

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

Wiwit Elma Viana^{1*}, Sari Yustiana²

^{1, 2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung

*Corresponding Author: wiwitelmaviana17@std.unissula.ac.id

Tersedia Online di

<http://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/index>

Sejarah Artikel

Diterima : 28 Januari 2025

Disetujui : 14 Mei 2025

Dipublikasikan : 4 Juni 2025

Kata Kunci:

Media, Pembelajaran, Pengembangan, Digital, Pancasila, Articulate Storyline

Abstack: Technology plays an important role in improving the quality and 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 SD Negeri Poncoroso 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

Abstrak: 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 dikalangan 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 presentase sebesar 92% dan temuan ini termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan temuan berdasarkan respon siswa menunjukkan presentase rata-rata sebesar 95,24% dan respon guru rata-rata presentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dalam menciptakan suasana belajar untuk keberlangsungan kehidupan. Pendidikan sebagai upaya dan cara peserta didik dalam mengembangkan dirinya secara aktif, kecerdasan intelektual, mental, spiritual, dan keterampilan lainnya (Sanga & Wangdra, 2023). Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk karakter dan watak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan karakter yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, dan mandiri menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, dilakukan peningkatan mutu dan kualitas Pendidikan melalui teknologi sekarang (Selsabila & Pramudiani, 2022). Upaya yang dilakukan adalah dengan cara meningkatkan taraf pembelajaran atas keterlibatan guru dan siswa dalam pembelajaran (Khaidir et al., 2023). Satuan pendidikan sekolah dasar adalah cara meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang terstruktur dan berjenjang dari tingkat sekolah dasar, menengah dan tinggi. Sekolah bertanggungjawab untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Penggunaan media pembelajaran menjadi Langkah awal dalam meningkatkan kualitas peserta didik. Menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 perlu adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi bermakna dan dapat diterima oleh siswa.

Pendidikan Pancasila tersusun atas 2 kata yaitu “Panca” dan “Sila”. Kata “Panca” berarti lima dan kata “Sila” berarti dasar. Pancasila merupakan ideologi Negara yang harus diamalkan oleh seluruh warga Indonesia (Resmana & Dewi, 2021). Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa (Asmaroini, 2016). Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menurut Antari, 2020 mengemukakan bahwa (1) Ketuhanan Yang Maha Esa mengandung arti bangsa Indonesia mengakui adanya tuhan, (2) Kemanusiaan yang

adil dan beradab mengandung arti saing menghargai, (3) Persatuan Indonesia mengandung arti bangsa yang penuh dengan keberagaman tetap Bersatu, (4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan mengandung arti pengambilan keputusan diambil dengan cara musyawarah mufakat, dan (5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia mengandung arti keadilan dan kestaraan dalam semua aspek kehidupan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mewujudkan kualiat pendidikan. Media pembelajaran dapat merangsang ketelibatan siswa (Umar Aliansyah et al., 2021). Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran terhadap materi yang disampaikan kepada peserta didik (Khairunnisa & Apoko, 2023). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat terserap baik bagi peserta didik (Putra & Pratama, 2023).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran (Junaidi, 2019). Media pembelajaran digital merupakan penyajian dalam bentuk digital berupa gambar, teks, animasi, dan audio (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran digital merupakan perangkat teknologi dalam pembelajaran (Nurhasanah & Putri, 2020). Pembelajaran dengan menggunakan media digital, materi akan mudah terserab baik oleh peserta didik (Ningsih et al., 2022). Media pembelajaran digital dapat berbentuk podcast, powtoon, Kahoot, quizziz dan lainnya (Hidayat & Khotimah, 2019).

Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, tidak terikat oleh jarak dan waktu. Serorang pendidik harus memiliki kompetensi dan skill untuk mengembangkan media (Reyna et al., 2018). Keterampilan dan skill yang dimiliki pendidik dapat mencipakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa (Wu et al., 2024). Ciri ciri media pembelajaran digiatal bahwa media pembelajaran digital dapat memvisualisasikan materi pembelajaran, fitur yang digunakan menarik, media dapat dioperasikan berbagai perangkat teknologi, media dapat dipublikasikan secara umum, media dapat digunakan berkali-kali (Batubara, 2021).

Manfaat menggunakan media pembelajaran adalah memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan demikian sangat dibutuhkan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memudahkan kegiatan belajar (Abdul Karim et al., 2020). Media pembelajaran yang tepat dapat mempersingkat waktu karena penyederhanaan materi pembelajaran (Supriyono, 2018). Dapat disimpulkan menggunakan media pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan, media dapat membantu peserta didik memahami materi lebih cepat, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta efektif dan efisien.

