

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HARMONY
BERBASIS DIGITAL MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI PANCASILA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH
DASAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

Oleh
Wiwit Elma Viana
34302100008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HARMONY BERBASIS DIGITAL MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI PANCASILA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211316029

Dr. Rida Fironika, K., M.Pd.
NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HARMONY* BERBASIS DIGITAL MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI PANCASILA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Disusun dan Diperiapkan Oleh

Wiwit Elma Viana

34302100008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Mei 2025

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai

persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program

Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji

Nuhyl Uliha, S.Pd., M.Pd.

NIK.211315026

Penguji 1

Dr. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.

NIK. 211314022

Penguji 2

Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

NTK.211315025

Penguji 3

Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.

NIK.211316029

Semarang, 26 Mei 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Dr. Muhamad Afaadi, S.Pd., M.Pd., M.H.

NIK. 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Wiwit Elma Viana

NIM : 34302100008

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran *Harmony* berbasis Digital Muatan Pendidikan Pancasila Materi Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk penembatan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 28 April 2025

Yang membuat pernyataan,

Wiwit Elma Viana
NIM: 34302100008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah:6)

“Selagi masih muda, bermimpilah yang tinggi karena yang akan menemanimu adalah dirimu sendiri, sebab kamulah perempuan pertama dalam keluargamu yang akan membantu adik-adikmu”

(Wiwit Elma Viana)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Sesungguhnya segala ragam syukur dan puja hanya kepada Allah semata. Setiap hamba memuji, memohon pertolongan dan ampunan-Nya. Dengan kasih sayang-Nya yang besar Alhamdulillah karya ilmiah ini telah selesai. Saya persembahkan karya ilmiah ini kepada orang-orang yang telah memberikan arti dan makna kehidupan untuk terus berproses dan belajar.

1. Teruntuk Ibu yang tercinta, Ibu Zulaekah terimakasih telah menjadi Ibu yang terbaik di dunia. Terimakasih selalu mendoakan anakmu ini setiap melangkah. Doa mu selalu menjadi fondasi terkuat untuk terus bangkit. Teruntuk Bapak tercinta, Bapak Sutarman terimakasih telah menjadi bapak yang hebat, bapak yang kuat,

bapak yang terus berjuang memberikan nafkah untuk kelima anggota keluarganya. Bapak yang selalu tegar dan sabar dalam menghadapi cobaan. Semoga Allah selalu meridhoi dan memberikan keberkahan dalam keluarga kita ini. Semoga Allah selalu melindungi Ibu dan Bapak dimanapun kalian berada. Atas tercapainya cita-cita, semoga Allah menghadihkan surga kepada Ibu dan Bapak karena telah berhasil mendidik anaknya dengan sangat baik dan penuh kasih sayang.

2. Teruntuk ketiga adikku, Fakhru Rifat Al-Ikhsan, Afifa Ramadani, dan Fiqhan Afrizal. Terimakasih berkat kalian, kakak mu ini telah menemukan makna kehidupan yang sesungguhnya. Teruslah belajar adik-adikku dan hormati Ibu dan Bapak. Semoga Allah meridhoi cita-cita kalian.
3. Teruntuk nenek tercinta. Terimakasih sudah memberikan doa setiap cucumu ini melangkah. Semoga Allah senantiasa memberikan keberkahan kepada nenek diusia yang tidak muda ini. Selalu sehat-sehat ya nek.
4. Teruntuk saudara sepupuku, mbak Evi Susanti. Terimakasih telah membantu keluargaku disaat kesulitan. Menjadi orang pertama yang mengulurkan bantuan di keluargaku. Semoga Allah membalas kebaikan mbak Evi Susanti di dunia dan di akhirat

ABSTRAK

Wiwit Elma Viana, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran *Harmony* berbasis Digital Muatan Pendidikan Pancasila Materi Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.

Teknologi berperan penting dalam meningkatkan kualitas dan mutu Pendidikan. Untuk meningkatkan mutu Pendidikan dibutuhkan media pembelajaran khususnya mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran digital membantu guru dalam menyampaikan materi yang menarik dan memaksimalkan semangat keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan. Namun kenyataannya pada proses pembelajaran pendidikan Pancasila penerapan media pembelajaran digital kurang diperhatikan, karena keterbatasan penggunaan teknologi kalangan pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Penelitian ini melibatkan dua validator ahli dan 22 responden pada satuan Pendidikan SD Negeri Poncoruso. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respon guru dan angket respon siswa. Angket validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan media. Angket respon siswa dan guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan media. Temuan validasi ahli menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92% dan temuan ini termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan temuan berdasarkan respon siswa menunjukkan persentase rata-rata sebesar 95,24% dan respon guru rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Pengembangan, Digital, Pancasila, *Articualate Storyline*.

ABSTRAK

Wiwit Elma Viana, 2025. *Development of Digital based Harmony Learning Media for Pancasila Education Content for Grade II Elementary School Students. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Sultan Agung Islamic University. Advisor: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.*

Technology plays an important role in improving the quality of education. To improve the quality of education, learning media is needed, especially Pancasila Education subjects. Creative and innovative learning media can help students understand the material. Digital learning media helps teachers in delivering interesting material and maximizing the spirit of student involvement in learning so that learning is not boring. But in reality, in the learning process of Pancasila education, the application of digital learning media is less considered, due to the limited use of technology among educators. This study aims to determine the feasibility and practicality of digital-based Harmony learning media content of Pancasila Education material for grade II elementary school students. The method used in this research is research and development (R&D) with the ADDIE model. This research involved two expert validators and 22 respondents in the Poncoruso State Elementary School Education unit. The data collection technique used expert validation questionnaires, teacher response questionnaires and student response questionnaires. Expert validation questionnaires are used to determine the feasibility of the media. Student and teacher response questionnaires were used to determine the practicality of the media. The findings of expert validation show an average percentage of 92% and these findings are included in the very feasible category. While the findings based on student responses showed an average percentage of 95.24% and teacher responses averaged a percentage of 94% with a very practical category.

Keywords: Media, Learning, Development, Digital, Pancasila, Articulate Storyline.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Atas nikmat iman, nikmat sehat, nikmat ibadah, nikmat menuntut ilmu, dan nikmat birrul wallidain. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Harmony* berbasis Digital Muatan Pendidikan Pancasila Materi Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar” dengan baik dan lancar. Tujuan dari penyusunan skripsi untuk memperoleh Sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dengan segala kerendahan hati, rasa penghormatan yang tinggi dihaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat memberikan bantuan secara moril dan materil, secara langsung dan tidak langsung dalam penyusunan karya ilmiah ini hingga selesai. Ucapan terimakasih dihaturkan kepada:

1. Prof. H. Gunarto, S.H., M.H selaku rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, dan evaluasi dalam menyusun skripsi ini.
5. Segenap dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mentransfer ilmu selama menempuh Pendidikan di Univeritas Islam Sultan Agung.
6. Amal Makruf Bahrurrodin, S.Si selaku Kepala UPTD SPF SD Negeri Poncoruso yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Dias Maret Nastiti, S.Pd selaku wali kelas II SD Negeri Poncoruso telah menerima, memberikan bantuan dan mendampingi dalam proses penelitian.
8. Siswa siswi kelas II SD Negeri Poncoruso yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian.

9. Diri saya sendiri, Wiwit Elma Viana yang selalu berusaha untuk terus melangkah kedepan dengan pijakan yang kuat. Terimakasih karena sudah berani, mandiri, dan tumbuh sebagai pondasi pentingnya pendidikan di keluarga.

Penulis sadar dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu, penulis berharap kepada pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang membangun. Semoga ada manfaat yang bisa penulis bagikan dalam karya ilmiah ini.

Kab. Semarang, 22 April 2025

Penulis



Wiwit Elma Viana



DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBINGLEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	i
ABSTRAK	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Manfaat Media Pembelajaran	9

3.	Media Pembelajaran Digital.....	10
4.	Ciri-ciri Media Pembelajaran Digital.....	12
5.	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Digital.....	13
6.	Pendidikan Pancasila.....	14
7.	Materi Simbol dan Bunyi Pancasila.....	19
8.	Media Pembelajaran Harmony.....	22
B.	Penelitian yang Relevan.....	29
C.	Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
A.	Desain Penelitian.....	36
B.	Prosedur Penelitian.....	37
C.	Desain Rancangan Produk.....	41
D.	Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	43
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	43
F.	Uji Kelayakan.....	46
G.	Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		50
A.	Hasil Penelitian	50
1.	Perancangan Produk.....	51
2.	Hasil Produk.....	63
3.	Hasil Uji Coba Produk	76
4.	Analisis Data	78
B.	Pembahasan.....	85

1. Kelayakan Media	85
2. Kepraktisan Media	88
BAB V PENUTUP.....	93
A. Simpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	99



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Kisi-kisi lembar Ahli Validasi	44
Tabel 3. 2. Kisi-kisi lembar Angket Respon Guru.....	44
Tabel 3. 3. Kisi-Kisi lembar Angket Respon Siswa.....	45
Tabel 3. 4. Pedoman Penskoran Angket Validasi Ahli.....	47
Tabel 3. 5. Kriteria Kelayakan Media	48
Tabel 3. 6. Skala Persentase	49
Tabel 3. 7. Pedoman Penskoran Respon Siswa	49
Tabel 4. 1. Rekapitulasi Validasi Ahli	79
Tabel 4. 2. Skor Hasil Validasi Ahli	79
Tabel 4. 3. Hasil Angket Respon Guru	81
Tabel 4. 4. Hasil Angket Respon Siswa.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Lambang Negara Indonesia.....	20
Gambar 2. 2. Perisai Pancasila.....	21
Gambar 2. 3. Tampilan Download Software Articulate Storyline 360.....	25
Gambar 2. 4. Tampilan Start Free Trial	26
Gambar 2. 5. Tampilan Verifikasi Akun Berhasil	26
Gambar 2. 6. Tampilan Pilihan Peran	27
Gambar 2. 7. Tampilan Pernyataan.....	27
Gambar 2. 8. Tampilan Dasbord.....	27
Gambar 2. 9. Tampilan Awal Proses Instal Articulate Storyline 360	28
Gambar 2. 10. Tampilan Artiiculate Storyline 360.....	28
Gambar 2. 11. Tampilan Awal Software Articulate Storyline 360.....	29
Gambar 2. 12. Skema Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1. Langkah-langkah Desain ADDIE	37
Gambar 4. 1. Tampilan Awal Media.....	55
Gambar 4. 2. Tampilan Petunjuk Media	56
Gambar 4. 3. Tampilan Login	56
Gambar 4. 4. Tampilan Pertanyaan Kesiapan Peserta Didik	57
Gambar 4. 5. Tampilan Menu	57
Gambar 4. 6. Tampilan Isi Capaian Pembelajaran dan Isi Tujuan Pembelajaran.....	58
Gambar 4. 7. Tampilan Materi.....	58
Gambar 4. 8. Tampilan Menu Game.....	59
Gambar 4. 9. Tampilan Soal	59
Gambar 4. 10. Tampilan Saol Akhir Evaluasi	60
Gambar 4. 11. Tampilan Hasil Evaluasi	60
Gambar 4. 12. Tampilan Referensi	61
Gambar 4. 13. Tampilan Profil Pengembang.....	61
Gambar 4. 30. Barcode Media Harmony	65

Gambar 4. 14. Tampilan Awal Aplikasi	66
Gambar 4. 15. Tampilan Petunjuk	67
Gambar 4. 16. Tampilan Login	67
Gambar 4. 17. Tampilan Pertanyaan Kesiapan Belajar	68
Gambar 4. 18. Tampilan Menu	68
Gambar 4. 19. Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	69
Gambar 4. 20. Tampilan Menu Pembelajaran	70
Gambar 4. 21. Tampilan Game	70
Gambar 4. 22. Tampilan Soal Evaluasi	71
Gambar 4. 23. Tampilan Akhir Soal Evaluasi	72
Gambar 4. 24. Tampilan Hasil Berhasil	72
Gambar 4. 25. Tampilan Hasil Gagal	73
Gambar 4. 26. Tampilan Halaman Referensi	73
Gambar 4. 27. Tampilan Profil Pengembang	74
Gambar 4. 28. Tampilan Sebelum Direvisi	75
Gambar 4. 29. Tampilan Setelah Revisi	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Studi Awal.....	100
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	102
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	103
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Ahli.....	104
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Respon Guru.....	107
Lampiran 6. Instrumen Respon Siswa	110
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli	111
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli	113
Lampiran 9. Hasil Respon Guru	113
Lampiran 10. Hasil Respon Siswa	113
Lampiran 11. Media Harmony.....	114
Lampiran 12. Dokumentasi.....	116



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan dapat mengembangkan potensi peserta didik secara spiritual, pengendalian emosi, intelektual serta keterampilan yang diperlukan untuk keberlangsungan kehidupan. Pendidikan adalah suatu upaya dengan berbagai cara agar peserta didik mampu mengembangkan dirinya secara aktif yang meliputi olah nalar, kecerdasan dalam ilmu pengetahuan, mengasah mental, memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, serta mempunyai keterampilan lainnya (Sanga & Wangdra, 2023). Upaya meningkatkan pendidikan merupakan tugas bersama dalam aspek pendidikan. Sebagaimana yang tercantum dalam UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa perlu adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi bermakna dan dapat diterima oleh siswa. Tujuan pendidikan Nasional adalah untuk membentuk karakter dan watak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, dan mandiri menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Teknologi memiliki peran untuk meningkatkan kualitas dan mutu Pendidikan (Selsabila & Pramudiani, 2022). Upaya untuk meningkatkan mutu Pendidikan salah satunya adalah dengan meningkatkan taraf pembelajaran atas keterlibatan guru dan siswa dalam pembelajaran

(Khaidir et al., 2023). Seorang guru berperan dalam meningkatkan motivasi siswa dan kualitas pendidikan (Han & Yin, 2016).

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sekolah mendapatkan tanggungjawab untuk meningkatkan kualitas peserta didik melalui inovasi media pembelajaran. Seperti penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang bertujuan untuk menumbuhkan wawasan, cinta tanah air dan pengamalan sila Pancasila dalam berbangsa dan bernegara. Pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik seharusnya diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Jika tidak diimbangi dengan media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik cenderung kehilangan motivasi dan minat belajar sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak akan tercapai sesuai yang diharapkan oleh pendidik. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara maksimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang disampaikan oleh pendidik mampu diserap baik oleh peserta didik (Junaidi, 2019).

