

**P E N G E M B A N G A N M E D I A A U D I O V I S U A L  
M E N G G U N A K A N M O D E L B E R M A I N P E R A N M A T E R I  
N K R I P A D A P E M B E L A J A R A N P E N D I D I K A N P A N C A S I L A  
K E L A S V S D N E G E R I 4 4 B A N D A A C E H**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

Oleh

Artika Safitri

20080034



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH 2024**

# LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN MODEL BERMAIN PERAN MATERI NKRI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD NEGERI 44 BANDA ACEH

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena dan telah disempurnakan  
berdasarkan saran dan masukan

Banda Aceh, 19 September 2024

Pembimbing I



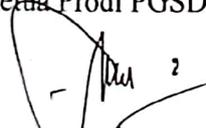
**Dr. Zahraini, S.Pd, M.Pd**  
NIDN. 0112067803

Pembimbing II



**Rika Kustina, M.Pd**  
NIDN. 0105048503

Menyetujui,  
Ketua Prodi PGSD



**Teuku Mahmud, M.Pd**  
NIDN. 1322028701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



**Dr. Syarfuni, M.Pd**  
NIDN. 0128068203

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

### PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN MODEL BERMAIN PERAN MATERI NKRI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD NEGERI 44 BANDA ACEH

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena dan telah disempurnakan berdasarkan saran dan masukan

Banda Aceh, 19 September 2024

Pembimbing I : Dr. Zahraini, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0112067803

(.....)

Pembimbing II : Rika Kustina, M.Pd  
NIDN. 0105048503

(.....)

Penguji I : Ahmad Nasriadi, M.Pd  
NDN. 1323118701

(.....)

Penguji II : Helminsyah, M.Pd  
NIDN. 1320108501

(.....)

Menyetujui  
Ketua Prodi PGSD

Teuku Mahmud, M.Pd  
NIDN. 1322028701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Fikri Syarifuni, M.Pd  
NIDN. 1028068203

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Artika Safitri

NIM : 20080034

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian besar maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. apabila ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 20 September 2024



Artika Safitri

## ABSTRAK

Artika Safitiri. 2024. Pengembangan Media Audiovisual Menggunakan Model Bermain Peran Materi NKRI Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD Negeri 44 Banda Aceh. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I Dr. Zahraini, S.Pd, M.Pd, Pembimbing II Rika Kustina, M.Pd.

Media audiovisual adalah alat yang menggabungkan gambar dan suara melalui video untuk menyampaikan informasi. Model bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi), dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Negara kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah negara yang berbentuk kesatuan dan bukan federasi NKRI memiliki ciri khas sebagai sistem pemerintahan terpusat di mana seluruh kewenangan utama yang berada di tangan pemerintahan pusat meskipun terdapat pembagian kewenangan antara pemerintah pusat dan daerah prinsip kesatuan negara tetap dijaga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan respon peserta didik serta pendidik terhadap media audiovisual menggunakan model bermain peran materi NKRI pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 44 Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi) dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi, angket, tes dan hasil belajar, sehingga media pembelajaran audiovisual termasuk kedalam kategori valid. Dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa maka yang diperoleh nilai keseluruhan yaitu 93% kategori sangat valid. Selanjutnya angket respon guru untuk media Audiovisual menggunakan model bermain peran dari 12 indikator mendapatkan hasil dengan kategori sangat praktis dan kusioner respon siswa 4,53 dalam kategori praktis. Pada tahap evaluasi hasil tes siswa diperoleh nilai keseluruhan 81% dengan kategori efektif. Dengan demikian media audiovisual menggunakan model pembelajaran bermain peran sangat bagus digunakan pada materi NKRI pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 44 Banda Aceh.

