan santun, dan percaya diri (Wulandari & Koesdyantho, 2018). Dari penjelasan di atas, dapat disintesakan bahwa Pembelajaran PPKn saat ini tidak hanya berfokus pada ranah kognitif namun ranah afektif juga sudah difokuskan. Karena untuk membentuk suatu negara yang berkualitas tidak hanya membutuhkan warga negara yang cerdas tetapi juga yang bermoral dan bersikap terpuji.

Pendekatan Problem-Based Learning (PBL)

Marhamah mengemukakan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau *Problem-Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru. PBL adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya (Saleh, 2013). Dengan pendekatan pembelajaran seperti ini, peserta didik sudah dari awal dihadapkan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sehingga ketika lulus mereka siap dalam menghadapinya. Sependapat dengan pengertian dari Yuan menyatakan bahwa PBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk belajar, memungkinkan berpartisipasi, dan menghadapi situasi pemecahan dalam kerja kelompok kecil selama proses pembelajaran (Nur et al., 2016). Pernyataan tersebut menyatakan jika siswa dibuat aktif dengan cara ikut berpartisipasi dalam menghadapi suatu permasalahan kemudian dapat memecahkan bersama dengan kelompoknya.

Dua pendapat tersebut semakna dengan pendapat dari Yunin yaitu PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. PBL merupakan pembelajaran berdasarkan teori kognitif yang didalamnya termasuk teori belajar konstruktivisme (Nafiah, 2014). Sehingga dapat disintesakan pendekatan *problem-based learning* ialah pendekatan pembelajaran yang didasarkan dengan masalah pada dunia nyata. Dalam pendekatan ini peserta didik sebagai fokus utama dalam memecahkan masalah hingga ikut berpartisipasi dalam kelompoknya. Tak hanya itu PBL ini termasuk kedalam teori belajar konstruktivisme.

Menurut Sumarmi, *problem-based learning* mempunyai lima langkah, yaitu: (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Herzon et al., 2018). Peserta didik yang diorientasikan terhadap sebuah masalah akan membuat mereka menemukan solusi secara relevan, hal ini karena peserta didik berlatih untuk menemukan jalan keluar secara mandiri tanpa bantuan dari guru.

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas VI

Menurut kelasnya siswa SD dibagi menjadi 2 kelas, yaitu siswa kelas rendah yang terdiri dari siswa kelas 1 sampai 3 dan siswa kelas tinggi yang terdiri dari siswa kelas 4 sampai 6. Karena media ini

diperuntukkan untuk siswa kelas 6, maka siswa tersebut masuk dalam golongan siswa kelas tinggi yang memiliki karakteristik sebagai berikut.

Beberapa sifat peserta didik kelas tinggi menurut Djamarah dalam Anesa antara lain: 1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis, 2) sangat realistis, ingin tahu dan ingin belajar, 3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh ahli-ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor, 4) sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya, untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, 5) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama (Surya et al., 2018;32). Berdasarkan uraian tersebut, jika dilihat dari teori piaget usia siswa kelas tinggi terutama kelas 6 berada pada tahap operasional konkret. Dimana pada tahap ini anak pemikiran logisnya, masih terikat pada fakta-fakta perseptual.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ialah metode *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Syaodih sukmadinata, 2005). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah model pengembangan Thiagarajan 4D (*four-D*). Model

4D diartikan menjadi 4P, yaitu; pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran (Rahmadani & Taufina, 2020) pada tahap pertama, pendefinisian dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan serta analisis peserta didik. Tahap kedua, perancangan dilakukan perancangan media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, menentukan urutan proses pembelajaran sesuai dengan pendekatan *Problem-Based Learning* serta tata bahasa yang digunakan. Tahap ketiga, pengembangan dilakukan validasi oleh validator sebagai ahli dalam memvalidasi media pembelajaran yang telah dirancang, revisi jika perlu adanya perbaikan terhadap media pembelajaran yang dirancang dan tahap uji coba produk media pembelajaran setelah dilakukannya revisi yang disarankan oleh validator. Tahap uji coba ini juga bermanfaat untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dirancang. Tahap keempat, yaitu penyebaran media pembelajaran yang dilakukan dikelas VI Sekolah Dasar.