Perkembangan teknologi di era digital saat ini menjadi bagian dalam berbagai aspek kehidupan, seperti halnya pendidikan. Penggunaan media pembelajaran digital

menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam penyampaian materi agar dapat diserap baik oleh siswa khususnya sekolah dasar. Seperti yang dikemukakan oleh (Putra & Pratama, 2023) menyatakan bahwa menggunakan media digital menjadi cara paling efektif dan menarik karena mampu menyajikan beberapa fitur audio visual maupun dalam bentuk aplikasi pembelajaran. Seorang guru harus menyadari bahwa perlu memaksimalkan teknologi digital dalam pembelajaran. Namun kenyataannya, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila penerapan media pembelajaran digital kurang diperhatikan, karena kurangnya skill dalam mengembangkan media dan penggunaan teknologi yang masih minim dikalangan guru.

Hasil observasi dan wawancara pada analisis kebutuhan dan analisis materi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 27 Agustus 2024 di SD Negeri Poncoruso, bahwa peserta didik kurang tertarik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru karena pembelajaran hanya menggunakan buku teks dan tidak menggunakan media pembelajaran serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Wawancara terhadap guru didapatkan data awal bahwa guru membutuhkan media pembelajaran digital pada materi Pancasila dalam pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media yang dapat membantu meningkatkan pemahaman pada materi simbol dan bunyi Pancasila, serta peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk digital. Sehingga terdapat keterlibatan peserta didik secara langsung. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis bermaksud

mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Harmony* Berbasis Digital Muatan Pendidikan Pancasila Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Media ini dibuat karena adanya kebutuhan bagi siswa dalam memahami materi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, adanya kebutuhan bagi guru dalam proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehingga, siswa lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital perlu dibuat karena masih minimnya media pembelajaran digital untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila tidak mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, siswa cenderung merasa bosan, dan kehilangan motivasi belajar karena dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menerapkan pembelajaran secara kontekstual, siswa kesulitan dalam mengenal dan menghafal simbol serta bunyi Pancasila. Media pembelajaran *Harmony* ini dipilih karena mudah digunakan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keunggulan dalam media pembelajaran *Harmony* ini didesain dengan tampilan yang menarik dan penggunaan audio visual yang mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi simbol dan bunyi Pancasila,

mudah penggunaanya, dapat digunakan secara offline dan berulang-ulang serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Produk berupa pengembangan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital yang dapat dioperasikan melalui android.
2. Fokus penelitian adalah muatan Pendidikan Pancasila dengan materi yang digunakan adalah simbol dan bunyi Pancasila.
3. Pengembangan media pembelajaran *Harmony* berisi materi dalam bentuk video dan soal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital untuk siswa kelas II sekolah dasar muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital untuk siswa kelas II sekolah dasar muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan tujuan penelitian dalam penulisan karya ilmiah ini adalah:

1. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital untuk siswa kelas II sekolah dasar muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital untuk siswa kelas II sekolah dasar muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan referensi berupa pengembangan media pembelajaran digital sebagai bahan bacaan literatur terkait media pembelajaran digital, sehingga media yang telah dikembangkan dapat diterapkan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi Pancasila kelas II sekolah dasar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menyenangkan dengan menggunakan media *Harmony* berbasis digital sehingga meningkatkan keterlibatan siswa.

b. Bagi guru

Menambah referensi dan alternatif bagi guru sekolah dasar untuk menggunakan media pembelajaran *Harmony* sebagai cara penyampaian

materi Pancasila yang menyenangkan. Sehingga guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan motivasi terhadap tenaga pendidik berupa masukan dan partisipasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara berinovasi untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russel media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receive*). Menurut Gagne media sebagai perangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan intelektual, emosional, dan keterampilan peserta didik (Umar Aliansyah et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses belajar. Menurut (Hasan et al., 2021) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran terhadap materi yang disampaikan kepada peserta didik (Khairunnisa & Apoko, 2023).

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar di sekolah. Menurut (Putra & Pratama, 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran menjadi penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang sedang guru ajarkan. Selain itu, media

pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa, keterlibatan siswa, dan motivasi belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi alat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian media pembelajaran sangat dibutuhkan tenaga pendidik dalam proses belajar. Menurut (Abdul Karim et al., 2020) media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan memudahkan dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan baik dapat mempersingkat waktu. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan (Supriyono, 2018) penggunaan media pembelajaran dapat mempersingkat waktu karena adanya penyederhanaan penyampaian materi dan hal-hal baru bagi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Peneliti menyimpulkan manfaat menggunakan media pembelajaran digital yaitu media pembelajaran digital dapat membantu siswa dalam

memahami materi pelajaran, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dan dalam pelaksanaannya lebih praktis dan efisien.

3. Media Pembelajaran Digital

Penerapan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran digital. Pembelajaran secara digital dapat menciptakan perpektif baru dalam dunia pendidikan pada penggunaan media pembelajaran (Safonov et al., 2022). Media pembelajaran digital merupakan penyajian materi dalam bentuk digital dengan berbagai teks, gambar, animasi dan audio (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran digital merupakan alat yang dapat memfasilitasi siswa untuk belajar lebih luas, lebih beragam dan inovatif. Media pembelajaran digital dapat digunakan siswa dimana saja dan kapan saja, tidak terikat jarak dan waktu. Media pembelajaran digital merupakan perangkat canggih, alat teknologi, dan internet ataupun perangkat lainnya yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nurhasanah & Putri, 2020). Adanya teknologi digital memudahkan siswa untuk mengunggah beragam konten berupa gambar, cerita atau objek digital lainnya serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka terhadap dunia luar (Dillenbourg, 2016). Media pembelajaran digital adalah media yang dioperasikan dengan data digital atau menghasilkan sebuah produk digital dengan menggunakan perangkat digital.

Penyampaian materi dalam proses pembelajaran akan lebih mudah diserap baik oleh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran

digital. Menurut (Ningsih et al., 2022) media pembelajaran digital dapat membantu pendidik dalam penyampaian informasi atau pesan kepada peserta didik dalam bentuk video pembelajaran yang mudah diakses oleh peserta didik. Media pembelajaran digital berbentuk gambar, animasi, audio, dan audio visual. Dapat dikatakan media pembelajaran digital adalah multimedia pembelajaran. Berbagai macam media pembelajaran digital seperti *podcast*, *powtoon*, *kahoot*, *quizziz*, *game based learning* dan lainnya (Hidayat & Khotimah, 2019).

Media pembelajaran digital fokus pada penyampaian yang dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu, dalam mengembangkan media pembelajaran digital seorang pendidik harus memiliki kompetensi yang tepat dalam pembuatan media pembelajaran digital (Reyna et al., 2018). Menggunakan media pembelajaran digital dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan dapat menampilkan secara virtual dan nyata. Hal ini dapat membantu peserta didik berpartisipasi dalam instruksi interaktif dan memberikan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang beragam.

Media pembelajaran digital meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (Wu et al., 2024) penggunaan media pembelajaran digital meningkatkan proses pembelajaran lebih kreatif, inovatif, berdasarkan pengalaman dan inspiratif. Meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru dalam proses belajar yang disesuaikan berdasarkan karakteristik siswa.

Teknologi digunakan untuk menghubungkan materi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lancar dan mendalam (Bygstad et al., 2022).

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan alat atau perangkat dalam bentuk digital dengan bantuan teknologi atau aplikasi berupa software yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yang dikemas secara menarik dan mudah diakses oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah belajar dimana saja dan kapan saja.

Pentingnya menggunakan media pembelajaran digital dalam aktivitas pembelajaran. Menurut (Batubara, 2021) urgensi penggunaan media pembelajaran digital yaitu media sebagai sumber pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan pendidik, meningkatkan mutu pembelajaran, memenuhi kebutuhan siswa, memenuhi tuntutan paradigma baru, dan memenuhi kebutuhan pasar.

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merujuk pada alat dan platform yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan konten pendidikan melalui format digital. Beberapa contoh media pembelajaran digital meliputi berkas digital, foto digital, komik digital, audio dan video digital serta berkas-berkas lain yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Termasuk penggunaan komputer, handphone, tablet dan teknologi elektronik lainnya yang memungkinkan memudahkan akses materi pembelajaran secara

interaktif dan efisien. Ciri-ciri media pembelajaran digital menurut Hamdan Husein Batubara dalam bukunya yang berjudul media pembelajaran digital (Batubara, 2021) dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Media pembelajaran digital dapat memvisualisasikan materi Pelajaran sehingga lebih menarik dan nyata.
2. Fitur yang digunakan dalam media pembelajaran digital dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti kuis.
3. Media pembelajaran digital dapat dioperasikan melalui berbagai perangkat seperti handphone, komputer, dan tablet,
4. Media pembelajaran digital dapat dipublikasikan secara publik agar semua orang dapat mengakses untuk menggunakan media.
5. Media pembelajaran digital dapat digunakan berulang-ulang, kapan saja, dan dimana saja.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Digital

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran digital yang dikemukakan oleh (Wardatun Nafisah, 2022) sebagai berikut. Kelebihan media pembelajaran digital antara lain:

1. Menyampaikan materi lebih menarik karena media pembelajaran digital berisi gambar berwarna, huruf, dan animasi.
2. Dapat memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan.

3. Dapat merangsang peserta didik lebih cepat dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.
4. Mudah diakses dan dapat digunakan beberapa kali.
5. Waktu yang digunakan pada jam pembelajaran jauh lebih efisien.
6. Meningkatkan hasil belajar siswa.

Kekurangan media pembelajaran digital antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lama, tenaga, dan biaya dalam proses pembuatan media pembelajaran.
2. Hanya bisa diakses oleh perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, laptop, dan komputer.
3. Peserta didik harus memiliki kemampuan mengoperasikan media pembelajaran yang pendidik berikan.
4. Adanya gangguan teknis pada sistem sehingga mengganggu proses belajar.

6. Pendidikan Pancasila

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memiliki tujuan untuk mewujudkan pembelajaran bermakna dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berakhlak mulia dan berkarakter Pancasila. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2024 Kurikulum Merdeka dirancang dengan beberapa prinsip yaitu pengembangan karakter, fleksibel, dan fokus pada muatan esensial.

Capaian pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik diakhir fase. Fokus peneliti pada fase A yaitu siswa

kelas 2 sekolah dasar dengan capaian per elemennya pada materi Pancasila. Peserta didik mampu mengenal sila-sila Pancasila dalam lambang Negara Garuda Pancasila dan mampu menghafal bunyi Pancasila.

Pancasila merupakan ideologi bangsa Indonesia. Pancasila tersusun atas 2 kata yaitu “Panca” dan “sila”. Kata “panca” berarti lima dan kata “sila” berarti dasar. Pancasila merupakan ideologi negara, identitas nasional, kepribadian dan jiwa bangsa yang harus diamalkan oleh seluruh warga Indonesia (Resmana & Dewi, 2021). Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila memuat nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan yang bersifat universal. Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa Indonesia (Asmaroini, 2016).

Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menurut (Antari & Liska, 2020) yaitu sebagai berikut:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa.

Nilai yang terkandung dalam sila pertama yaitu bangsa Indonesia mengakui adanya Tuhan Yang Maha Esa. Setiap warga negara diberikan kebebasan untuk memeluk agama sesuai kepercayaannya, dan saling menghormati hak beragama orang lain.

2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Dalam sila kemanusiaan terkandung nilai-nilai bahwa saling menghargai harkat dan martabat manusia tanpa membedakan agama, ras, suku, dan status sosial. Setiap warga negara berhak mendapatkan perlakuan secara

adil dan beradab, serta mengutamakan nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sosial.

3. Persatuan Indonesia

Bangsa Indonesia kaya akan perbedaan agama, ras, suku, atau status sosial. Adanya perbedaan tersebut menjadikan bangsa yang penuh dengan keberagaman. Meskipun berbeda-beda, Bangsa Indonesia terikat penuh dalam semboyan “Bhineka Tungga Ika”.

4. Kerakyatan yang dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan.

Nilai sila keempat menekankan pentingnya demokrasi. Keputusan-keputusan diambil melalui musyawarah untuk mufakat.

5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Nilai sila kelima mengajarkan pentingnya keadilan sosial dalam distribusi kekayaan dan sumber daya, serta perlindungan hak-hak dasar setiap warga negara. Setiap warga negara berhak mendapatkan keadilan, kesejahteraan, dan kesetaraan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, sosial, dan hukum.

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai positif peserta didik. Menurut (Lestari & Kurnia, 2022) Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran dengan memasukkan nilai-nilai Pancasila sebagai upaya untuk membangun karakter peserta didik yang berakhlak mulia dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Putu & Prastya, 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran dalam kurikulum merdeka sekarang ini. Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai pendidikan karakter dalam kehidupan berbangsa dan bernegara untuk mempersiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Elemen Pendidikan Pancasila memuat Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar menempati kedudukan yang strategis untuk membentuk karakter peserta didik untuk mencapai Indonesia emas.

Tujuan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yaitu:

1. Peserta didik mampu menjadi manusia yang berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketuhanan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Peserta didik mampu memahami proses perumusan, makna, serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari,
3. Peserta didik mampu menganalisis adat dan norma yang berlaku di masyarakat dan menyelaraskan hak.
4. Peserta didik mampu memahami jati diri bangsa, mampu bersikap adil dan tidak membeda-bedakan keragaman.
5. Peserta didik mampu menganalisis karakteristik dan kearifan lokal serta berpartisipasi aktif dalam kancah global.

Karakteristik Pendidikan Pancasila yaitu:

1. Wahana Pendidikan Pancasila dengan mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab dalam rangka membangun peradaban Indonesia.
2. Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
3. Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhineka Tunggal Ika.
4. Berorientasi pada tumbuh dan berkembangnya karakter peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
5. Berorientasi pada kebudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia dimasa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menekankan penguatan Profil Pelajar Pancasila disetiap proses pembelajaran. Terdapat 6 landasan Profil Pelajar Pancasila menurut (Sulastri et al., 2022) yaitu:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
Peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa adalah peserta didik yang memiliki akhlak mulia terhadap Sang Pencipta.
2. Berkebhinekaan global, Peserta didik memiliki sikap toleran terhadap perbedaan yang ada.
3. Gotong royong, Peserta didik memiliki sikap berkerja sama dengan orang-orang yang berada disekitarnya.
4. Mandiri, Peserta didik yang mandiri adalah peserta didik yang memiliki rasa tanggungjawab dalam melaksanakan kegiatan proses belajar.
5. Bernalar kritis, Peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya.
6. Kreatif, Peserta didik mampu menciptakan gagasan dan ide terkait permasalahan kebaruan, inovasi.