**Kata Kunci:** media audiovisual, model bermain peran, NKRI

## ABSTRACT

*Artika Safitiri. 2024. Development of Audiovisual Media Using the Role Playing Model of NKRI Material in Pancasila Education Learning at State Elementary School 44 Banda Aceh. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Bina Bangsa Getsempena University. Supervisor I Dr. Zahraini, S.Pd, M.Pd, Supervisor II Rika Kustina, M.Pd.*

*Audiovisual media is a tool that combines images and sound through video to convey information. The role playing model is acting out characters or objects around them with the aim of developing imagination and appreciation of the development material being implemented. The unitary state of the Republic of Indonesia is a unitary state and not a federation of the Republic of Indonesia which has the characteristic of being a centralized government system in which all major authorities are in the hands of the central government, although there is a division of authority between the central and regional governments, the principle of state unity is still maintained. This research aims to determine the development, feasibility and response of students and educators to audiovisual media using the role-playing model of NKRI material in class V Pancasila education learning at SD Negeri 44 Banda Aceh. The type of research used by researchers is the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation and (5) Evaluation (Evaluation). The research instruments used are validation sheets, questionnaires, tests and learning results, so that audiovisual learning media is included in the valid category. Judging from the validation results of material experts, media experts and language experts, the overall score obtained was 93% in the very valid category. Furthermore, the teacher response questionnaire for Audiovisual media using a role playing model from 12 indicators got results in the very practical category and the student response questionnaire was 4.53 in the practical category. At the evaluation stage, students' test results obtained an overall score of 81% in the effective category. Thus, audiovisual media using the role-playing learning model is very good for use in NKRI material for learning Pancasila education for Class V at SD Negeri 44 Banda Aceh.*

**Keywords:** *audiovisual media, role playing model, NKRI*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT sang pencipta dan penguasa alam semesta yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga dengan hidayah-Nya penulis bisa menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Audiovisual Menggunakan Model Bermain Peran Materi NKRI Pada Pembelajaran PKN Kelaas V SD Negeri 44 Banda Aceh”. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya, yang mana berkat jasa beliaulah pada saat ini kita dapat merasakan indahnya hidup di alam yang disinari dengan kilauan cahaya ilmu pengetahuan di bawah panji agama islam Allah SWT.

Peenulis tentu banyak mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasi dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua saya tercinta yaitu ibunda Saminah dan ayahanda Abdul Wajir
2. Dr. Syarfuni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendiidkan, penelitian, dan penulisan skripsi ini

3. Teuku Mahmud, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi ini
4. Dr. Zahraini, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing I yang sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini
5. Rika Kustina, M.Pd. selaku pembimbing II di tengah-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini mulai dari awal sampai akhir
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan.
7. Rafiah, S.Pd. selaku kepala SD Negeri 44 Banda Aceh atas ijin penelitian dan kebijaksanaannya yang diberikan kepada penulis
8. Teman-teman, guru dan karyawan SD Negeri 44 Banda Aceh atas dukungan dan pengertiannya
9. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan angkatan 2020 sebagai teman berbagi rasa dalam suka, duka dan segala bantuan serta kerja sama sejak mengikuti studi sampai penyelesaian skripsi ini
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di masa depan.