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VI SDN Kelapa Dua Wetan 02, Jakarta Timur. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Penelitian dilakukan di SDN Kelapa Dua Wetan 02 kelas VI pada saat pembelajaran muatan PPKn secara daring/luring. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan analisis yang mampu mendukung tercapainya tujuan dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini melalui uji validasi ahli yang akan dilakukan oleh ahli

media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah diuji oleh para ahli, produk akan diuji oleh siswa kelas VI SDN Kelapa Dua Wetan 02, Kelurahan Kelapa Dua Wetan, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur. Hasil uji validasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Ernawati, 2017) :

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma (\text{Jawaban X bobot tiap pilihan})}{n \text{ X bobot tertinggi}}$$

Keterangan:

Σ = jumlah

n = jumlah seluruh item angket.

Rumus di atas digunakan sebagai ketentuan dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan dengan ketentuan yang dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Skor Rata-Rata(%)	Kategori
25-39,9	Tidak Valid
40-54,9	Kurang Valid
55-69,9	Cukup Valid
70-84,9	Valid
85-100	Sangat Valid

Sumber: (Maulia et al., 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media audio visual dalam pembelajaran PPKn tema 3 materi pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara dengan pendekatan *problem-based learning* di kelas VI sekolah dasar. Media ini dapat diakses siswa secara mandiri tanpa pendampingan guru atau orang tua, kemudian terdapat pendekatan berbasis masalah dalam media audio visual ini sehingga siswa dapat lebih kritis menyelesaikan masalah kedepannya, dan juga media audio visual ini dapat digunakan di *handphone*, laptop ataupun menggunakan layar proyektor sehingga mudah dalam situasi apa saja dan dimana saja. Dalam media audio visual ini

terdapat kompetensi dasar yang akan ditempuh selama pembelajaran, kemudian ada materi yang divisualisasikan dengan animasi sehingga mempermudah penyampaian materi, dan terdapat bahan diskusi untuk melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan, terakhir ada informasi terkait pembuatan media dan link diambilnya materi pembelajaran.

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis tujuan. Kurikulum yang digunakan di SDN Kelapa Dua Wetan 02 adalah kurikulum 2013. Adapun sikap yang masih sulit untuk diterapkan yaitu sikap tanggung jawab. Sikap tanggung jawab merupakan hasil belajar afektif dari pembelajaran PPKn pada materi kewajiban, hak dan tanggung jawab. Berdasarkan hasil analisis peserta didik yang dilakukan pada siswa kelas VI SDN Kelapa Dua Wetan 02 bahwa siswa kelas VI termasuk pada usia 12 tahun. Usia tersebut masuk dalam kategori tahap pengembangan operasional konkret (Misbahul Munir, 2017). Hasil analisis tujuan berupa: tujuan pembelajaran yang hendak dicapai diantaranya: 1) siswa dapat menelaah pelaksanaan, manfaat dan pentingnya bertanggung jawab atas hak dan kewajiban yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari; 2) siswa dapat mengaitkan contoh pelaksanaan kewajiban dan hak dengan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari, 3) siswa dapat melakukan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk sikap tanggung jawab.

Tahap *Design*

a. Memilih media.

Berdasarkan analisis kebutuhan berupa

wawancara kepada guru dan angket yang disebarkan kepada siswa. Bahwa siswa membutuhkan media yang menarik seperti media audio visual. Siswa membutuhkan media yang bisa menampilkan materi yang diajarkan secara konkret. Pada tahap ini dilakukan pemilihan media berupa video animasi yang digunakan dalam menyampaikan materi kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara.

b. Memilih format

Pada tahap ini dilakukan pemilihan format media pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan materi yang akan disampaikan yaitu materi tentang kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara. Format media audio visual menggunakan *microsoft power point* yang dicreate menjadi video yang dilengkapi dengan gambar, tulisan, audio dan video animasi yang dibuat menggunakan *adobe illustrator*. Dengan menggunakan format tersebut materi yang disampaikan mejadi lebih konkret.

c. Rancangan awal

Pada tahap ini rancangan awal yang telah disusun menghasilkan *story board* berupa media pembelajaran PPKn materi kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara dan *flow chart* dari media audio visual. Pada *story board* terdapat gambaran media yang terdiri dari 11 halaman mulai dari halaman utama atau cover, halaman petunjuk, menu, kompetensi, permasalahan, materi, diskusi, profil, serta terakhir terdapat halaman yang menjelaskan tentang media audio visual ditujukan untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar dalam mempelajari materi kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara dikehidupan sehari-hari.