Produk yang dikembangkan penelitian ini berbentuk aplikasi. Media pembelajaran *Harmony* diharapkan mampu memaksimalkan kegiatan pembelajaran pada muatan pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. Media pembelajaran *Harmony* adalah inovasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode tersebut merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan dan berdasarkan analisis permasalahan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan model ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis peneliti menjalankan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, guru dan siswa kelas II. Ditemukan bahwa perlunya mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi. Analisis kebutuhan ditemukan bahwa peserta didik kelas II SDN Poncoruso menunjukkan kesulitan dalam memahami dan menghafal materi Pancasila dan pendidik kesulitan dengan mengembangkan media digital karena kurangnya penguasaan skill. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan motivasi, pemahaman siswa, dan keterlibatan siswa pada materi Pancasila agar dapat mencapai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan rancangan media yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan hasil pada tahap analisis. Tahapan dalam perancangan media diantaranya:

- a. Perancangan produk media Pembelajaran *Harmony* berbasis digital
Media pembelajaran ini berupa aplikasi digital yang dapat diinstal pada smartphone Android. Berisi materi simbol dan bunyi Pancasila sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dan keterlibatan siswa.
- b. Pembuatan materi dan soal sebagai isi media pembelajaran
Media *Harmony* berisi materi-materi bunyi dan simbol Pancasila serta game edukasi dan soal evaluasi yang didesain dengan menarik. Game edukasi dan soal evaluasi disesuaikan dengan kurikulum Merdeka yang digunakan.
- c. Desain media pembelajaran *Harmony* berbasis digital
Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital disesuaikan dengan format media pembelajaran yang sudah dirancang. Rincian format media pembelajaran digital sebagai berikut:
 - 1) Media pembelajaran yang dipilih peneliti berukuran 9:16
 - 2) Pemilihan ukuran dan font disesuaikan dengan siswa kelas rendah sehingga mudah dibaca.
 - 3) Pemilihan elemen dan warna yang jelas dan menarik
 - 4) Media pembelajaran dapat diinstal pada Android.
 - 5) Pemilihan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media, peneliti memilih menggunakan software *Articulate Storyline 360*.
 - 6) Pemilihan animasi dan penempatan elemen.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti menghasilkan rancangan desain media dan akan direalisasikan pada produk. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran digital dengan diberi nama *Harmony*. Produk yang sudah selesai dibuat akan divalidasi oleh dua validator ahli. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi dan saran perbaikan serta kelayakan media yang dikembangkan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi berdasarkan tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk. Peneliti melakukan penerapan kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital. Implementasi produk bertujuan untuk mendapatkan informasi dan saran serta kepraktisan media yang dikembangkan dari peserta didik dan guru.

5. *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan. Proses evaluasi bertujuan untuk mendapatkan informasi media yang sesuai dengan standar media yang ditetapkan. Hasil dari evaluasi kelayakan media pada tahap pengembangan jika media dinilai layak maka tidak dilakukan revisi dan jika media perlu dilakukan revisi maka akan dilakukan revisi untuk memenuhi kualitas kelayakan media. Apabila dari hasil evaluasi

siswa dan guru menunjukkan respon positif, maka tahap pengembangan media sudah selesai.

Sumber data awal diambil dari proses wawancara terhadap guru. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik siswa kelas II SD Negeri Poncoruso. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan (Sugiyono, 2020). Instrument pengumpulan data berupa kelayakan media dan kepraktisan media disajikan pada tabel. Pedoman penskoran kelayakan media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket Validasi Ahli

No	Aspek	
	Penilaian	Skor
1	Sangat Baik (SB)	5
2	Baik (B)	4
3	Cukup Baik (CB)	3
4	Cukup (C)	2
5	Sangat Kurang (SK)	1

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya. Masing-masing hal tersebut ditulis secara naratif dalam paragraf, tanpa subjudul, dengan huruf kecil berawalan huruf kapital. Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menjumlahkan skor yang didapat dibagi skor maksimal dan dikalikan dengan seratus persen. Rumus sebagai berikut.

$$Skor = \frac{Jumlah\ Total\ Skor}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Skor yang didapatkan dideskripsikan dengan kriteria kelayakan. Adapun kriteria kelayakan media pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

No	Penilaian	
	Interval	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

(Ningsih et al., 2022)

Analisis data kepraktisan diperoleh data melalui angket respon guru dan respon siswa dengan menggunakan skala *Likert* dan skala *Guttman*. Pedoman penskoran respon guru dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pedoman Penskoran Angket Guru