Banda Aceh, 02 November 2024

Penyusun

Artika safitri

NIM. 20080034

## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>ABSTRAK</b> .....  | <b>i</b>   |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                                 | <b>iii</b> |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                     | <b>vi</b>  |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....                              | <b>1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang .....                                    | 1          |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                              | 5          |
| 1.3 Pembatasan Masalah .....                                | 5          |
| 1.4 Rumusan Masalah .....                                   | 5          |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....                                 | 6          |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....                                | 6          |
| <b>BAB II LANDASAN TEORISTIS</b> .....                      | <b>7</b>   |
| 2.1 Teori Belajar .....                                     | 7          |
| 2.2 Media Audiovisual .....                                 | 10         |
| 2.2.1 Pengertian Media Audiovisual .....                    | 10         |
| 2.2.2 Tujuan Media Audio Visual .....                       | 11         |
| 2.3.3 Jenis-Jenis Media Audiovisual .....                   | 11         |
| 2.3.4 Kriteria Media Audiovisual .....                      | 11         |
| 2.3 Model Bermain Peran .....                               | 12         |
| 2.3.1 Langkah-Langkah Model Bermain Peran .....             | 12         |
| 2.3.2 Jenis Bermain Peran .....                             | 13         |
| 2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Bermain Peran .....    | 13         |
| 2.3.4 Hubungan Media Audiovisual Dengan Model Bermain peran | 14         |
| 2.4 Pengertian NKRI .....                                   | 15         |
| 2.5 Penelitian Yang Relevan .....                           | 16         |
| 2.6 Kerangka Berfikir .....                                 | 17         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....                      | <b>19</b>  |
| 3.1 Pendekatan Penelitian .....                             | 19         |
| 3.2 Model Pengembangan .....                                | 19         |
| 3.3 Prosedur Pengembangan .....                             | 21         |
| 3.3.1 Analisis .....  | 21         |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.3.2 Desain .....                                  | 22        |
| 3.3.3 Pengembangan .....                            | 22        |
| 3.3.4 Implementasi .....                            | 22        |
| 3.3.5 Evaluasi .....                                | 23        |
| 3.4 Populasi Dan Sampel .....                       | 23        |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data .....                   | 23        |
| 3.5.1 Observasi .....                               | 24        |
| 3.5.2 Angket .....                                  | 25        |
| 3.5.3 Tes .....                                     | 25        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>29</b> |
| 4.1 Hasil Penelitian .....                          | 29        |
| 4.2 Bentuk Pengembangan Media Audiovisual .....     | 29        |
| 4.1.1 Analisis .....                                | 30        |
| 4.1.2 Desain .....                                  | 31        |
| 4.1.3 Pengembangan Sesuai Saran Validator .....     | 35        |
| 4.1.4 Implementasi .....                            | 44        |
| 4.1.5 Evaluasi .....                                | 47        |
| 4.3 Pembahasan .....                                | 52        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                          | <b>56</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                                | 56        |
| 5.1.1 Validitas .....                               | 57        |
| 4.2.2 Kepraktisan .....                             | 57        |
| 4.1.3 Keefektivan .....                             | 58        |
| 5.2 Saran .....                                     | 59        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                         | <b>60</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 kriteria Penilaian Validasi .....                       | 25 |
| Tabel 3.2 Kriteria Penilaian kepraktisan .....                    | 26 |
| Tabel 3.3 Kriteria penilaian keefektifan .....                    | 27 |
| Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran .....                         | 31 |
| Tabel 4.2 Validasi Media .....                                    | 37 |
| Tabel 4.3 Validasi Bahasa .....                                   | 39 |
| Tabel 4.4 Validasi Materi .....                                   | 41 |
| Tabel 4.5 Validasi Keseluruhan .....                              | 43 |
| Tabel 4.6 Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Audiovisual ..... | 43 |
| Tabel 4.7 Angket Respon Guru .....                                | 44 |
| Tabel 4.8 Angket Respon Siswa .....                               | 45 |
| Tabel 4.9 Pre Test .....  | 47 |
| Tabel 4.10 LKPD .....   | 49 |
| Tabel 4.11 Post Tes .....   | 50 |
| Tabel 4.12 keseluruhan nilai keefektifan .....                    | 51 |