7. Materi Simbol dan Bunyi Pancasila

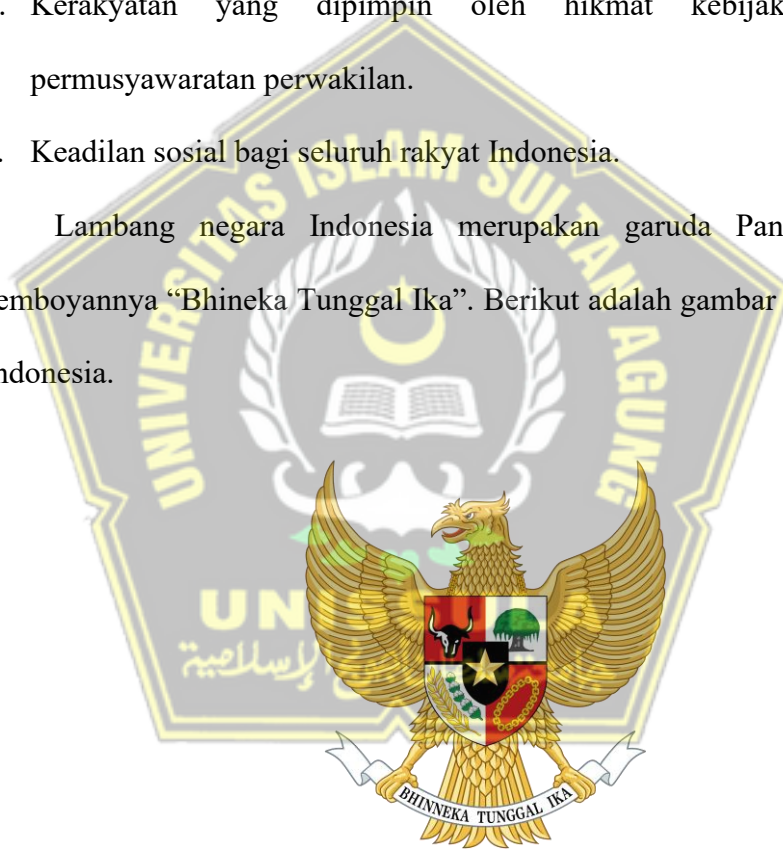
Dasar negara Indonesia adalah Pancasila. Menurut (Faudillah et al., 2023) simbol pemersatu bangsa adalah Bhineka Tunggal Ika dan landasan dasarnya adalah Pancasila. Pancasila berasal dari kata “Panca” artinya lima dan “Sila” yang artinya dasar. Pancasila merupakan lima dasar yang menjadi pedoman dan aturan bagi Masyarakat Indonesia. Pancasila adalah ideologi negara. Pancasila digunakan sebagai sumber hukum, aturan, cita-cita dan sebagai tujuan untuk mempersatukan bangsa. Dapat dikatakan Pancasila merupakan hasil

kesepakatan para pendiri bangsa (Azzahra Shakila Meisa Putri et al., 2022).

Bunyi Pancasila sebagai berikut.

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa.
- b. Kemanusiaan yang adil dan beradab.
- c. Persatuan Indonesia.
- d. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.
- e. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Lambang negara Indonesia merupakan garuda Pancasila. Dengan semboyannya “Bhineka Tunggal Ika”. Berikut adalah gambar lambang negara Indonesia.



Gambar 2. 1 Lambang Negara Indonesia

Setiap bagian pada burung garuda memiliki arti dan makna. Penjelasan mengenai bagian-bagian burung garuda sebagai berikut.

- 1) Burung garuda berarti melambangkan kegagahan, kekuatan, kelincahan, keuletan, kecerdasan, kewaspadaan, dan sifat pantang menyerah.
- 2) Bulu sayap pada Pancasila berjumlah 17 helai bulu pada masing-masing sayap melambangkan tanggal kemerdekaan Indonesia.
- 3) 8 ekor bulu pada ekor melambangkan bulan kemerdekaan yaitu pada bulan Agustus.
- 4) 19 helai bulu pada pangkal ekor dan 45 helai bulu pada leher melambangkan tahun kemerdekaan negara Indonesia yaitu tahun 1945.
- 5) Perisai Pancasila memiliki arti perjuangan, perisai ditengah melambangkan kekuatan dan pertahanan bangsa Indonesia. Warna perisai berwarna merah putih seperti pada gambar. Warna merah melambangkan keberanian, warna putih melambangkan kesucian. Warna hitam ditengah melambangkan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang dilewati oleh garis Khatulistiwa.



Gambar 2. 2 Perisai Pancasila

Arti simbol pada sila Pancasila sebagai berikut.

- a) Simbol sila pertama adalah Bintang.

Bintang berwarna keemasan melambangkan cahaya rohani untuk setiap manusia. Latar belakang hitam sebagai perisai melambangkan warna alam bahwa Tuhan adalah sumber penciptaan.

- b) Simbol sila kedua adalah Tali Rantai.

Tali rantai terdiri atas 2 mata rantai yaitu lingkaran dan persegi. Mata rantai lingkaran melambangkan perempuan. Mata rantai persegi melambangkan laki-laki. Rantai yang saling berkaitan melambangkan hubungan manusia yang saling membantu satu sama lain.

- c) Simbol sila ketiga adalah Pohon Beringin.

Memiliki akar tunggang yang kuat memiliki arti Indonesia memiliki latar belakang yang beragam seperti ras, suku, agama, bahasa, dan budaya.

- d) Simbol sila keempat adalah Kepala Banteng

Kepala banteng mengandung arti bahwa masyarakat Indonesia yang suka bermusyawarah dalam memecahkan suatu permasalahan.

- e) Simbol sila kelima adalah Padi dan Kapas.

Padi dan kapas melambangkan sandangan dan makanan pokok masyarakat Indonesia.

8. Media Pembelajaran Harmony

Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital merupakan media pembelajaran digital berbentuk aplikasi yang dapat dioperasikan melalui gadget Andorid. Dengan adanya media pembelajaran *Harmony* diharapkan mampu

memaksimalkan kegiatan pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila pada materi Pancasila kelas II sekolah dasar. Media *Harmony* merupakan inovasi pengembangan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media tersebut mampu menciptakan suasana belajar peserta didik saling berpartisipasi secara aktif di kelas. Media pembelajaran *Harmony* dapat dioperasikan melalui gadget android pribadi dengan cara mengunduh aplikasi yang sudah disediakan.

Media pembelajaran *Harmony* dikembangkan melalui software aplikasi *Articulate Storyline 360*. *Articulate Storyline 360* merupakan software atau aplikasi untuk membuat presentasi dalam pembelajaran. Menurut (Novitasari et al., 2023) *Articulate Storyline 360* memiliki keunggulan dalam membantu menyusun presentasi secara efektif, professional, dan mudah. *Articulate Storyline 360* membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini cukup mudah karena fiturnya dan penggunaannya serupa dengan pengoperasian software *Powerpoint*.

Menurut (Sekarsari & Rusnilawati, 2023) *Articulate Storyline 360* merupakan software untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat menyajikan materi dengan menggabungkan berbagai konten. Perangkat yang digunakan harus memenuhi kualifikasi antara lain: (1) PC dengan prosesor CPU 1,0 GHz minimal 32-bit, (2) Kapasitas memori minimal 512 MB, (3) Ruang penyimpanan yang tersedia minimal 250 MB, (4) Resolusi layar

tampilan minimal 1024 x 768, (5) Didukung oleh multimedia berupa sound card, mikrofon, dan kamera atau perekam video, dan (6) Didukung oleh Adobe Flash Player versi 10 atau yang lebih baru.

Articulate Storyline 360 merupakan sebuah aplikasi atau software yang mudah digunakan oleh pengembang media dengan output berupa *html5* yang dapat digunakan diberbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan smartphome. Perangkat lunak atau aplikasi *Articulate Storyline 360* tersedia dalam versi *free* atau gratis dan berbayar atau *pro*. Aplikasi tersebut dapat diunduh melalui perangkat komputer atau laptop masing-masing. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Agustin & Kurniawan, 2021) bahwa *Articulate Storyline 360* dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, software tersebut dapat menciptakan media pembelajaran dalam bentuk gambar, teks, video, audio sehingga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

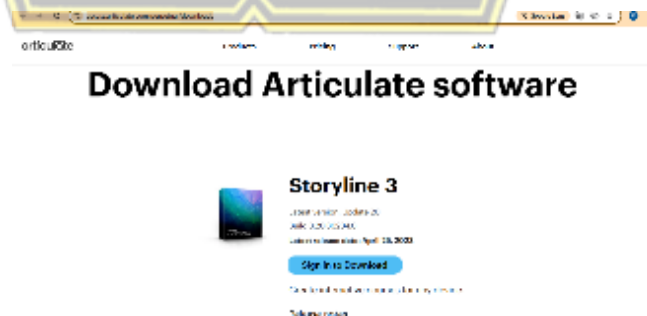
Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi *Articulate Storyline 360* merupakan aplikasi atau software yang digunakan sebagai alat untuk membantu pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, video dan audio. Output file berupa *html5* yang mudah digunakan diberbagai perangkat teknologi secara offline ataupun online tergantung media yang sedang dikembangkan. Pendidik tidak akan kesusahan, karena fitur dalam software *Articulate Storyline 360* kurang lebih sama dengan software *Powerpoint*. Namun fitur-fitur dalam

aplikasi tersebut jauh lebih lengkap dan sangat membantu dalam mengembangkan media. Sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang baik sehingga mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang efisien dan meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Pengembangan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital menggunakan software *Articulate Storyline 360* versi *Free* karena sesuai bagi pemula, mudah digunakan dan menghemat pembiayaan. Peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran *Harmony* berbasis digital, media yang dikembangkan layak dan praktis sebagai alternatif media untuk menunjang pembelajaran. Berikut langkah-langkah penginstalan software *Articulate Storyline 360*:

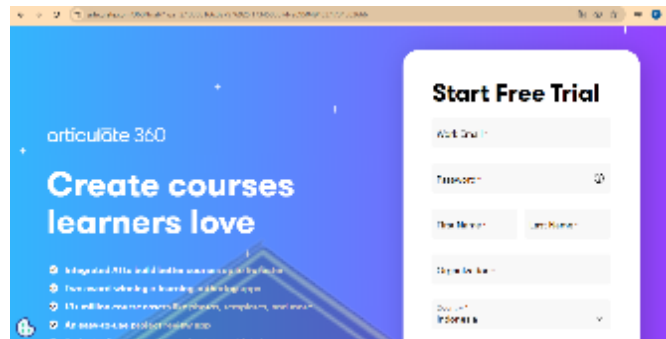
- a. Buka *Google chrome* dan ketik dikolom pencarian “Download *Artikulate Storyline 360*” atau klik pada tautan berikut ini. Klik *Sign in to Download* seperti pada gambar.

<https://access.articulate.com/perpetual/downloads>



Gambar 2. 3. Tampilan *Download Software Articulate Storyline 360*

- b. Klik *Sign In*. Kemudian Klik *start free trial*. Masukkan alamat email yang aktif, password, *First name*, *last Name*, dan *organisasi* seperti pada gambar



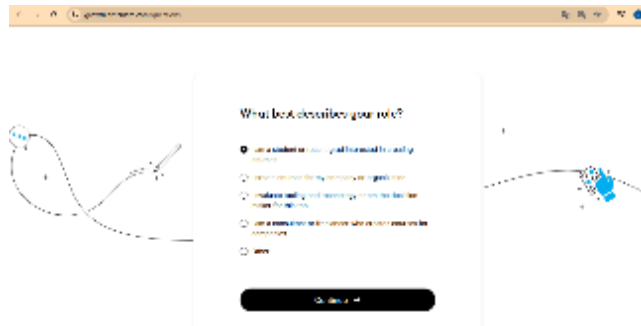
Gambar 2. 4. Tampilan Start Free Trial

- c. Cek alamat email yang digunakan untuk verifikasi. Verifikasi akun yang berhasil seperti pada gambar. Kemudian klik *Get Started*.



Gambar 2. 5. Tampilan Verifikasi Akun Berhasil

- d. Pilih peran yang menggambarkan diri anda dan klik *Continue*. Tampilan seperti pada gambar.



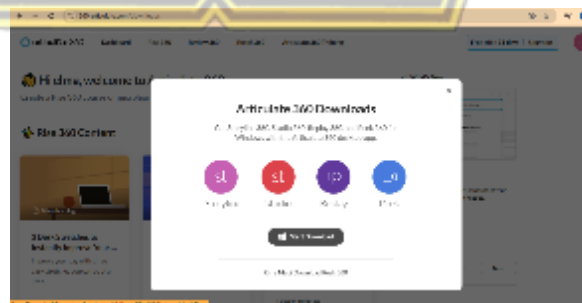
Gambar 2. 6. Tampilan Pilihan Peran

- e. Pilih jawaban apakah sudah pernah menggunakan *Articulate Storyline 360*.
Kemudian klik *Submit*. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 2. 7. Tampilan Pernyataan

- f. Langkah selanjutnya, tarik kebawah dan klik Download Desktop Apps. Klik *start download*. Tampilan seperti gambar dibawah ini.



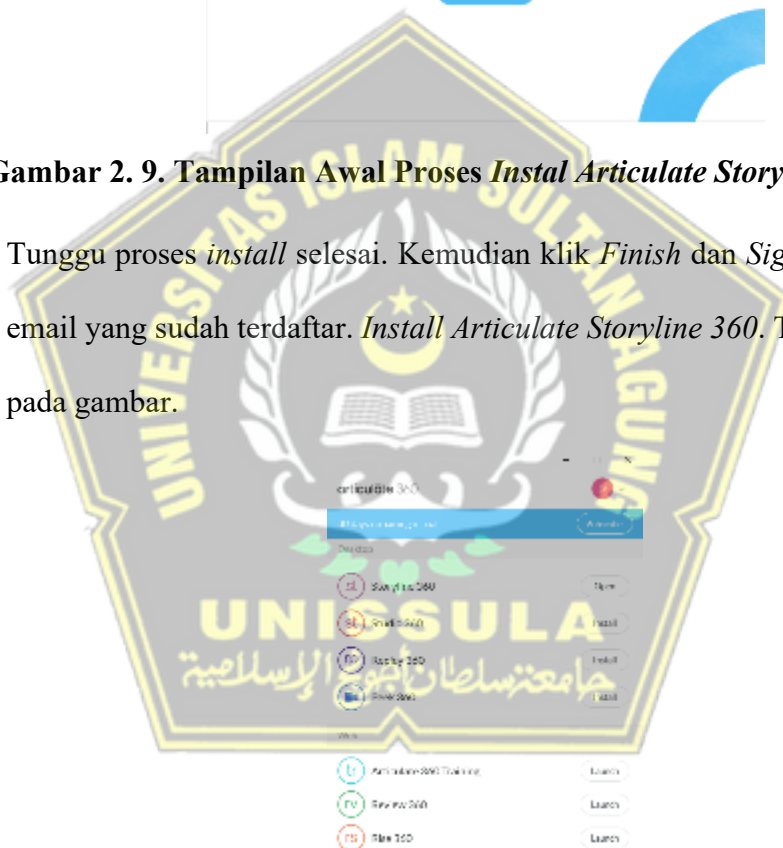
Gambar 2. 8. Tampilan Dasbord

- g. Proses mengunduh telah selesai. Klik file *Articulate Storyline 360*. Kemudian Klik *Install Now*. Tampilan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 9. Tampilan Awal Proses *Instal Articulate Storyline 360*

- h. Tunggu proses *install* selesai. Kemudian klik *Finish* dan *Sign In*. Masukkan email yang sudah terdaftar. *Install Articulate Storyline 360*. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 2. 10. Tampilan Aticulate 360

- i. Klik *Storyline 360*. Aplikasi *Articulate Storyline 360* siap dioperasikan. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 2. 11. Tampilan Awal *Software Articulate Storyline 360*

B. Penelitian yang Relevan

Tujuan utama penelitian yang relevan yaitu untuk memberikan dukungan, dan referensi bagi peneliti yang sedang menjalankan penelitian. Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya akan dijelaskan berikut ini.