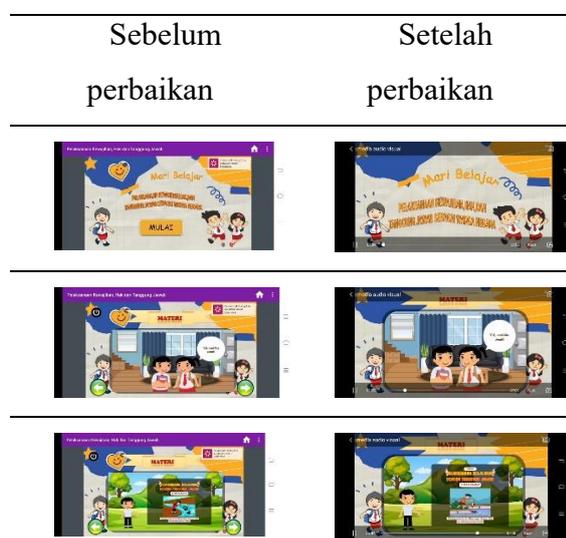
Tahap Develop

Tahap ini merupakan tahap merealisasikan rancangan yang telah dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validasi ini dimaksud untuk merevisi media pembelajaran dari sudut pandang kebenaran konsep dan penyajian pembelajaran. Hasil revisi media pembelajaran selanjutnya digunakan untuk uji coba kepada peserta didik. Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil rekapitulasi penilaian penggunaan materi pada media audio visual dengan pendekatan *problem based learning* yang diperoleh dari ahli materi dengan persentase sebesar 92% bila dideskripsikan maka termasuk kategori Sangat Valid (SV). Hasil rekapitulasi penilaian penggunaan bahasa pada media audio visual dengan pendekatan *problem based learning* yang diperoleh dari ahli bahasa dengan persentase sebesar 92% bila dideskripsikan maka termasuk kategori Sangat Valid (SV). Hasil rekapitulasi penilaian tampilan dari media audio visual dengan pendekatan *problem-based learning* yang diperoleh dari ahli media dengan persentase sebesar 96% bila dideskripsikan maka termasuk kategori Sangat Valid (SV) dalam tampilan media sehingga layak digunakan.

Adapun saran dari ahli media yang awalnya media berupa aplikasi diubah menjadi tampilan video yang mudah diputar tanpa harus mendownload aplikasi terlebih dahulu. Saran dari

ahli Bahasa lebih memperhatikan peletakan tanda baca koma (,), kemudian perhatikan huruf kapital pada nama seseorang, gunakan kesejajaran kalimat misal jika diawali dengan me- semua harus me-, peletakan kata hubung di- yang tepat. Saran dari ahli materi yaitu pergantian musik yang awalnya hanya instrument dan terlalu kasar menjadi lagu anak yang lembut dan ber lirik serta mengganti gambar pada materi. Berikut merupakan beberapa gambaran produk sebelum dan setelah diperbaiki.



Gambar 1. Produk sebelum perbaikan dan sesudah perbaikan

Selanjutnya, setelah media pembelajaran audio visual dinyatakan layak, maka peneliti melakukan kegiatan uji coba terhadap peserta didik. Hal ini dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan tampilan media dan kelayakan bahasa serta materi yang digunakan dalam produk yang telah dikembangkan oleh pengguna.

Tahap Disseminate

Tahap penyebaran merupakan tahap penyebarluasan produk yang telah layak untuk semua pengguna. Pada tahap ini media di uji cobakan kepada pengguna yaitu peserta didik kelas VI SDN Kelapa Dua Wetan 02. Ada beberapa

tahapan uji coba yaitu *one to one*, *small group* dan *field test*.

Pada uji coba *one to one* menggunakan 3 peserta didik. Hasil uji coba *one to one* yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik kelas VI Sekolah Dasar, media audio visual dengan pendekatan *problem based learning* mendapatkan nilai 96,88% dengan kategori Sangat Valid (SV). Kemudian pada tahap *small group* dilakukan kepada 10 peserta didik mendapatkan nilai 95,33% dengan kategori Sangat Valid (SV). Terakhir, pada tahap *field test* menggunakan 26 peserta didik atau satu kelas memperoleh nilai 94,05% dengan kategori Sangat Valid (SV).