## **DAFTAR GAMBAR**

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 kerangka Berfikir .....                 | 18 |
| Gambar 3.1 Tahapan Model Addie.....                | 20 |
| Gambar 4.1 Cover Video Pembelajaran .....          | 35 |
| Gambar 4.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ..... | 36 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1 Angket Validasi Media .....                               | 63  |
| Lampiran 2 Angket Validasi Bahasa .....                              | 66  |
| Lampiran 3 Angket Validasi Materi .....                              | 69  |
| Lampiran 4 Dokumentasi Ahli Validator Media, Bahasa dan Materi ..... | 72  |
| Lampiran 5 Angket Guru .....   | 75  |
| Lampiran 6 Angket Siswa .....  | 76  |
| Lampiran 7 Dokumentasi Angket Guru dan Siswa .....                   | 78  |
| Lampiran 8 Soal Pos Tes .....  | 79  |
| Lampiran 9 Soal LKPD .....   | 85  |
| Lampiran 10 Soal Post Tes .....                                      | 97  |
| Lampiran 11 Dokumentasi Pre Tes, LKPD , Pos Tes .....                | 103 |
| Lampiran 12 Lembar Observasi .....                                   | 105 |
| Lampiran 13 Kegiatan Observasi .....                                 | 106 |
| Lampiran 14 Kegiatan Penelitian .....                                | 107 |
| Lampiran 15 Surat Izin Penelitian dari Universitas .....             | 108 |
| Lampiran 16 Surat Izin Pengumpulan Data Dinas .....                  | 109 |
| Lampiran 17 Surat Keterangan Penelitian .....                        | 110 |
| Lampiran 18 SK Pembimbing 1 .....                                    | 111 |
| Lampiran 19 SK Pembimbing II .....                                   | 112 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah pengembangan kemampuan agar terjadi pendidikan karena proses belajar (Wiguna, 2021). Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia di muka bumi ini. Hal ini dikarenakan pendidikan itu berisi suatu pengajaran ataupun informasi yang dapat mengubah sikap ataupun kebiasaan manusia dari yang kurang baik menjadi baik bahkan sangat baik. Pendidikan ini juga meningkatkan pemahaman manusia lebih luas dan dapat meningkatkan daya saing terhadap era dizaman sekarang ini.

Pendidikan Pancasila ini program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan, pengaruh-pengaruh positif dari sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga yang semua itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, bersikap dan bertindak demokratis dalam menjalankan kehidupan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 dengan tujuan mengembangkan wawasan untuk menjaga keutuhan NKRI. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Sebagai guru SD dalam setiap pembelajaran dituntut menggunakan, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan memperluas wawasan dari apa yang diajarkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung didalam kelas. Pendidikan

kewarganegaraan ditempatkan dalam konteks operasional untuk mencetak generasi muda yang dilandasi wawasan kebangsaan (Sastradipura dkk 2021).

Belajar merupakan suatu kegiatan mental sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang sangat bergantung pada perolehan pengalaman seseorang. Pembelajaran tidak hanya menanyakan apa yang diketahui siswa, tetapi juga apa yang dapat dilakukan siswa (Mardhatillah et al., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan dilapangan menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila terutama tentang deskripsi NKRI. Hal ini terlihat, karena siswa tidak mampu menemukan permasalahan, tidak mampu mengeluarkan pendapat sesuai dengan materi pelajaran, dan tidak dapat menyelesaikan soal dengan baik dan benar. Selain itu model pembelajaran yang digunakan juga masih bersifat monoton, yaitu ketika guru melaksanakan proses kegiatan pembelajaran didalam kelas masih sering menggunakan model ceramah. Sebagian besar siswa kurang aktif dan berfikir kritis dalam materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Media audiovisual ini didukung dengan model bermain peran yang mempunyai tujuan untuk dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan agar peran yang dimainkan oleh siswa dapat sesuai dengan skenario yang telah dirancang atau disusun oleh guru. Media pembelajaran menjadi faktor penting daam menunjang kesuksesan belajar.