Penelitian yang telah dilakukan sejenis dengan penelitian yang dilakukan oleh Resi Ananda, Hadiyanto, Yeni Erita, dan Yeni Karneli Universitas Negeri Padang (2023) yang berjudul “Development of Android-Based Interactive Media Articulate Storyline 3 in the Merdeka Curriculum” pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan *ADDIE* terdiri atas 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Design), *Development* (Pengembangan), *Impelemtation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dari hasil validasi diperoleh nilai kevalidan sebesar 93,30% (sangat valid), validasi bahasa sebesar 94% (sangat valid), dan validasi media sebesar 96% (sangat valid). Berdasarkan hasil angket respon uji praktikalitas kelompok kecil sebesar 93%, kelompok terbatas memperoleh skor sebesar 90,27% (sangat praktis). Hasil uji individu sebesar 88,51% (sangat praktis) dan uji praktikalitas

berdasarkan respon guru 91% (sangat praktis). Pada uji keefektifan dengan menggunakan uji NGain Score diperoleh skor rata-rata kelas yang menggunakan media Articulate Storyline sebesar 67,28% Hal ini termasuk efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh untuk melihat aktivitas siswa diperoleh melalui instrumen aktivitas siswa dengan hasil rata-rata sebesar 84,75 yang termasuk dalam kategori sangat baik (Ananda et al., 2023). Hal ini menjadi bukti bahwa siswa memiliki antusias yang tinggi terhadap proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan bantuan *Articulate Storyline 360* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Persamaan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan model pengembangan ADDIE. Kebaruan pada penelitian ini adalah lebih rinci, penjelasan menggunakan gambar dan video, sistematis, serta media pembelajaran Harmony mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas II dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila.

Penelitian yang dilakukan oleh Medhitya Alda Apriliani Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani, Selvia Yuniar, dan Setyowati Universitas Negeri Jakarta (2021) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab” model pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan Evaluasi. Namun pada penelitian tersebut hanya sampai pada tahap pengembangan. Hasil

validasi oleh ahli media, materi dan bahasa diperoleh skor 84% termasuk dalam kategori sangat layak atau sangat baik (Apriliani et al., 2021). Persamaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu mengembangkan media digital dengan menggunakan model ADDIE. Kebaruan dalam penelitian yang dilakukan peneliti yaitu peneliti melakukan penelitian secara utuh mulai tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sehingga dapat diketahui kelayakan dan kepraktisan media. Selain itu, media yang menggunakan software *Artikulate Storyline 3* yang didalamnya memuat tombol navigasi, video pembelajaran, game edukasi, dan soal evaluasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Maylani Mustikawati dan Barokah Isdaryanti, Universitas Negeri Semarang (2024) yang berjudul “Interactive Media Based on Articulate Storyline to Improve IPAS Learning Outcomes” Pengembangan media pembelajaran mengacu pada model pengembangan *ADDIE* terdiri dari 5 tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Pengembangan media berbasis *Articulate Storyline* pada materi kebutuhan pokok manusia mata Pelajaran IPAS membuktikan bahwa media pembelajaran tersebut layak dengan persentase 86,6%, dan dikatakan efektif dengan rata-rata peningkatan *pretest* dan *posttest* sebesar 20,8 dengan nilai N-Gain sebesar 0,6 termasuk dalam kategori sedang (Mustikawati & Isdaryanti, 2024). Persamaan antara penelitian sebelumnya dengan yang terbaru yaitu pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Artikulate Storyline*.

Kebaruan penelitian terbaru peneliti yaitu media pembelajaran *Harmony* berbasis digital mudah digunakan dan dapat diakses melalui link yang disediakan.

Penelitian yang dilakukan Dichy Akbar Wahyudi dan Zul Amry, Universitas Negeri Medan (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Articulate Storyline 3* Berbasis Android” proses pengembangan menggunakan konsep model ADDIE. Produk berupa media aplikasi telah memenuhi kriteria kelayakan media dan materi sebesar 88,88% dan 90% dengan kategori sangat layak, kepraktisan media berdasarkan hasil respon siswa dan guru sebesar 87,16% dan 84% dengan kategori sangat praktis, serta keefektifan media dalam pembelajaran dengan nilai persentase sebesar 85%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat memberikan respon yang positif dalam pembelajaran (Wahyudi & Amry, 2022). Kebaruan dalam penelitian terbaru adalah media pembelajaran *Harmony* disajikan dalam bentuk digital, penyampaian materi menggunakan animasi dan video pembelajaran serta produk *Harmony* dapat diinstal menggunakan link dan barcode yang disediakan, media pembelajaran memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, materi yang disajikan sesuai, dan media pembelajaran mampu mendorong interaksi peserta didik.

Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital yang peneliti kembangkan memiliki perbedaan dengan peneliti sebelumnya. Media yang dikembangkan bukan sekedar media digital pada umumnya. Media *Harmony* berbasis digital

merupakan media berbentuk aplikasi / web yang dapat diinstal melalui berbagai perangkat penunjang pembelajaran. Dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya materi simbol dan bunyi Pancasila. Memberikan pengalaman belajar baru yang menyenangkan dengan adanya keterlibatan siswa secara langsung dengan memanfaatkan teknologi digital.

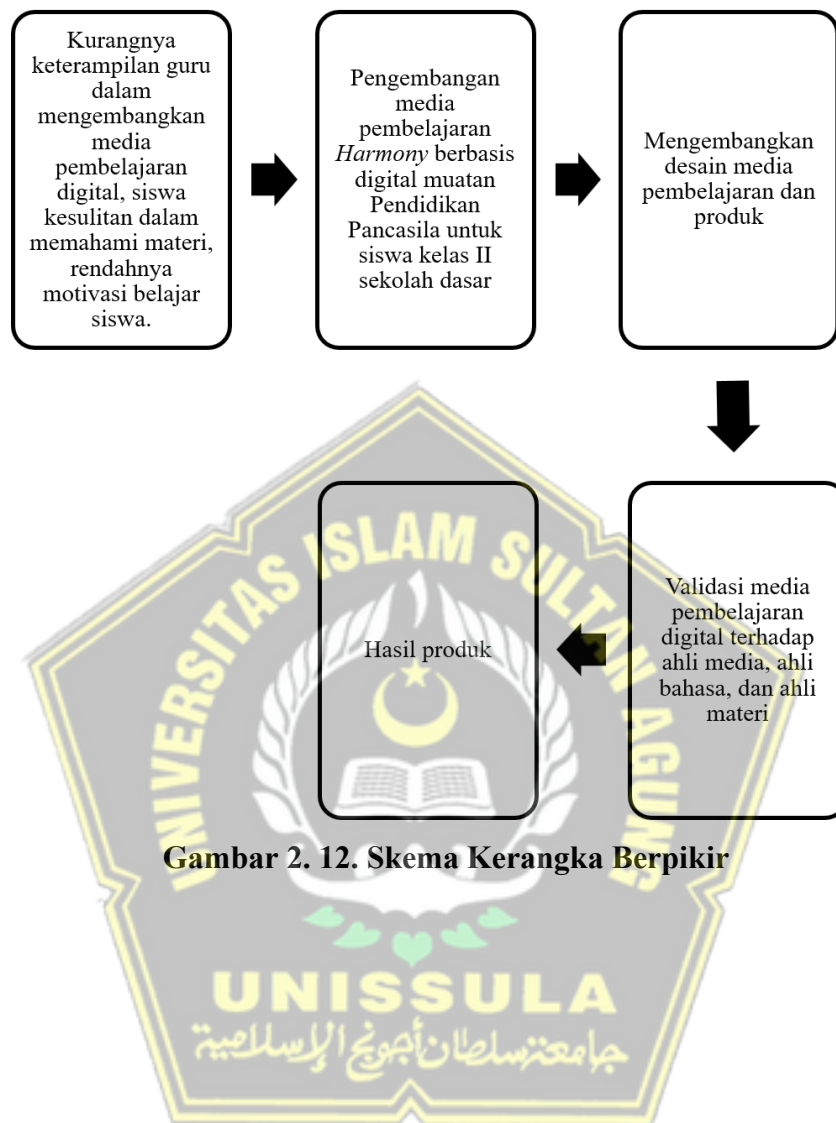
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini dapat dikembangkan yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan alternatif media untuk membantu peserta didik dalam proses belajar. Bunyi setiap sila Pancasila sulit dihafal bagi beberapa siswa. Media pembelajaran digital sangat diperlukan sebagai salah satu alternatif mengatasi masalah dalam proses pembelajaran yang kontekstual. Produk yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran digital yang akan membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Bagi guru media pembelajaran digital akan membantu dalam penyampaian materi lebih mudah, efektif, dan efisien. Bagi siswa media pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta dapat digunakan berulang-ulang untuk mengulang materi secara mandiri.

Penggunaan media pembelajaran digital dipilih karena Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini mendorong dunia pendidikan untuk mempersiapkan dalam menghadapi *Society 5.0*. fokus pendidikan dalam mempersiapkan untuk menghadapi *Society 5.0* adalah pengembangan

keterampilan digital, penguatan pendidikan karakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila, pembelajaran berbasis proyek, inklusi dan aksesibilitas atau menggunakan teknologi dalam proses belajar. Guru mengemban amanah dan tanggungjawab untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan penguasaan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pada realitanya, keaktifan dan partisipasi belajar siswa dalam memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila siswa sekolah dasar belum optimal. Siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan pembelajaran secara kontekstual. Guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menjadi latar belakang bagi peneliti untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Harmony* berbasis digital sebagai inovasi. Media ini diciptakan dengan tujuan memberikan kemudahan dalam belajar dan memberikan pengalaman menarik dan bermakna bagi siswa. Melalui media pembelajaran ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *Harmony* diharapkan dapat membantu guru dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat, meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 2. 12. Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian kombinasi antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Metode tersebut menghasilkan sebuah produk yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan analisis permasalahan. Menurut (Sugiyono, 2020) metode penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dapat didefinisikan bahwa metode penelitian (R&D) merupakan tahapan suatu proses untuk menghasilkan atau mengembangkan produk serta mengujikan produk. Produk yang dikembangkan telah diuji keefektifannya oleh para ahli agar sesuai dengan tujuan yang dicapai (Afandi et al., 2021).

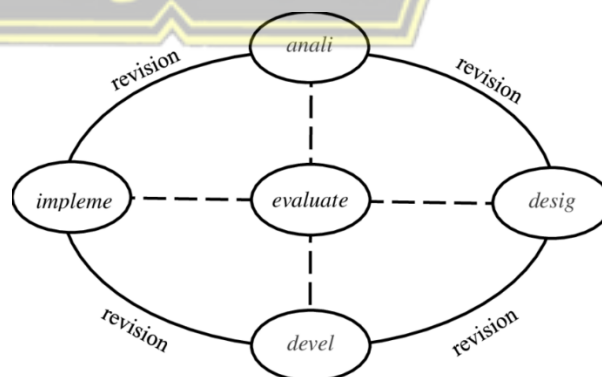
Model yang digunakan peneliti menggunakan model ADDIE. Menurut (Ningsih et al., 2022) model ADDIE tersusun atas beberapa langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model ini merupakan salah satu model yang membantu mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan saling mendukung. Penelitian yang digunakan

dalam model ini dilakukan secara bertahap agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang diberi nama “*Harmony*” untuk siswa kelas II sekolah dasar muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kepraktisan dan kelayakan media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada validator, siswa dan guru.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE yang dilakukan melalui beberapa tahapan untuk mengatasi permasalahan, diantaranya Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut desain ADDIE menurut Branch tahun 2009.



Gambar 3. 1. Langkah-langkah Desain ADDIE

Tahapan model ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis peneliti menjalankan analisis kebutuhan dan analisis materi. Pada analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas 2. Setelah dilakukan tahap analisis kebutuhan ditemukan bahwa perlunya mengembangkan media untuk membantu siswa dalam memahami materi. Pada tahap analisis materi, berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Poncoruso. Siswa kelas II menunjukkan kesulitan dalam memahami dan menghafal simbol dan bunyi Pancasila. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital untuk membantu siswa dan guru dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran pada materi Pancasila. Sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain diperlukan tahapan dalam perancangan media diantaranya: (1) Penyusunan materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan permasalahan yang dialami siswa adalah kurangnya pemahaman terhadap materi Pancasila. (2) Pemilihan format dan gambar, format media pembelajaran *Harmony* berbasis digital didesain dengan menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas rendah dengan memberikan ilustrasi yang menarik dan tidak membosankan.

Adapun rincian format media pembelajaran *Harmony*, yaitu (1) Media pembelajaran digital yang dipilih peneliti dalam mengembangkan media pembelajara digital berukuran 9:16. (2) Media pembelajaran digital memiliki desain yang menarik. (3) Ukuran huruf disesuaikan dengan siswa kelas rendah sehingga mudah dibaca. (4) Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital menggunakan ilustrasi yang jelas. (5) Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diinstal di Android.

Desain Awal, media pembelajaran digital didesain sesuai dengan format yang sudah dirancang. Media pembelajaran *Harmony* didesain dengan menggunakan software *Articulate Storyline 360*. Dalam perancangannya peneliti harus memilih ketepatan warna dalam desain dan keseimbangan tata letak serta penggunaan animasi.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti menghasilkan draft dari tahap desain. Selanjutnya draft media akan direalisasikan pada produk yang dikembangkan. Dalam proses pengembangan media, tampilan awal menampilkan judul, burung Garuda Pancasila, dan tombol button start. Tampilan halaman petunjuk menampilkan petunjuk menggunakan media dan tombol button next. Tampilan login menampilkan nama pengguna dan sekolah, dan tombol button login. Tampilan pertanyaan kesiapan belajar siswa menampilkan pertanyaan kesiapan belajar siswa dan

tombol button next. Tampilan menu pembelajaran menampilkan konten capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, game edukasi, evaluasi, referensi, dan profil pengembang. Hambatan dalam pengembangan media adalah penyesuaian warna, tata letak dan pemilihan animasi yang digunakan.