No	Aspek	
	Penilaian	Skor
1	Sangat Baik (SB)	5
2	Baik (B)	4
3	Cukup Baik (CB)	3
4	Cukup (C)	2
5	Sangat Kurang (SK)	1

Skor respon guru yang terkumpul dianalisis menggunakan rumus:

$$Skor = \frac{Jumlah\ Total\ Skor}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Pedoman penskoran respon siswa dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Pedoman Penskoran Angket Siswa

No		
	Keterangan	Skor
1	Ya	1
2	Tidak	0

Data respon siswa yang terkumpul dihitung dengan cara jumlah total skor dibagi jumlah skor maksimal kemudian dikali 100 menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Skor = \frac{Jumlah\ Total\ Skor}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan media berdasarkan respon guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Media

No	Penilaian	
	Interval	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Praktis
2	21% - 40%	Kurang Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80%	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital yang dikembangkan dapat digunakan dan disebar luaskan apabila memenuhi standar kelayakan minimal “layak”

atau maksimal “sangat layak” dan memenuhi standar kepraktisan media minimal “Praktis” atau maksimal “Sangat Praktis”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian *Research and Development* menghasilkan produk media pembelajaran *Harmony* berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa untuk mencapai capaian dan tujuan pembelajaran terkait materi bunyi dan simbol Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7- 11 Januari 2025. Pengembangan produk melalui lima tahapan, berikut ini.

Tahap pertama yaitu Analisis, peneliti menjalankan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal. Informasi yang didapat peneliti melalui analisis kinerja adalah kurangnya media pembelajaran dalam bentuk digital pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga guru hanya menggunakan buku kontekstual yang berakibat kurangnya keterlibatan siswa dan siswa merasa jenuh. Oleh karena itu diperlukan analisis kebutuhan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran digital yang menarik untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tahap kedua yaitu desain. Peneliti membuat rancangan media berfokus pada desain media dan desain materi. Rancangan desain media peneliti melakukan pemilihan tema, elemen, dan tampilan layout. Software yang digunakan untuk mengembangkan media adalah *Articulate Storyline 360* aplikasi tersebut dipilih karena mudah digunakan, dapat mengubah file presentasi menjadi format html5 dan dapat digunakan secara offline melalui berbagai perangkat. Rancangan desain materi, peneliti mencari dari berbagai sumber literatur seperti web, buku, jurnal, dan youtube. Menyesuaikan konten dengan kebutuhan siswa. Pemilihan elemen-elemen yang digunakan peneliti memastikan kejelasan dan warna. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Peneliti melakukan pembuatan rancangan desain, realisasi produk, dan validasi media. Rancangan produk berisikan konten-konten antara lain tampilan awal, tampilan petunjuk penggunaan media, tampilan login pengguna, tampilan pertanyaan kesiapan belajar peserta didik, tampilan menu pembelajaran, tampilan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, tampilan materi, tampilan game pembelajaran, tampilan evaluasi, tampilan referensi dan tampilan profil pengembang. Setelah rancangan media selesai, selanjutnya realisasi produk dengan pembuatannya menggunakan software *articulate storyline 360*. Berikut tampilan media pembelajaran *Harmony* berbasis digital.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Harmony

Media yang dikembangkan divalidasi oleh 2 dosen ahli media. Menurut Ibu Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd., P.Hd, media layak digunakan dengan revisi sesuai saran dengan menambahkan saran penambahan game edukasi. Game edukasi pada awalnya berjumlah 5 dilakukan revisi menjadi 10 game. Jenis game yang digunakan juga berbeda-beda seperti *drag and drop*, pernyataan, dan lainnya. Sedangkan menurut Ibu Nuhyak Ulia, S.Pd., M.Pd, media layak digunakan tanpa revisi. Berikut tampilan media harmony setelah dilakukan revisi pada bagian game edukasi.



Gambar 2. Tampilan Media Harmony Setelah Revisi

Aspek penilaian pada media harmony yaitu aspek penyajian dan aspek materi. Kedua validator menyatakan desain media harmony menarik, warna dan font yang digunakan menarik, informasi jelas dan mudah dipahami, media dapat merangsang konsentrasi siswa, media mudah digunakan dan dapat digunakan berulang-ulang. Pada

aspek penilaian dari kedua validator ahli memberikan penilaian dalam kategori baik dan sangat baik. Aspek materi yang dinilai antara lain kesesuaian materi dalam media *Harmony* pada modul terkait materi bunyi dan simbol, materi pada media *Harmony* dapat membantu siswa memahami materi, kesesuaian materi dan bahasa pada media *Harmony* dalam capaian pembelajaran dan kesesuaian tingkatan soal pada media *Harmony*. Kedua validator memberikan penilaian baik dan sangat baik.