Selain media pembelajaran, model pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran disekolah yaitu seperti mendramakan atau menaampirkan sebuah cerita yang bersangkutan dengan materi pembelajaran yang di berikan oleh guru di kelas. Penerapan model bermain peran ini sangat membantu proses pembelajaran, karena model ini menggunakan bantuan media Audiovisual serta melibatkan peserta didik dalam tokoh serta mempraktekkan secara langsung pembelajaran yang dapat menambahkan pemahaman dan wawasan siswa dalam keutuhan NKRI sehingga dapat membuat kejenuhan siswa berkurang saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dari observasi peneliti di SD Negeri 44 banda aceh adalah didalam proses belajar mengajar guru dikelas masih jarangnya menggunakan media audiovisual dalam mendukung pembelajaran PKN, masih menggunakan model ceramah Guru menggunakan media pembelajaran namun video tersebut tidak menarik perhatian peserta didik. Dalam proses pembelajaran langsung peneliti melihat kondisi siswa yang sebagian masih belum aktif dan tidak turut dalam aktifitas pembelajaran, dilihat masih adanya siswa yang hanya duduk diam dan mendengarkan saja yang dijelaskan oleh guru didepan, Karena seorang guru harus mempersiapkan terlebih dahulu metode serta media untuk mendukung keberhasilan proses belajar dan mengajar didalam kelas, jadi disini peneliti melihat kekurangan dan ingin membuat rancangan dalam mengembangkan metode bermain peran dengan menggunakan media audiovisual. Tujuan peneliti disini ingin mengembangkan media dengan menggunakan model tersebut agar siswa dikelas bisa lebih aktif belajar dan mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran.

Rancangan penelitian dalam mengembangkan media audiovisual menggunakan metode bermain peran yaitu siswa lebih paham dalam memahami materi tentang NKRI karena guru akan menampilkan secara langsung materi yang akan dibahas dikelas tersebut, setelah penyayangan tentang materi NKRI siswa akan di suruh untuk mempraktekkan sebuah drama tentang bagaimana menerapkan sikap yang sesuai dengan NKRI dilingkungan sekolah, masyarakat dan didalam keluarga. Sebelum mempraktekan didepan kelas siswa sudah meihat contoh langsung tata cara bermain peran bersama teman-temannya. Disini siswa lebih semangat jika materi pembelajaran itu ditayangkan secara langsung di depan kelas dengan media audio visual menggunakan metode bermain peran. Jadi siswa nanti akan lebih paham bagaimana memerankan sebuah tokoh didalam bermain peran tersebut. Inilah yang menjadi pembeda antara media audiovisual tanpa menggunakan model bermain peran dengan bermain peran tanpa menggunakan media untuk pendukung keberhasilan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media bermain peran. Oleh karena itu penulis menyusunnya dalam bentuk proposal yang berjudul **“Pengembangan Media Audiovisual menggunakan Model Bermain Peran Pada Materi NKRI Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 44 Banda Aceh”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya yang telah dilakukan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang harus diangkat, yaitu:

1. Guru menggunakan media sederhana yang disediakan oleh sekolah
2. Guru menggunakan media pembelajaran namun video tersebut tidak menarik perhatian peserta didik

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah ini dilakukan secara sistematis dan terperinci. Dalam pengembangan ini, peneliti hanya dibatasi pada pengembangan media audiovisual menggunakan model bermain peran pada materi NKRI dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas VA di SD Negeri 44 Banda Aceh.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah didalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana perkembangan siswa sesudah memakai media audiovisual menggunakan media audiovisual Pada Materi NKRI pada pembelajaran pendidikan pancasila dengan menguji hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan suatu produk yang dikembangkan.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian disini yaitu untuk mengetahui perkembangan siswa sesudah memakai media audiovisual menggunakan model bermain peran Pada Materi NKRI di kelas V SD Negeri 44 Banda Aceh dengan menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan suatu produk yang dikembangkan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoristis**

Manfaatnya yaitu guna untuk menambahkan pengetahuan dan pemahaman dalam penggunaan media bermain peran yang dilaksanakan didalam kelas serta dapat meningkatkan daya fikir kritis siswa.

#### 1) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai suatu masukan bagi guru dalam meningkatkan pembelajaran didalam kelas bagi siswa-siswa.

#### 2) Bagi Siswa

Pengembangan media bermain peran mampu menarik perhatian siswa, karena media ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan wawasan siswa serta pemahaman tentang materi yang disampaikan.