Produk akhir pada tahap pengembangan yaitu media pembelajaran *Harmony* berbasis digital pada muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila kelas II sekolah dasar. Produk dikembangkan secara menarik dan mudah diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja. Media yang sudah dikembangkan akan divalidasi oleh dua validator ahli yang kompeten. Validasi media dilakukan untuk mendapatkan informasi dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Revisi media dilakukan dengan perbaikan sesuai saran dari validator ahli. Selanjutnya, mengumpulkan data untuk mendapatkan data kelayakan media pembelajaran berdasarkan angket validasi ahli.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, produk yang dinilai layak oleh validator ahli akan diimplementasikan pada guru dan siswa kelas II SDN Poncoruso. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Sebelum menggunakan media, peneliti memberikan pedoman cara menginstal media *Harmony* kepada guru dan siswa. Setelah Guru dan siswa menggunakan media,

dilanjutkan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan oleh siswa dan guru yang telah menggunakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Evaluasi menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru untuk mendapatkan data kepraktisan media, saran pendapat dan respon siswa dan guru setelah menggunakan media *Harmony*.

Tahap evaluasi bertujuan untuk mendapatkan informasi terhadap produk yang dikembangkan. Jika produk mendapatkan respon yang positif tidak ada saran perbaikan setelah diimplementasikan kepada siswa dan guru, maka tahap pengembangan sudah berakhir. Jika produk mendapatkan respon kurang baik, maka akan dilakukan perbaikan sampai memenuhi kriteria yang baik sehingga media pembelajaran dapat digunakan sesuai standar yang sudah ditetapkan.

C. **Desain Rancangan Produk**

Desain media pembelajaran *Harmony* yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran digital yang dapat dioperasikan pada gadget *Andorid* memuat materi Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital memiliki beberapa komponen antara lain capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, *game*

edukasi, petunjuk penggunaan, menu login pengguna, soal evaluasi, referensi, dan profil pengembang.

1. Pra Pembuatan Media Pembelajaran *Harmony* berbasis digital.

Tahap pra pembuatan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital terkait dengan penentuan tema, tujuan mengembangkan media, sasaran media, sumber materi, rancangan desain media. Adapun langkah-langkah dalam proses pengembangan media pembelajaran digital sebagai berikut: (1) Mengidentifikasi instrument dalam merancang produk. (2) Penetapan software yang akan digunakan. (3) Pencarian element dan pemantapan elemen-elemen yang akan digunakan. (4) Penyusunan kumpulan soal dan materi Pancasila.

2. Pembuatan Media Pembelajaran *Harmony* berbasis digital.

Pembuatan merupakan penyusunan berbagai elemen yang telah dikumpulkan. Pembuatan berdasarkan proses pengembangan yang telah ditentukan pada pra pembuatan. Peneliti menggunakan software *Articulate Storyline 360* pada pengembangan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.

3. Perevisian Produk

Perevisian produk dilakukan dengan melakukan perbaikan pada komponen media yang meliputi materi, stuktur penulisan, dan struktur penyajian. Struktur penulisan merupakan perbaikan terhadap kata atau kalimat, ukuran font yang disesuaikan dengan sasaran pengguna produk.

Struktur penyajian merupakan perbaikan terhadap elemen-elemen yang digunakan untuk mendukung tema yang ditentukan sehingga terdapat kesesuaian materi dan tema.

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sumber Data dalam penelitian ini adalah guru kelas II SD Negeri Poncoruso guna mendapatkan data awal berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru kelas II SD Negeri Poncoruso. Wawancara tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran. Subjek Penelitian dalam pengembangan media pembelajaran adalah peserta didik kelas II SD Negeri Poncoruso.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang harus dilakukan untuk mendapatkan data. Peneliti memilih menggunakan Teknik pengumpulan data melalui angket (*kuisisioner*). Angket merupakan Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket diberikan kepada validator, peserta didik, dan guru. Jenis skala yang akan digunakan yaitu skala *Likert* dan skala *Guttman*. Skala *Likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur pendapat orang terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Skala *Guttman* merupakan skala yang dilakukan untuk

mendapatkan jawaban yang rinci terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jawaban pada skala *Likert* mulai dari sangat positif sampai sangat negatif diisi oleh responden berupa kata-kata Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-Ragu, (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 (Sugiyono, 2020). Skala *Guttman* terdapat dua opsi jawaban yaitu “Setuju” dan “Tidak Setuju”.

Teknik angket digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh validator ahli dan uji kepraktisan untuk peserta didik dan guru. Kisi-kisi angket sebagai berikut.

Tabel 3. 1. Kisi-kisi lembar Ahli Validasi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Materi	Kesesuaian isi materi media pembelajaran	4	1,2,3,4,
	Kelayakan Produk	3	5,6,7,8
	Penyajian	2	9,10
Produk	Tampilan desain media	5	1,2,3,4,5
	Penggunaan produk	3	6,7,8
	Kontribusi produk	2	9,10

Tabel 3. 2. Kisi-kisi lembar Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Penyajian	Desain tampilan media menarik bagi siswa	2	1,2

	Kesesuaian media dengan materi Pancasila	1	3
	Kejelasan elemen dan gambar	1	4
	Menumbuhkan minat dan motivasi siswa saat pembelajaran menggunakan media	1	5
	Kesesuaian soal evaluasi dengan media	1	6
Penggunaan	Kemudahan dalam menggunakan media	1	7
	Penggunaan media memberikan rangsangan positif	1	8
	Membantu siswa dalam memahami materi	1	9
	Kendala dalam penggunaan media	1	10

Tabel 3. 3. Kisi-Kisi lembar Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Penyajian	Desain tampilan media menarik bagi siswa	2	1,2
	Kesesuaian media dengan materi Pancasila	1	3
	Kejelasan elemen dan gambar	1	4

	Menumbuhkan minat dan motivasi siswa saat pembelajaran menggunakan media	1	5
	Kesesuaian soal evaluasi dengan media	1	6
Penggunaan	Kemudahan dalam menggunakan media	1	7
	Penggunaan media memberikan rangsangan positif	1	8
	Membantu siswa dalam memahami materi	1	9
	Kendala dalam penggunaan media	1	10

F. Uji Kelayakan

Uji kelayakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Dalam penelitian ini, uji kelayakan dilakukan oleh validator ahli. Proses uji validasi berfokus pada uji produk yang dikembangkan, apakah sudah memenuhi kriteria kelayakan produk atau perlu adanya perbaikan untuk memenuhi kelayakan produk media pembelajaran digital. Terdapat evaluasi terhadap kelayakan produk dengan menggunakan angket validasi ahli.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui dan menyimpulkan hasil validasi ahli, angket respon siswa dan angket respon guru. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis kualitatif. Statistik deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang sudah terkumpul melalui angket validasi ahli materi dan media, respon siswa dan respon guru berdasarkan saran dan masukan. Setelah data terkumpul, fokus peneliti pada analisis kualitatif untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan uji validasi oleh dua orang, yaitu dua dosen Unissula maka perlu diadakan analisis data untuk menarik kesimpulan dari uji kelayakan media.

1. Analisis data Kelayakan

Validasi untuk ahli menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban. Terdapat lima opsi pilihan jawaban, pedoman penskoran sebagai berikut.

Tabel 3. 4. Pedoman Penskoran Angket Validasi Ahli

No	Penilaian	Nilai
1.	Sangat Baik (SB)	5
2.	Baik (B)	4
3.	Cukup Baik (CB)	3
4.	Kurang Baik (KB)	2
5.	Sangat Kurang (SK)	1

Sumber : (Ningsih et al., 2022)

Lembar validasi diberikan kepada validator ahli. Dikatakan valid jika memperoleh skor masing-masing indikator minimal 3 dengan kategori cukup baik. Setelah diperoleh skor dari validator ahli, langkah selanjutnya yaitu mendeksripsikan melalui persentase untuk mengetahui media pembelajaran *Harmony* layak atau tidak menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Skor = \frac{Jumlah\ total\ skor}{Jumlah\ total\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Data yang telah diperoleh dari persentase, selanjutnya data akan diubah menjadi deskripsi kualitatif dengan kriteria kelayakan sebagai berikut.

Tabel 3. 5. Kriteria Kelayakan Media

Interval	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber : Riduwan (Ningsih et al., 2022)

2. Analisis data kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan siswa dengan menggunakan skala *Likert* untuk respon guru dan skala *Guttman* untuk respon siswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menentukan persentase dari setiap indikator dengan rumus sebagai berikut.

$$Persentase\ (\%) = \frac{Jumlah\ total\ skor}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100$$

Analisis data kepraktisan ini menggunakan skala persentase dapat dilihat pada table 3.7 sebagai berikut.

Tabel 3. 6. Skala Persentase

No	Penilaian	Nilai
1.	Sangat Baik (SB)	5
2.	Baik (B)	4
3.	Cukup Baik (CB)	3
4.	Kurang Baik (KB)	2
5.	Sangat Kurang (SK)	1

Sumber : Riduwan (Ningsih et al., 2022)

Analisis respon siswa menggunakan skala *Guttman*. Data yang terkumpul di analisis dengan cara dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah skor maksimal. Sehingga diperoleh dengan rumus, sebagai berikut.

$$Skor = \frac{Jumlah\ total\ skor}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100$$

Tabel 3. 7. Pedoman Penskoran Respon Siswa

Keterangan	Skor
YA	1
TIDAK	0

Sumber : (Ningsih et al., 2022)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian *Research and Development* menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran dan dapat membantu pendidik dan siswa untuk mencapai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Khususnya pada materi bunyi dan simbol Pancasila. Media ini merupakan inovasi pengembangan media presentasi menjadi media aplikasi di *Android* dengan tujuan agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi Pancasila kelas II sekolah dasar dan memberikan pembelajaran yang bermakna serta partisipasi aktif siswa didalam kelas dan dirumah. Aplikasi *Harmony* dapat diinstal pada smartphone dan dapat digunakan berulang-ulang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7-11 Januari 2025.

Subyek penelitian yang dipilih oleh peneliti merupakan siswa Fase A kelas II SD Negeri Poncoruso. Fasilitas disediakan sekolah untuk mendukung pembelajaran seperti *ChromeBook* namun jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Karena masih minimnya media pembelajaran digital pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Kurangnya pemahaman

terhadap penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran membuat guru hanya menggunakan buku teks sehingga siswa merasa bosan dan pembelajaran yang monoton.

Adanya penelitian pengembangan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital pada muatan Pancasila Materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. Media yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, keterlibatan siswa, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1. Perancangan Produk

Pengembangan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila Materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar menggunakan Jenis penelitian *Research and Developmen*. Model pengembangan media yang digunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penjelasan pada tahapan model ADDIE akan dijelaskan sebagai berikut.

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama yaitu Analisis. Dalam tahap ini peneliti menjalankan analisis kebutuhan dan analisis materi. Pada analisis kebutuhan dan materi dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru. Melalui observasi dan wawancara didapatkan data awal bahwa guru membutuhkan media

pembelajaran untuk menunjang pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi simbol dan bunyi Pancasila. Analisis kebutuhan bagi siswa didapatkan data bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk digital yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan analisis materi, data awal diambil melalui wawancara terhadap peserta didik dan guru. Materi yang dibutuhkan adalah simbol dan bunyi Pancasila. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran siswa cenderung bosan dan jenuh jika tidak menggunakan media yang menarik minat siswa. Ketika guru menggunakan media gambar, guru tidak bisa melihat siswa yang memperhatikan dengan siswa yang tidak memperhatikan. Ketika guru menjelaskan dengan menggunakan contoh benda-benda yang ada disekeliling mereka, kelas menjadi tidak kondusif. Berdasarkan wawancara, setelah penjelasan materi selesai dilanjutkan penugasan. Hal tersebut muncul rasa bosan dan jenuh pada siswa. Oleh karena itu, menurut Ibu Dias Maret Nastiti, S.Pd., diperlukan media pembelajaran digital untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam materi Pancasila agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi guru dan siswa adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol dan bunyi Pancasila pada siswa kelas II.

b. Design (Desain)

Tahap kedua yaitu Desain. Dalam tahap ini peneliti membuat rancangan draft desain media, mengumpulkan konten dan element. Produk berada pada tahap pengembangan. Membuat kerangka desain merupakan pedoman peneliti dalam mengembangkan produk. Pada tahap ini, fokus peneliti adalah racangan desain media dan rancangan materi pada media.

Desain Materi. Mencari referensi dari beberapa sumber seperti buku pembelajaran, jurnal dan video pembelajaran terhadap isi materi Pancasila Fase A siswa kelas II. Penyesuaian konten terhadap tingkatan kemampuan belajar siswa. Sumber referensi ini digunakan untuk memastikan kesesuaian materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Memastikan sumber referensi materi ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Mencari elemen dan gambar yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik fase A. Untuk peserta didik fase A lebih tertarik dengan penggunaan warna-warna yang cerah. Contohnya, kejelasan elemen gambar burung garuda dan simbol Pancasila, dan tokoh yang digunakan.

Desain Media/ Produk. Membuat rancangan media yang berisikan tema warna yang dipilih, layout, dan penempatan elemen-elemen yang sesuai. Fokus peneliti yaitu pada desain isi dalam rancangan media seperti tata letak, warna dan elemen yang digunakan agar efektif. Menyiapkan software atau aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media. Pastikan memiliki

software yang dapat mendukung pembuatan desain grafis dan multimedia. Peneliti memilih menggunakan software *Articulate Storyline 360*. Aplikasi tersebut dipilih karena dapat mengubah file presentasi menarik menjadi bentuk *html5* dan dapat digunakan diberbagai perangkat.

Menyiapkan elemen-elemen yang akan digunakan dalam mengembangkan media. Pencarian elemen dapat dilakukan dengan mencarinya melalui berbagai platform digital. Memastikan elemen gambar yang akan digunakan sesuai dengan tema, jelas, mendukung tujuan pembelajaran dan telah disesuaikan dengan desain rancangan media pembelajaran.

Tahap desain materi dan media telah dilakukan, Langkah selanjutnya yaitu pada tahap pengembangan Media Pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Dalam tahap ini melibatkan beberapa tahapan untuk menciptakan media yang menarik dan interaktif berdasarkan desain materi dan desain media yang telah disiapkan.