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan peneliti. Pada media *Harmony* skor yang diberikan oleh kedua validator ahli mencapai angka presentase 92 %. Dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga media pembelajaran *Harmony* dinilai “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Razilu, 2021) yang mengembangkan mobile learning berbasis android menggunakan *Articulate Storyline 360* di sekolah dasar. Hasil uji validasi oleh validator ahli media pembelajaran dinyatakan layak dengan presentase sebesar 81,5%. Penilaian dari validator ahli media sebesar 86,36% dengan kategori layak digunakan. Berdasarkan penilaiannya dari siswa sebesar 94,54% dengan kategori layak digunakan. Dapat disimpulkan pada temuan dan penelitian sebelumnya, bahwa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Media sudah divalidasi dan dinilai layak akan diuji cobakan kepada peserta didik kelas II SD Negeri Poncoruso. Siswa berjumlah 21 orang dengan chromebook berjumlah 5 buah. Pada pelaksanaannya peneliti membagi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 atau 5 orang. Menggunakan metode demonstrasi dengan diikuti oleh peserta didik secara langsung. Aspek penilaian dalam angket respon siswa dan respon guru meliputi aspek penyajian dan aspek penggunaan. Aspek penyajian terdiri atas desain media, warna media, kejelasan elemen, kesesuaian materi, motivasi siswa, kesesuaian tingkatan soal, penggunaan media yang mudah, media dapat memberikan rangsangan positif, materi dalam media mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa dan kendala selama menggunakan media.

Untuk mengumpulkan data kepraktisan, peneliti menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru. Angket tersebut diberikan setelah siswa dan guru menggunakan media. Berdasarkan respon guru Ibu Dias Maret Nastiti, S.Pd, memberikan tanggapan bahwa “*Media mudah digunakan, hanya saja dalam penginstalan perlu pendampingan bagi anak-anak*” dan beliau juga menambahkan “*Harapannya kelak media Harmony tersedia di Play Store*”. Beliau menilai media *Harmony* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

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 menunjukkan hasil presentase akhir 95, 24% dengan kategori “Sangat Baik” dan angket respon guru menunjukkan presentase hasil akhir sebesar 94% “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa media *Harmony* “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran digital. Berdasarkan hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Harmony* berbasis digital “Sangat Praktis” dengan presentase 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.

Tahap kelima, yaitu tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan agar media yang dikembangkan memenuhi standar yang ditetapkan. Evaluasi menggunakan angket validasi ahli, angket respon siswa dan angket respon guru. Evaluasi juga termasuk kedalam tahap pengembangan media, jadi lembar validasi ahli diberikan ketika peneliti melakukan proses pengembangan. Evaluasi termasuk kedalam proses implementasi, karena pada pelaksanaannya evaluasi dilakukan setelah peserta didik dan guru menggunakan media.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *Harmony* berbasis digital dinilai “sangat layak” dengan rata-rata presentase skor sebesar 92% dan dinilai “sangat praktis” dengan presentase skor sebesar 95,24% dari hasil respon siswa serta 94 % dari hasil respon guru terhadap media. Berdasarkan temuan, peneliti menyarankan bahwa pengembangan media pembelajaran selanjutnya diharapkan dapat mencakup materi yang lebih luas, media *Harmony* hanya terbatas pada penggunaan link google drive untuk mengunduh aplikasi diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mempublikasikan media pada Google Play Store agar mudah ditemukan.

SARAN

Berdasarkan simpulan terhadap penelitian pengembangan media pembelajaran *Harmony* digital muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar, terdapat beberapa saran yaitu media *Harmony* digital terbatas pada materi bunyi dan simbol Pancasila. Sehingga, peneliti berharap pada penelitian pengembangan media pembelajaran digital selanjutnya dapat mencakup materi yang lebih luas. Media *Harmony* digital terbatas pada penggunaan google drive untuk mendownload 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 RUJUKAN

- 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>
- 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>
- Batubara, H. H. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL* (N. Asri (ed.); Pertama, J). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, 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>
- 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>
- 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>
- 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>
- 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>
- 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*.
- 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>
- Wu, D., Wang, J., & Che, Z. (2024). *Digital Education: Connotation, Pathway, and Trend*. 1(1), 59–68.