#### 3) Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu bisa menambahkan pemahama dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang di buat atau yang akan dilaksanakan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Teori Belajar**

Menurut Mardhatillah, dkk (2022). Pembelajaran tidak hanya menanyakan apa yang diketahui siswa, tetapi juga apa yang dapat dilakukan siswa. Istilah teori belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat atau pun merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman yang bermanfaat bagi pribadinya. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan.

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 3 macam, yaitu: (1) faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa, (2) faktor eksternal yang merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa; dan (3) faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi materi pelajaran. Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Hal tersebut

dikarenakan apabila tujuan belajar berbeda, maka dengan sendirinya cara belajar juga harus berbeda. Menurut (Tasya Nabillah & Abadi 2019) faktor-faktor belajar tersebut adalah:

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan. Siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan neural system, seperti melihat, mendengar, merasakan, berfikir, kegiatan motoris dan sebagainya diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara terus menerus di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar lebih mantap
- 2) Belajar memerlukan latihan, dengan jalan relearning, recalling dan reviewing agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami
- 3) Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan
- 4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi
- 5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi kesatuan pengalaman

- 6) Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
- 7) Faktor kesiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan.
- 8) Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat itu timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.
- 9) Faktor-faktor fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Karena itu faktor fisiologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya murid belajar.
- 10) Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya.

## **2.2 Media Audio Visual**

### **2.2.1 Pengertian Media Audio Visual**

Menurut Muhibah (2021), media Audio-Visual merupakan serangkaian dari gambar elektronik yang disertai dengan suara melalui pita video. Sebagai media elektronik yang mempunyai unsur audio dan visual maka media ini memiliki tujuan agar memberi pengaruh pada pengetahuan serta sikap pengetahuan. 2) Audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video. Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara lain sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Audio Visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar (Najmi Hayati 2017).

Pengajaran melalui media audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kita atau simbol-simbol yang serupa.

### **2.2.2 Tujuan Media Audio Visual**

Tujuan dari media audio visual (video) animasi berbasis Doraton yaitu dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup sehingga membuat siswa tidak merasa bosan (Sulfemi dan Mayasari, 2019).

### **2.2.3 Jenis-Jenis Media Audiovisual**

Ada begitu banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, namun penulis akan memaparkan beberapa media audio visual.

- 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkaian suara dan cetak suara.
- 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.

### **2.2.4 Kriteria Media Audiovisual**

Adapun kriteria media audiovisual yang dikembangkan

1. Menyesuaikan gaya belajar anak
2. Adanya keterlibatan siswa didalamnya
3. Memudahkan penjelasan materi
4. Memiliki suara dan gambar yang jelas
5. Dapat diakses dimana saja

## **2.3 Model Bermain Peran**

Metode bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi), dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan (Dhinie, 2008: 7. 32).

Menurut Hamdayama (2014), model bermain peran adalah salah satu cara dalam penguasaan bahan pelajaran yang ditransfer melalui imajinasi dan penghayatan pada peserta didik. Sedangkan dari Darmadi (2017:42) mengatakan bahwa model pembelajaran yaitu rancangan bersifat konseptual yang menggambarkan tahap-tahap secara terstruktur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan memilih fungsi sebagai fondasi bagi pembuat rencana pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran bermain peran adalah suatu metode belajar yang dilakukan peserta didik dengan cara melakukan akting dan penghayatan terhadap suatu penokohan. Model bermain peran ini bertujuan agar siswa mendramatisasikan tingkah laku, ataupun gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial.