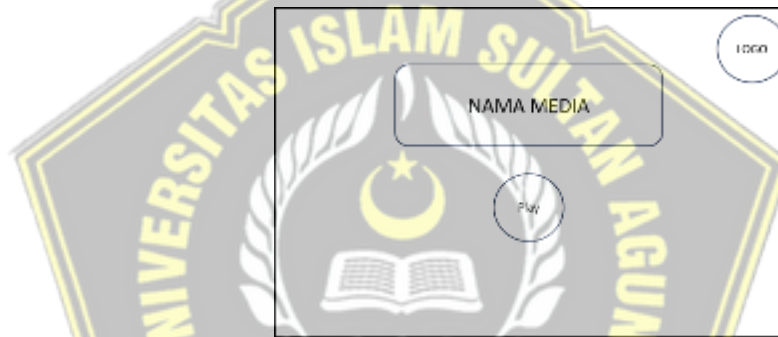
c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan produk dilakukan setelah melewati tahap analisis dan desain. Pengembangan produk dilakukan pembuatan rancangan desain media, realisasi media dan validasi produk oleh dua validator ahli yang kompeten yakni validator ahli media dan materi. Validasi media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan validasi produk,

apabila terdapat saran untuk dilakukan perbaikan media, maka dilakukan perbaikan agar dapat digunakan. Berikut tampilan rancangan produk berupa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.

1) Tampilan awal

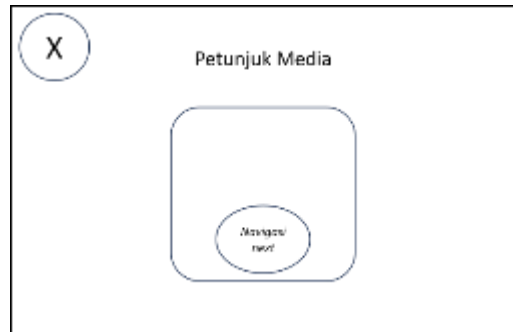
Pada tampilan awal terdapat beberapa elemen yaitu logo Unissula, gambar Burung Garuda, judul media pembelajaran, dan tombol button start, seperti pada gambar dibawah.



Gambar 4. 1. Tampilan Awal Media

2) Tampilan petunjuk penggunaan

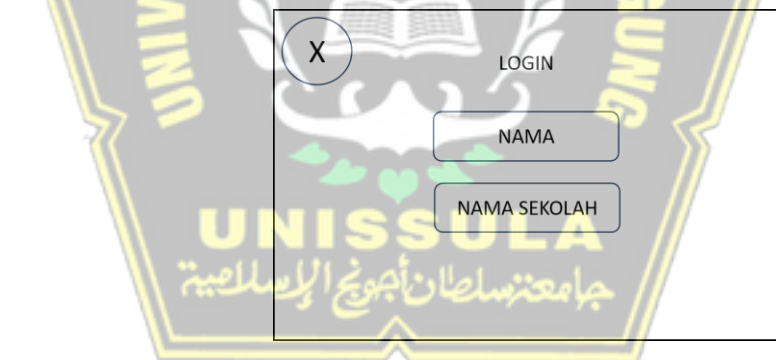
Pada tampilan petunjuk penggunaan menampilkan petunjuk media *Harmony* dan tombol button *next* untuk menuju ketampilan selanjutnya dan tombol button silang untuk kembali ke tampilan awal seperti pada gambar.



Gambar 4. 2. Tampilan Petunjuk Media

3) Tampilan *login*

Pada tampilan *login* peserta didik harus mengisi bagian *username* dan nama sekolah. Jika peserta tidak mengisi maka peserta didik tidak bisa melanjutkan ke tampilan halaman berikutnya seperti pada gambar. Terdapat tombol button silang untuk kembali ketampilan awal.



Gambar 4. 3. Tampilan Login

4) Tampilan pertanyaan kesiapan

Pada tampilan ini menampilkan pertanyaan “Apakah kamu sudah siap untuk belajar dan bermain?” Terdapat tombol button silang untuk kembali ketampilan awal dan tombol navigasi *next* untuk menuju kahalaman selanjutnya. Seperti pada gambar.



Gambar 4. 4. Tampilan Pertanyaan Kesiapan Peserta Didik

5) Tampilan menu pembelajaran

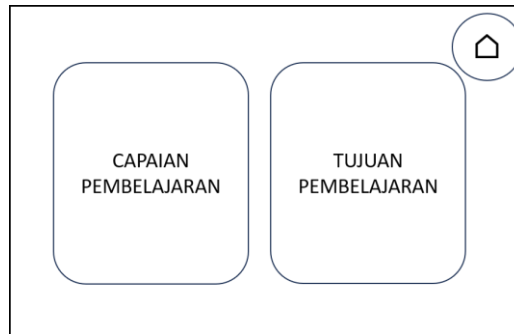
Pada halaman menu menampilkan button capaian pembelajaran, materi, game, evaluasi, referensi dan profil pengembang, tanda silang untuk kembali kehalaman judul, seperti pada gambar dibawah.



Gambar 4. 5. Tampilan Menu

6) Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

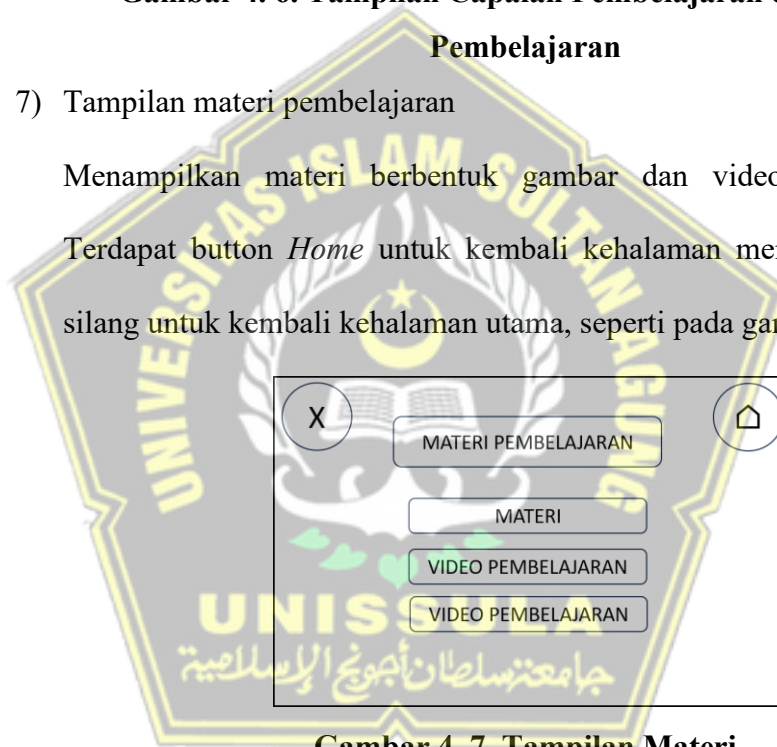
Pada tampilan capaian pembelajaran menampilkan isi capaian pembelajaran, isi tujuan pembelajaran, tombol button *home* untuk kembali ke halaman menu. Seperti pada gambar dibawah.



Gambar 4. 6. Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

7) Tampilan materi pembelajaran

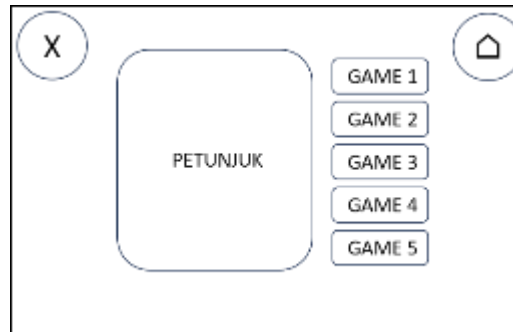
Menampilkan materi berbentuk gambar dan video pembelajaran. Terdapat button *Home* untuk kembali kehalaman menu. Dan tombol silang untuk kembali kehalaman utama, seperti pada gambar dibawah.



Gambar 4. 7. Tampilan Materi

8) Tampilan game pembelajaran

Pada tampilan game menampilkan petunjuk memainkan game dan berbagai macam game yang bisa peserta didik mainkan. Terdapat tombol button silang untuk kembali kehalaman utama dan tombol *home* untuk kembali kehalaman menu. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 8. Tampilan Menu Game

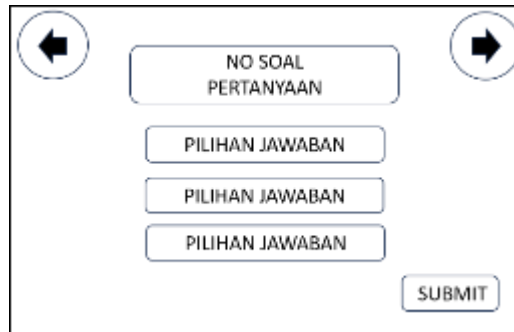
9) Tampilan evaluasi

Pada tampilan evaluasi menampilkan soal-soal pilihan ganda berjumlah sepuluh yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Diakhir soal terdapat tombol kirim soal untuk mengetahui hasil nilai. Terdapat tombol *next* untuk melanjutkan soal dan tombol *back* untuk kembali ke soal sebelumnya. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 9. Tampilan Soal

Berikut tampilan soal terakhir pada menu evaluasi. Terdapat tombol *back* dan *next* serta tombol submit untuk mengetahui nilai yang didapatkan setelah menjawab semua pertanyaan.



Gambar 4. 10. Tampilan Saol Akhir Evaluasi

10) Tampilan hasil

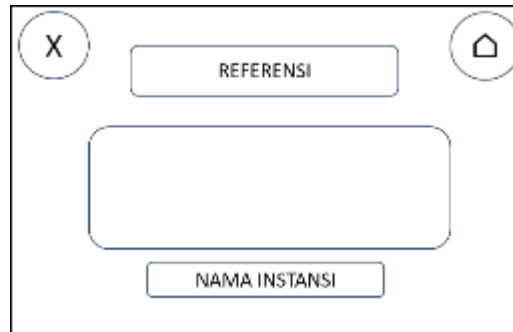
Pada tampilan hasil menampilkan skor dan kkm, terdapat tombol button *home* untuk kembali kehalaman menu dan terdapat tombol tinjau kuis untuk mengetahui pekerjaan yang benar dan salah. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 11. Tampilan Hasil Evaluasi

11) Tampilan referensi

Pada tampilan ini menampilkan referensi yang menjadi rujukan dalam mengembangkan media. Terdapat nama instansi dan tombol button *home* untuk kembali ke tampilan menu. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 12. Tampilan Referensi

12) Tampilan profil pengembang

Pada tampilan ini menampilkan profil pengembang. Terdapat nama pengembang, dosen pembimbing, nomor induk mahasiswa, email, Instagram pengembang dan asal instansi. Terdapat tombol button silang untuk kembali ketampilan awal dan tombol button *home* untuk kembali kehalaman menu. Tampilan seperi pada gambar.



Gambar 4. 13. Tampilan Profil Pengembang

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat yaitu implementasi (*Implementation*). Tahap ini merupakan tahap implementasi produk kepada guru dan siswa dalam menggunakan media *Harmony*. Mengimplementasikan pembelajaran

dengan menggunakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital materi Pancasila. Peneliti mendemonstrasikan media secara langsung kepada peserta didik kelas II SDN Poncoruso dengan menggunakan laptop, proyektor, dan spiker kemudian diikuti oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan terdapat materi, game edukasi dan soal evaluasi yang disusun berdasarkan indikator pemahaman siswa.

Tahap implementasi telah dilakukan oleh peserta didik dan guru dilanjutkan pengisian angket respon siswa dan guru. Tujuan dari tahapan ini untuk memberikan umpan balik setelah dilakukan implementasi sebagai evaluasi kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dalam setiap proses pengembangan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Tahap evaluasi menggunakan penilaian formatif. Mencakup lembar validasi ahli, lembar respon siswa dan lembar respon guru. Evaluasi menggunakan lembar validasi ahli diberikan pada saat proses pengembangan produk (*Development*). Hasil dari kedua validator ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Evaluasi menggunakan angket respon siswa dan respon guru diberikan setelah dilakukan implementasi menggunakan media pembelajaran

Harmony berbasis digital. Produk yang dikembangkan akan dievaluasi guru dan siswa dengan menggunakan angket respon guru dan respon peserta didik setelah menggunakan media. Tujuan dilakukan evaluasi agar media yang dikembangkan memenuhi standar yang ditetapkan. Peserta didik dan guru memberikan penilaian, saran serta masukan. Saran dan masukan tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan pada media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Selain itu, digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.

2. Hasil Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital yang telah melalui tahap desain ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Media ini merupakan media untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam bentuk digital. Hal ini sejalan dengan pengertian media pembelajara yang dikemukakan oleh Gagne. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh pendidik dapat menyampaikan pesan yang dapat merangsang peserta didik. Fokus materi yang dikembangkan dalam produk pada materi simbol dan bunyi Pancasila. Penilaian berdasarkan dua aspek yakni materi dan produk. Materi disusun dengan mencari dari beberapa sumber seperti buku siswa, jurnal, video pembelajaran, dan blog terkait materi Pancasila Fase A kelas 2 sekolah dasar. Proses pengembangan menggunakan software *Articulate Storyline 360*, sehingga menghasilkan

produk berupa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Hasil dari software *Articulate Storyline 360* ini dalam format web/html5. Format tersebut bisa digunakan secara offline diperangkat seperti laptop, handphone, dan tablet. Peneliti melakukan inovasi dengan mengubah format web/ html5 menjadi format aplikasi di android.

a. Deskripsi Media Pembelajaran *Harmony* Berbasis Digital

Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital merupakan inovasi pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android yang menarik dan menyenangkan. Tujuan mengembangkan media tersebut agar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media digital dan membantu siswa dalam memahami materi Pancasila. Media ini didesain agar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi ini dapat diunduh dengan mudah melalui link yang disediakan.

Media tersebut dikembangkan melalui software *Articulate Storyline 360*. *Articulate Storyline 360* merupakan software atau aplikasi untuk membuat presentasi pembelajaran dengan format LMS (*e-learning LMS*). Keunggulan Software tersebut mudah digunakan, tersedia berbagai macam fitur untuk menunjang pembuatan media, dan tidak terdapat watermark meskipun software yang digunakan versi gratis. Versi gratis dalam software *Articulate Storyline* fitur-fitur didalamnya

sudah memenuhi standar, sehingga software tersebut cukup membantu bagi pemula.

b. Cara Menginstall Media Pembelajaran *Harmony* Berbasis Digital

- 1) Unduh media melalui link atau scan barcode dibawah.

<https://s.id/UNDUHHARMONY>



Gambar 4. 14. Barcode Media *Harmony*

- 2) Tunggu proses sampai selesai, anda akan dialihkan pada halaman *Google Drive*. Klik tanda titik tiga pada aplikasi dan klik download seperti pada gambar.
- 3) Aplikasi telah terunduh, buka file media. Klik media pembelajaran *Harmony* dan install.
- 4) Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital siap digunakan.

c. Tampilan Media Pembelajaran *Harmony* Berbasis Digital

Dalam media *Harmony* terdapat petunjuk penggunaan media, oleh karena itu siswa tidak merasa kesulitan dalam menggunakan media. Keunggulan dalam media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media

pembelajaran *Harmony* berbasis digital dapat digunakan secara offline. Mampu dioperasikan pada perangkat Andoid dalam bentuk aplikasi bagi siswa ketika hendak belajar secara mandiri di rumah. Untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dalam bentuk *web* atau file *index*. Aplikasi ini melalui tahap validasi yang dilakukan oleh validator ahli untuk mengetahui terdapat revisi atau perbaikan pada media yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan. Berikut tampilan media yang dikembangkan.