Tujuan dari tahap penyebaran adalah untuk menguji kelayakan penggunaan perangkat di dalam proses pembelajaran. Setelah menggunakan media tersebut, pengguna yang telah menggunakan produk akan diminta mengisi hasil evaluasi produk agar produk yang dikembangkan semakin baik dan layak untuk digunakan di sekolah-sekolah untuk mempermudah proses menjelaskan materi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media audio visual dengan pendekatan *problem-based learning* pada muatan pembelajaran PPKn kelas VI materi pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari dikatakan layak untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji oleh ahli materi mendapatkan skor 92% termasuk pada kategori Sangat Valid (SV). Pada uji ahli bahasa mendapatkan skor 92% termasuk pada kategori Sangat Valid (SV) dan pada uji ahli media

mendapatkan skor 96% termasuk pada kategori Sangat Valid (SV). Dari ketiga uji ahli tersebut, jika diakumulasikan akan mendapat rata-rata skor 93,33% dengan kategori Sangat Valid (SV). Media audio visual ini juga sangat diminati oleh peserta didik kelas VI SD. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian uji coba *one to one* 96,88%, uji coba *small group* 95,33% dan *field test* 94,05% sehingga termasuk kedalam kategori Sangat Valid (SV) dan layak digunakan pada pembelajaran PPKn dikelas VI Sekolah Dasar.

Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan materi atau mengukur tingkat efektifitas sikap yang terbentuk. Serta dapat ditambahkan fitur-fitur pendukung lainnya agar media audio visual ini semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Amir, T. (2016). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan* (Cetakan ke). Kencana.
- Dewi, F. (2004). Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Encyclopedia of Psychology, Vol. 7.*, 220–224. <https://doi.org/10.1037/10522-098>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pengembangan Media Audio Visual.... (Rahmadani, Zakiah, & Putra, 2023)
- Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Faris, A., & Lestari, A. F. (2016). Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI (JTK)*, II(1), 59–67. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jtk/article/download/363/272>
- Fathurrahman, M., Setiawan,, Sukarjo,, Hasanah, N.N. (2020). Media Audio Visual Mapel PPKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab sebagai Masyarakat untuk Siswa Kelas V. *LIK Lembaran Ilmu Kependidikan Journal of Eductional Research*, 49(2), 55–61.
- Fauziah, M.P., & Ninawati, M. (2020). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(4), 1201–1211.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 2(1), 104–113.
- Gandamana, A., & Simanjuntak, S. (2014). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 17–22.
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran

- ipa kelas ii sdn bantargebang ii kota bekasi. *Jurnal Pedagogik*, 2(2), 33–38. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v2i2.105>
- Herzon, H. H., Budijanto, & Utomo, D. H. (2018). Pengaruh problem-based learning (pbl) terhadap keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 42–46. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Kurniawan, F. (2016). The Use Of Audio Visual Media In Teaching Speaking. *ENGLISH EDUCATION JOURNAL (EEJ)*, 7(2), 180–193.
- Lestari, N. N. S. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem- Based Learning*) dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika bagi Siswa Kelas VII SMP. *Journal Education*, 1(1), 1–21.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., & Widayati, I. (2019). Is Audio Visual Media Effective for Learning? *ICESSHum*, 260–264. <https://doi.org/10.2991/icesshum-19.2019.42>
- Munir, M. (2017). Tahapan Operasional Konkret Jean Piaget dalam Internalisasi Moral Religius Anak Usia Sekolah Dasar 7 – 12 Tahun. 6(1), 1–14.
- Nafiah, Y. N. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendiidkan Vokasi*, 4(1), 125–143. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>
- Negara, I. M. (2017). The Use Of Audio Visual Media In Teaching English For Non-English Majors. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(2), 223–234.
- Nur, S., Pujiastuti, I. P., & Rahman, S. R. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Saintifik*, 2(2), 133–141.
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rahmaibu, F. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Studi Kasus: Sdi Al Madina Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/24463/1/1401412398.pdf>
- Saleh, M. (2013). Strategi Pembelajaran Fiqh Dengan Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 14(1), 190–220. <https://doi.org/10.22373/jid.v14i1.497>
- Setiyawan, H. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. 3(2).
- Stevi, S., & Haryanto, H. (2020). Need Analysis of Audio-Visual Media Development to Teach Digestive System for Elementary School. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.31681/jetol.672104>
- Surya, A., Sularmi, Istiyati, S., & Prakoso, R. F. (2018). Finding Hots-Based Mathematical Learning In Elementary School Students. *I(Snpd)*, 30–37.
- Syaodihukmadinata, N. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, L. A., & Koesdyantho, A. R. (2018).

Upaya Meningkatkan Ranah Afektif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Sinektik*, 1(2), 165.
<https://doi.org/10.33061/js.v1i2.2801>

▪ *How to cite this paper :*

Rahmadani, D.E., Zakiah, L., & Putra, A. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PPKn Dengan Pendekatan Problem Based Learning Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(2), 415–427.

<https://doi.org/10.30601/dedikasi.v7i2.3873>



9 772548 884008