### **2.3.1 Langkah-langkah Model Bermain Peran**

Berikut ini adalah Langkah-langkah penerapan model pembelajaran bermain peran yaitu:

- 1) Persiapan atau pemanasan
- 2) Memilih pemain/pemeran drama
- 3) Mendekorasi panggung (ruang kelas)
- 4) Menunjuk siswa menjadi pengamat (observasi)
- 5) Memainkan peran
- 6) Diskusi dan evaluasi

### **2.3.2 Jenis Media Bermain Peran**

Jenis-jenis bermain peran yaitu: (1) Metode bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak; (2) Metode bermain peran mikro adalah awal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri (Nur Azizah, 2013).

### **2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Bermain Peran**

Masing-masing ada lima kelebihan dan kekurangan metode bermain peran. Berikut merupakan kelebihan metode bermain peran, yaitu:

- 1) dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias,
- 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.

- 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kelemahan metode bermain peran yaitu

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan,
- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- 3) Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif.
- 4) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
- 5) Tidak semua materi pembelajaran dapat digunakan melalui metode ini.

#### **2.3.4 Hubungan Media Audiovisual Dengan Model Bermain Peran**

Media audio visual merupakan jenis dari media pembelajaran, media video ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik, keunggulan dari media audio visual video ini yaitu dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran role playing dengan media audio visual adalah model yang mengajarkan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan atau mendramatisasikan materi yang berkaitan tentang situasi sosial yang melibatkan seluruh panca indra. Salah satu contoh media audio visual yang dapat digunakan yaitu video.

Dengan menggunakan media audio visual dan model role playing ini akan membuat peserta didik menjadi berperan secara aktif dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPS yang diajarkan sehingga pembelajaran IPS akan meningkat. Langkah penerapan role playing dengan media audio visual yaitu: (1) menetapkan tujuan yang hendak dicapai melalui penayangan video, (2) memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, (3) menetapkan pemain yang akan berperan, (4) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, (5) mengamati bermain peran, (6) mengevaluasi drama yang dimainkan, (7) melakukan diskusi tentang drama yang disimulasikan, (8) merumuskan kesimpulan, dan (9) evaluasi.

#### **2.4 Pengertian NKRI**

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas 2006:17). Menurut jimly asshiddiqi (2018) negara kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah negara yang berbentuk kesatuan dan bukan federasi NKRI memiliki ciri khas sebagai sistem pemerintahan terpusat di mana seluruh kewenangan utama yang berada di tangan pemerintahan pusat meskipun terdapat pembagian kewenangan antara pemerintah pusat dan daerah prinsip kesatuan negara tetap dijaga.

## 2.5 Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan metode bermain peran menggunakan media audiovisual untuk pemahaman peserta didik ini mempunyai acuan ataupun referensi dari penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu atau sebelumnya. Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