1) Tampilan awal aplikasi

Pada tampilan awal aplikasi terdapat nama media, gambar burung garuda, logo intansi disebelah pojok kanan dan gambar karakter yang digunakan. Untuk menjalankan aplikasi klik tombol button berwarna biru yang berada ditengah.



Gambar 4. 15. Tampilan Awal Aplikasi

2) Tampilan petunjuk penggunaan

Pada tampilan petunjuk penggunaan menampilkan petunjuk media *Harmony* dan tombol button *next* untuk menuju pada tampilan selanjutnya dan tombol button silang untuk kembali pada tampilan awal seperti pada gambar.



Gambar 4. 16. Tampilan Petunjuk

3) Tampilan *login*

Pada tampilan *login* peserta didik harus mengisi bagian nama dan nama sekolah. Jika peserta didik tidak mengisi maka, peserta didik tidak bisa melanjutkan ke tampilan halaman berikutnya seperti pada gambar. Terdapat tombol button silang untuk kembali ketampilan awal. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 17. Tampilan Login

4) Tampilan pertanyaan kesiapan

Pada tampilan ini menampilkan pertanyaan “Apakah kamu sudah siap untuk belajar dan bermain?” Terdapat tombol button silang untuk kembali ketampilan awal dan tombol navigasi next untuk menuju kahalaman selanjutnya. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 18. Tampilan Pertanyaan Kesiapan Belajar

5) Tampilan menu

Pada halaman menu menampilkan button capaian pembelajara, materi, game, evaluasi, referensi dan profil pengembang, tanda silang untuk kembali kehalaman judul. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 19. Tampilan Menu

6) Tampilan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran

Untuk menuju pada halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, klik CP/TP sebelah kiri. Pada tampilan capaian pembelajaran menampilkan isi capaian pembelajaran, isi tujuan pembelajaran, tombol button *home* untuk kembali ke halaman menu. Seperti pada gambar dibawah.



Gambar 4. 20. Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

7) Tampilan materi

Untuk menuju tampilan materi, klik materi pada tampilan menu. Tampilan materi menampilkan materi berbentuk gambar dan video pembelajaran. Terdapat button *home* untuk kembali kehalaman menu. Dan tombol silang untuk kembali kehalaman utama, seperti pada gambar dibawah.



Gambar 4. 21. Tampilan Menu Pembelajaran

8) Tampilan game

Klik tombol button game pada tampilan menu untuk menuju pada tampilan game. Tampilan game menampilkan petunjuk memainkan game dan berbagai macam game edukasi yang bisa peserta didik mainkan. Terdapat game *drag and drop*, soal pernyataan, pilihan ganda, dan memasangkan. Untuk memainkan game, klik tombol berwarna biru bertuliskan “klik”. Tombol button silang untuk kembali kehalaman awal dan tombol *home* untuk kembali kehalaman menu. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 22. Tampilan Game

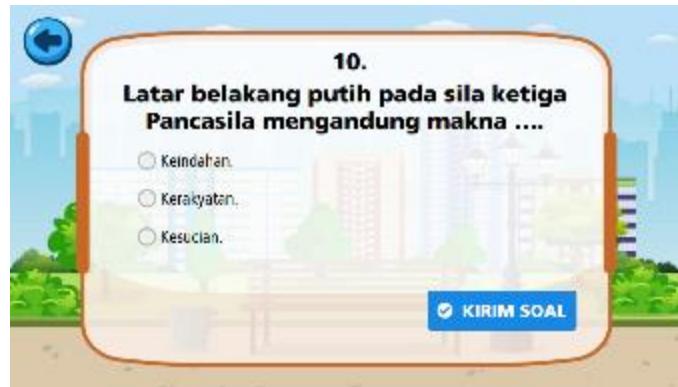
9) Tampilan evaluasi

Klik button evaluasi pada tampilan menu untuk menuju kehalaman evaluasi. Evaluasi berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 dengan tiga pilihan opsi jawaban. Peserta didik dapat memilih jawaban dengan cara mengklik jawaban yang benar. Terdapat tombol *next* untuk melanjutkan soal dan tombol *back* untuk kembali ke soal sebelumnya. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 23. Tampilan Soal Evaluasi

Halaman akhir soal evaluasi terdapat button bertuliskan “*irim soal*”, jika diklik maka akan menampilkan hasil perolehan skor atas jawaban peserta didik.



Gambar 4. 24. Tampilan Akhir Soal Evaluasi

10) Tampilan hasil

Pada tampilan hasil, peserta didik harus menyelesaikan dan menjawab semua soal, kemudian klik kirim soal. Pada tampilan hasil menampilkan skor dan kkm, terdapat tombol button *home* untuk kembali kehalaman menu. Tombol tinjau kuis untuk mengetahui pekerjaan yang benar dan salah. Tombol ulangi kuis jika peserta didik mendapatkan nilai dibawah kkm, dapat mengulang evaluasi. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 25. Tampilan Hasil Berhasil

Berikut tampilan skor siswa ketika gagal mengerjakan soal evaluasi.



Gambar 4. 26. Tampilan Hasil Gagal

11) Tampilan referensi

Klik tombol referensi pada halaman menu. Pada tampilan ini menampilkan referensi yang menjadi rujukan dan referensi dalam mengembangkan media dan materi. Terdapat nama instansi dan tombol button *home* untuk kembali ketampilan menu. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 27. Tampilan Halaman Referensi

12) Tampilan profil pengembang

Klik tombol button profil pengembang pada tampilan menu. Pada tampilan ini menampilkan profil pengembang. Profil pengembang berisi

nama pengembang media, dosen pembimbing, Nomor Induk Mahasiswa (NIM), *Email*, *username Instagram* dan asal instansi. Tombol button silang untuk kembali ketampilan awal dan tombol button *home* untuk kembali kehalaman menu. Tampilan seperti pada gambar.



Gambar 4. 28. Tampilan Profil Pengembang

Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital telah selesai dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu media akan divalidasi oleh validator ahli yaitu Ibu Yunita Sari, S.pd., M.Pd. dan Ibu Nuhyal Ulia S.Pd., M.Pd. Validasi media ini mencakup penilaian penyajian dan materi dalam media pembelajaran *Harmony* berbasis digital sekaligus memberikan tanggapan dan masukan serta rekomendasi terhadap media. Terdapat tiga kategori rekomendasi media yakni, layak digunakan tanpa revisi, layak dengan revisi sesuai saran, dan tidak layak digunakan. Tanggapan dan masukan diberikan agar dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.

Media telah divalidasi oleh validator ahli. Selanjutnya, media akan direvisi sesuai masukan. Revisi ini akan dilakukan sampai memenuhi standar yang diinginkan oleh validator ahli. Masukkan menurut Ibu Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. yaitu soal evaluasi ditambah. Rekomendasi media layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Sedangkan rekomendasi menurut Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. bahwa media layak digunakan tanpa revisi. Setelah dilakukan revisi sesuai saran, media pembelajaran *Harmony* berbasis digital divalidasi kembali oleh validator ahli sampai dinyatakan layak untuk digunakan. Berikut tampilan media pembelajaran yang sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 4. 29. Tampilan Sebelum Direvisi

Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dilakukan revisi pada bagian game dengan penambahan game edukasi yang pada awalnya berjumlah 5 bertambah menjadi 10 game edukasi. Jenis-jenis game edukasi yang ditambahkan berbeda-beda. Media pembelajaran *Harmony*

berbasis digital dinilai “Sangat Layak” dan telah memenuhi standar.

Berikut tampilan menu game edukasi setelah dilakukan revisi.



Gambar 4. 30. Tampilan Setelah Revisi

3. Hasil Uji Coba Produk

Implementasi produk dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2025. Produk tersebut digunakan oleh peserta didik kelas 2 berjumlah 21 orang, dengan rincian laki-laki berjumlah 13 orang dan Perempuan berjumlah 8 orang. Pelaksanaan implementasi media *Harmony* menggunakan fasilitas dari sekolah yaitu berupa chrome book berjumlah 5 buah, laptop peneliti dan proyektor. Siswa dibimbing untuk mengunduh dan menginstal aplikasi media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Setelah aplikasi terpasang, siswa diminta memulai menjalankan aplikasinya. Dalam proses menjalankan aplikasi, peneliti melakukan demonstrasi dan diikuti langsung oleh peserta didik. Peserta didik diminta memasukkan identitas diri berupa nama dan nama sekolah pada menu tampilan login. Peserta didik harus menjalankan dan membuka konten pada tampilan menu secara berurutan dimulai dari konten

capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, game, evaluasi, referensi, dan profil pengembang. Peserta didik harus memainkan game dan soal evaluasi dengan menjawab semua soal.

Ketika penggunaan produk media pembelajaran *Harmony* berbasis digital, wali kelas II Bernama Ibu Dias Maret Nastiti, S.Pd di SDN Poncoruso, Kabupaten Semarang secara aktif memantau. Dalam lembar angket, beliau memberikan tanggapan bahwa desain media pembelajaran *Harmony* berbasis digital menarik, warna yang menarik, elemen dan gambar yang digunakan jelas, materi yang terdapat dalam media sesuai, media mampu menumbuhkan motivasi dan minat siswa, tingkatan soal yang sesuai, media mudah digunakan, media mampu memberikan rangsangan positif, media mampu membantu siswa dalam memahami materi, dan tidak adanya kendala dalam menggunakan media. Selain itu, Ibu Dias juga memberikan tanggapan dan masukan, beliau mengatakan “*media pembelajaran ini mudah digunakan, namun dalam penginstalannya perlu pendampingan bagi anak-anak. Harapannya media pembelajaran Harmony berbasis digital kelak tersedia di Google Play Store*”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital praktis digunakan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam penggunaan teknologi digital sekaligus membantu peserta didik dalam meningkatkan minat dan motivasi, serta membantu peserta didik dalam memahami materi Pancasila.

Pada tahap pengisian angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dilakukan oleh 21 peserta didik kelas II. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital menarik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi serta memberikan pengalaman belajar baru yang positif dan menyenangkan. Peserta didik secara aktif terlibat berpartisipasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dianggap mampu dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mampu memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran, dan mampu meningkatkan dalam memahami materi Pancasila.

4. Analisis Data

a. Analisis Data Uji Kelayakan

Uji kelayakan pada media pembelajaran *Harmony* berbasis digital menggunakan analisis penskoran dengan rentang skala skor 1-5 dengan kriteria sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang. Evaluasi pada aspek materi penyajian produk dan materi dilakukan dengan menjumlahkan masing-masing point pertanyaan yang telah diberikan skor oleh validator ahli. Skor dari kedua validator ahli dijumlah, dibagi dengan total skor maksimal yaitu lima puluh. Kemudian untuk menemukan hasil persentase akhir kelayakan media, dikalikan dengan seratus persen.

Hasil validasi media pembelajaran *Harmony* berbasis digital oleh kedua validator, direkapitulasi pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 1. Rekapitulasi Validasi Ahli

Validator	Skor	Presentase
Validator 1	46	92%
Validator 2	46	92%

Uji kelayakan dilakukan oleh dua validator yang kompeten dalam bidangnya. Proses uji kelayakan media oleh Ibu Yunita Sari, S.Pd., M.Pd dan Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. Skor hasil validasi ahli dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 2. Skor Hasil Validasi Ahli

No	Nama	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Yunita Sari, S.Pd., M.Pd	46	50
2.	Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd	46	50
Jumlah		92	100
Presentase		92 %	
Kategori		Sangat Layak	

Hasil penelitian dari validator pertama, Ibu Yunita Sari., S.Pd., M.Pd menunjukkan skor yang diberikan berjumlah 46 dengan presentase skor sebesar 92%. Hasil Validator kedua, Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd menunjukkan skor 46 dengan persentase sebesar 92%.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dari kedua validator ahli, dilakukan penghitungan gabungan untuk mendapatkan hasil persentase akhir berdasarkan aspek penyajian dan materi.

$$\text{Persentase Akhir} = \frac{46 + 46}{100} \times 100\% = 92\%$$

Hasil persentase akhir dari kedua validator ahli terhadap media pembelajaran *Harmony* berbasis digital sebesar 92 % dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga, media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dikatakan “Sangat Layak” sesuai dengan standar kriteria. Masukan dan saran menjadi catatan peneliti untuk perbaikan.

b. Analisis Data Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital menggunakan skala *Likert*. Data kepraktisan diambil dari hasil angket respon guru dengan 5 alternatif pilihan jawaban dan hasil angket respon siswa menggunakan skala *Guttman* dengan 2 alternatif jawaban YA/TIDAK.

Pelaksanaan uji kepraktisan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital, dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran. Evaluasi dari angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari kepraktisan media dapat diketahui melalui angket respon guru dan siswa

pada media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Hasil angket respon guru menunjukkan perolehan nilai sebanyak 47 dari skor maksimal 50. Persentase hasil angket respon guru sebesar 94%. Hasil rincian respon guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 3. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
Penyajian	Desain media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital menarik.	4	5
	Warna yang menarik pada media pembelajara <i>Harmony</i> berbasis digital dalam proses pembelajaran.	5	5
	Kejelasan element dan gambar dalam media pembelajara <i>Harmony</i> berbasis digital.	5	5
	Kesesuaian materi dalam media pembelajara <i>Harmony</i> berbasis digital.	5	5
	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital menumbuhkan minat dan motivasi siswa.	4	5

	Kesesuaian tingkatan soal dalam media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital.	5	5
Penggunaan	Media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital mudah digunakan.	5	5
	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital memberikan rangsangan positif bagi siswa.	5	5
	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital membantu siswa dalam memahami materi yang tersaji dalam media pembelajaran tersebut.	5	5
	Kendala dalam menggunakan media pembelajaran media pembelajara <i>Harmony</i> berbasis digital, seperti tombol tidak berfungsi.	4	5
Jumlah		47	50
Prsentase		94%	
Kategori		Sangat Praktis	

Hasil pengisian angket pada respon guru terhadap media diperoleh hasil sebesar 47 dengan persentase sebesar 94 % dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Persentase Hasil Akhir} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Hasil angket respon siswa berjumlah 21 diperoleh nilai sebesar 200 dari skor maksimal sebesar 210. Persentase hasil angket respon siswa sebesar 95,24%. Hasil rincian respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 4. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
Penyajian	Desain media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital menarik.	21	21
	Warna yang menarik pada media pembelajara <i>Harmony</i> berbasis digital dalam proses pembelajaran.	20	21
	Kejelasan element dan gambar dalam media pembelajara <i>Harmony</i> berbasis digital.	19	21

	Kesesuaian materi dalam media pembelajara <i>Harmony</i> berbasis digital.	20	21
	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital menumbuhkan minat dan motivasi siswa.	21	21
	Kesesuaian tingkatan soal dalam media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital.	21	21
Penggunaan	Media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital mudah digunakan.	18	21
	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital memberikan rangsangan positif bagi siswa.	21	21
	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Harmony</i> berbasis digital membantu siswa dalam memahami materi yang tersaji dalam media pembelajaran tersebut.	19	21
	Kendala dalam menggunakan media pembelajaran media	20	21

	pembelajara <i>Harmony</i> berbasis digital, seperti tombol tidak berfungsi.		
Jumlah		200	210
Presentase		95,24%	
Kategori		Sangat Praktis	

Hasil perolehan skor hasil angket peserta didik diperoleh skor rata-rata 95,24 % dari 21 siswa dengan perhitungan sebagai berikut.

$$Presetase\ Hasil\ Akhir = \frac{200}{210} = 0,952381 = 95,24\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, didapatkan bahwa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital mendapatkan persentase hasil akhir respon guru sebesar 94% dan respon siswa sebesar 95, 24%. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran digital *Harmony* berbasis digital “Sangat Praktis”.

B. Pembahasan

1. Kelayakan Media

Validasi produk dilakukan oleh dua dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung. Kedua validator ahli tersebut adalah Ibu Yunita Sari, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. Validator ahli menilai, sekaligus memberikan komentar, saran, masukkan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Validator pertama Ibu Yunita Sari, S.Pd., M.Pd., menyarankan penambahan soal latihan pada media yang dikembangkan dengan rekomendasi media pembelajaran

Harmony berbasis digital layak dengan revisi sesuai saran. Validator kedua, Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd., merekomendasikan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital layak digunakan tanpa revisi. Berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator pertama Ibu Yunita Sari, S.Pd. M.Pd., dilakukan penambahan soal latihan pada media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.

Aspek penilaian kelayakan media *Harmony* ada dua yaitu aspek penyajian dan aspek materi. Pernyataan antara lain sebagai berikut.

- a. Desain Media Pembelajaran *Harmony* berbasis digital menarik
- b. Kesesuaian animasi, warna, dan font pada media pembelajaran *Harmony* berbasis digital menarik.
- c. Informasi yang terdapat dalam media pembelajaran *Harmony* berbasis digital jelas dan mudah dipahami.
- d. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Harmony* berbasis digital merangsang siswa untuk berkonsentrasi pada pembelajaran di kelas.
- e. Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital mudah digunakan oleh siswa dan guru.
- f. Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dapat digunakan berkali-kali.

- g. Kesesuaian materi dalam media pembelajaran *Harmony* berbasis digital pada modul tentang bunyi dan simbol Pancasila.
- h. Materi yang terdapat pada media pembelajaran *Harmony* berbasis digital membantu siswa dalam memahami materi yang tersaji.
- i. Kesesuaian materi pada media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dalam capaian pembelajaran.
- j. Kesesuaian tingkatan soal dalam media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.

Berdasarkan penilaian kedua validator ahli, peneliti menemukan indikator ciri-ciri media pembelajaran digital menurut (Batubara, 2021) dengan penilaian terendah yaitu pada akses publik penginstalan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital seharusnya mudah ditemukan melalui berbagai platform digital. Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital hanya dapat ditemukan dan diunduh melalui link google drive yang sudah disediakan. Bagi pengguna khususnya siswa diperlukan pendampingan saat pengistalan media *Harmony*. Selain itu, peneliti menemukan indikator tertinggi media pembelajaran *Harmony* dengan ciri-ciri media pembelajaran digital yaitu desain, animasi, warna, font sangat menarik dan media *Harmony* dapat digunakan berulang-ulang, tidak terbatas.

Hasil evaluasi dari kedua validator ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran “*Harmony*” berbasis digital “Layak digunakan” dalam proses

pembelajaran. Rata-rata skor mencapai persentase sebesar 92%. Penemuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme bahwa dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi serta mendorong keterlibatan peserta didik (Fath, 2022). Penelitian yang sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Razilu, 2021), mengembangkan mobile learning berbasis android menggunakan *articulate stoyline 3* di sekolah dasar. Hasil uji validasi oleh validator ahli media pembelajaran dinyatakan layak dengan persentase sebesar 81,5%. Penilaian dari validator ahli media sebesar 86,36% dengan kategori layak digunakan. Berdasarkan penilaian dari siswa sebesar 94,54% dengan kategori layak digunakan. Dapat disimpulkan pada temuan peneliti dengan penelitian sebelumnya, bahwa media pembelajaran Harmony berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kebaruan dalam penelitian ini adalah media *Harmony* dapat digunakan dalam bentuk aplikasi android ketika peserta didik ingin menggunakan secara mandiri dan bentuk web/html yang digunakan guru ketika proses pembelajaran di kelas.

2. Kepraktisan Media

Kepraktisan media *Harmony* dinilai oleh guru dan peserta didik setelah menggunakan media. Penilaian kepraktisan media menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru. Pengisian angket dilakukan oleh siswa kelas II dan guru kelas II SD Negeri Poncoruso. Siswa kelas II berjumlah 21

peserta didik. Angket respon guru terdapat dua indikator penilaian yaitu aspek penyajian dan aspek penggunaan. Skor maksimal 5 dan skor minimal

1. Angket respon guru berisi 10 indikator pertanyaan antara lain.

- a. Desain media pembelajaran *Harmony* berbasis digital menarik.
- b. Warna yang menarik pada media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.
- c. Kejelasan elemen dan gambar dalam media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.
- d. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa.
- e. Kesesuaian tingkatan soal dalam media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.
- f. Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital mudah digunakan.
- g. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital memberikan rangsangan positif bagi siswa.
- h. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Harmony* berbasis digital membantu siswa dalam memahami materi yang tersaji dalam pembelajaran.
- i. Kendala dalam menggunakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital seperti tombol tidak berfungsi.

Berdasarkan penilaian respon guru terhadap media pembelajaran *Harmony* berbasis digital peneliti menemukan bahwa desain media menarik, warna menarik, elemen yang digunakan jelas, materi yang sesuai dengan modul bunyi dan simbol Pancasila, media mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, tingkatan soal yang sesuai, media mudah digunakan, memberikan rangsangan positif, membantu siswa memahami materi, dan tidak ada kendala selama menggunakan media. Ibu Dias Maret Nastiti, S.Pd memberikan masukan, beliau mengatakan “*media pembelajaran mudah digunakan, hanya saja dalam penginstalan media perlu pendampingan bagi anak-anak*” dan Ibu Dias menambahkan saran “*Harapannya media Harmony berbasis digital kelak dapat tersedia di Google Play Store*”.

Berdasarkan hasil angket respon guru bahwa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital masuk dalam kategori “Sangat Praktis” dengan presentase sebesar 94%. Evaluasi ini didapatkan setelah guru menggunakan secara langsung media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *articulate storyline 3* pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Berdasarkan angket respon guru sebesar 90 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru kelas III memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan dengan kategori praktis untuk digunakan.

Angket respon siswa diberikan setelah siswa menggunakan media *Harmony*. Angket respon siswa terdiri dari dua aspek yaitu aspek penyajian dan aspek penggunaan. skor maksimal setiap indikator adalah 21 skor minimalnya adalah 1. Beberapa temuan berdasarkan respon siswa bahwa terdapat beberapa siswa yang kesulitan menggunakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital karena peserta didik tidak pernah menggunakan chrome book dalam pembelajaran, terdapat siswa yang menggagap warna yang digunakan kurang menarik karena tidak sesuai dengan seleranya, terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami materi karena media digunakan berkelompok.

Hasil angket respon siswa diperoleh menggunakan skala *Guttman* dengan dua alternatif pilihan jawaban. Uji coba kepraktisan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dilaksanakan secara langsung oleh peserta didik dengan menggunakan fasilitas sekolah yaitu *chromebook*. Setelah peserta didik menggunakan media, selanjutnya adalah pengisian respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket respon siswa menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh dari 21 siswa sebanyak 200 dari skor maksimal 210. Persentase kepraktisan sebesar 95,24 % dengan kategori media pembelajaran *Harmony* berbasis digital “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital “Sangat Praktis” dengan persentase

sebesar 95,24 %. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Hidayati et al., 2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran GAGE (Gaya dan Gerak) berbasis *Articulate storyline 3* pada siswa kelas 3 sekolah dasar”. Respon siswa menunjukkan respon positif dalam penggunaan media yang mudah dan media dapat dioperasikan dengan baik. Rata-rata nilai respon siswa sebanyak 205 dengan presentase nilai sebesar 93,18%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan respon positif siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital sebagai salah satu upaya dalam menerapkan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Menurut teori konstruktivisme menerangkan bahwa pembelajaran identik dengan mengedepankan berpikir kritis, partisipasi aktif, dan proses pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan (Fath, 2022). Menggunakan media pembelajaran *Harmony* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terkait materi simbol dan bunyi Pancasila dan keterlibatan aktif peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar memenuhi kriteria kelayakan media sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Kelayakan media diambil dari hasil validasi kedua validator ahli. Media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran mata Pelajaran Pancasila terkait materi simbol dan bunyi Pancasila untuk siswa fase A kelas II sekolah dasar.
2. Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar memenuhi kriteria kepraktisan “Sangat Parktis”. Kepraktisan media diambil dari hasil respon siswa menunjukkan angka 95,24% dan hasil respon guru menunjukkan nilai sebesar 94%. Media praktis digunakan dalam proses pembelajaran mata Pelajaran Pancasila terkait materi simbol dan bunyi Pancasila untuk siswa fase A kelas II sekolah dasar dan media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan simpulan terhadap penelitian Media Pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila Materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar, terdapat beberapa saran yaitu:

1. Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar terbatas pada materi Simbol dan Bunyi Pancasila. Sehingga, peneliti berharap pada penelitian pengembangan media pembelajaran digital selanjutnya dapat mencakup materi pembelajaran terkait muatan pendidikan Pancasila yang lebih luas.
2. Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar terbatas pada penggunaan *Google Drive* untuk mempublikasi media. Oleh karena itu, peneliti berharap penelitian media pembelajaran digital selanjutnya dapat mempublikasikan media pada platform *Playstore* sehingga memudahkan guru dalam menemukan aplikasi yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Afandi, M., Yustiana, S., & Kesuma, N. P. (2021). The Development of Pop-Up Book Learning Media in Pancasila Materials Based on Local Wisdom at Elementary School. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(1), 57. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i1.10001>
- Agustin, A. N., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Permainan Senam Lantai Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(6), 369–380. <https://doi.org/10.17977/um062v3i62021p369-380>
- Ananda, R., Hadiyanto, H., Erita, Y., & Karneli, Y. (2023). Development of Android-Based Interactive Media Articulate Storyline 3 in the Merdeka Curriculum. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 6819–6827. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.5393>
- Antari, L. P. S. A., & Liska, L. de. (2020). Implementas Nilai-Nilai Pancasila dalam Penguatan Karakter Bangsa. *Jurnal Widyadari*, 21(2), halaman 676-687. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4049444>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Asmaroini, A. P. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Siswa Di Era Globalisasi. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 440. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v4i2.1077>
- Azzahra Shakila Meisa Putri, Resi Setiawati, & Widodo, H. (2022). Implementasi Nilai Pancasila Pada Generasi Z. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 4(1), 17–24. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i1.35>
- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran Digital (N. Asri (ed.); Pertama, J). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Bygstad, B., Øvrelid, E., Ludvigsen, S., & Dæhlen, M. (2022). From dual digitalization to digital learning space: Exploring the digital transformation of higher education. *Computers and Education*, 182(February). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104463>
- Dillenbourg, P. (2016). The Evolution of Research on Digital Education. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 26(2), 544–560. <https://doi.org/10.1007/s40593-016-0106-z>
- Fath, A. M. Al. (2022). Pembelajaran di Sekolah Dasar Kecamatan Sumberlawang Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(2), 90–102. <https://doi.org/10.21137/jpp.2022.14.2.3>

- Faudillah, A. N., Husna, F., & Makhfiroh, N. R. (2023). Identitas Nasional sebagai Bangsa. *Jurnal Pendidikan dan Riset*, 1(1), 1–12. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>.
- Han, J., & Yin, H. (2016). Teacher motivation: Definition, research development and implications for teachers. *Cogent Education*, 3(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1217819>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Hidayati, P. N., Arisyanto, P., & Damayanti, A. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 526–538. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7145>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khaidir, F., Amran, A., & Noor, I. A. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Attadib: Journal of Elementary Education Vol.7*, 7(2), 1–27.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Mustikawati, M., & Isdaryanti, B. (2024). *Interactive Media Based on Articulate Storyline to Improve IPAS Learning Outcomes*. 10(8), 6045–6052. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.8271>
- Ningsih, W. S., Khusnul Khotimah, Reza Amaliani, & Wisnu Siwi Satiti. (2022). Pengembangan Media Berbasis Ispring dan Video Animasi Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 80–92. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.534>
- Novitasari, D., Wibowo, F. C., & Raihanati, R. (2023). *Aplikasi Android Fluida (Adroda) Berbasis Stem Berbantuan Articulate Storyline*. XI, 31–38. <https://doi.org/10.21009/03.1102.pf05>
- Nurhasanah, Y., & Putri, D. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Pada Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Habitatnya. *Multinetics*, 6(2), 86–98. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v6i2.2794>

- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika.*, 4(8), 323–329. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/2005/1586>
- Putu, N., & Prastya, C. (2022). *Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar.* 3(2), 131–140.
- Razilu, Z. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Di Sekolah Dasar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 17–21. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.3>
- Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Merealisasikan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 473–485. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.134>
- Reyna, J., Hanham, J., & Meier, P. C. (2018). A framework for digital media literacies for teaching and learning in higher education. *E-Learning and Digital Media*, 15(4), 176–190. <https://doi.org/10.1177/2042753018784952>
- Safonov, Y., Usyk, V., & Bazhenkov, I. (2022). Digital Transformations of Education Policy. *Baltic Journal of Economic Studies*, 8(2), 127–136. <https://doi.org/10.30525/2256-0742/2022-8-2-127-136>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sekarsari, E. P., & Rusnilawati, R. (2023). The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in Learning Javanese Script Material in Elementary School. *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(1), 281–296. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55262>
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila bagi guru di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 583. <https://doi.org/10.29210/30032075000>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Umar Aliansyah, M., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- Wahyudi, D., & Amry, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.24114/jfi.v3i1.35077>

- Wardatun Nafisah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV SDN Tanjung Jati*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/vmgfr>
- Wu, D., Wang, J., & Che, Z. (2024). *Digital Education: Connotation, Pathway, and Trend*. 1(1), 59–68.