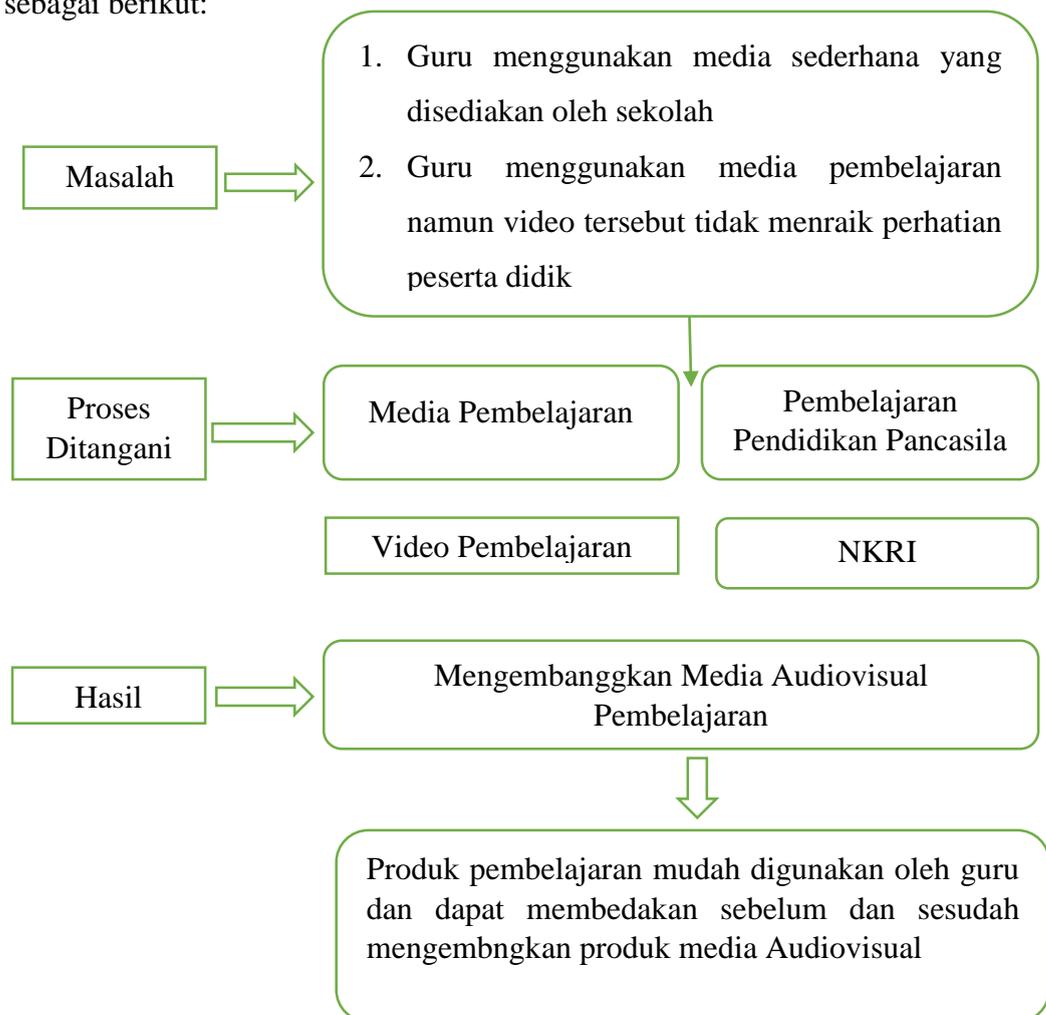
- 1) Penelitian ini mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Syaikhu dan Eva Oktaviana pengembangan media audio visual berupa produk video pembelajaran PPKn sangat layak digunakan pada pembelajaran PPKn untuk mengajarkan materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah pada siswa kelas II SDIT Tunas Muda Islam Jakarta Timur semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan hasil perolehan persentase validasi dari ahli materi sebesar 87% dan ahli media sebesar 84% serta angket siswa kelas II sebesar 95,6%. Pembuktia lain berupa tanggapan yang disampaikan oleh key informan yang menyatakan bahwa video pembelajaran materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah layak digunakan sebagai alat bantu untuk mengajarkan pembelajaran PPKn. Video pembelajaran PPKn tersebut dapat membantu siswa kelas II dalam memahami materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah, terutama bagi siswa kelas II yang belum lancar membaca dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II disekolah tersebut.

2) Penelitian ini mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Ni Made Rai Ariwitari, dkk pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Metode pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring” (Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol.2 no.1). Penelitian dilakukan dengan jenis penelitian 27 eksperimen semu yang membandingkan antara siswa yang di ajar dengan model Role Playing berbantuan Media Audio Visual dengan siswa yang di ajar dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran role playing berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Nilai ( $t_{hitung}$ ) lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Nilai rata-rata hasil belajar PKn yang dicapai kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran role playing (79,00) lebih dari nilai rata-rata siswa yang dicapai kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (72,00). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran role playing berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring

## **2.6 Kerangka Berfikir**

Menurut Sugiyono (2019) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang

sudah didefenisikan Kerangka pikir dalam penelitian merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Berikut kerangka berfikir yang di tulis oleh peneliti dibawah ini sebagai berikut:



**Gambar 2.1 kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

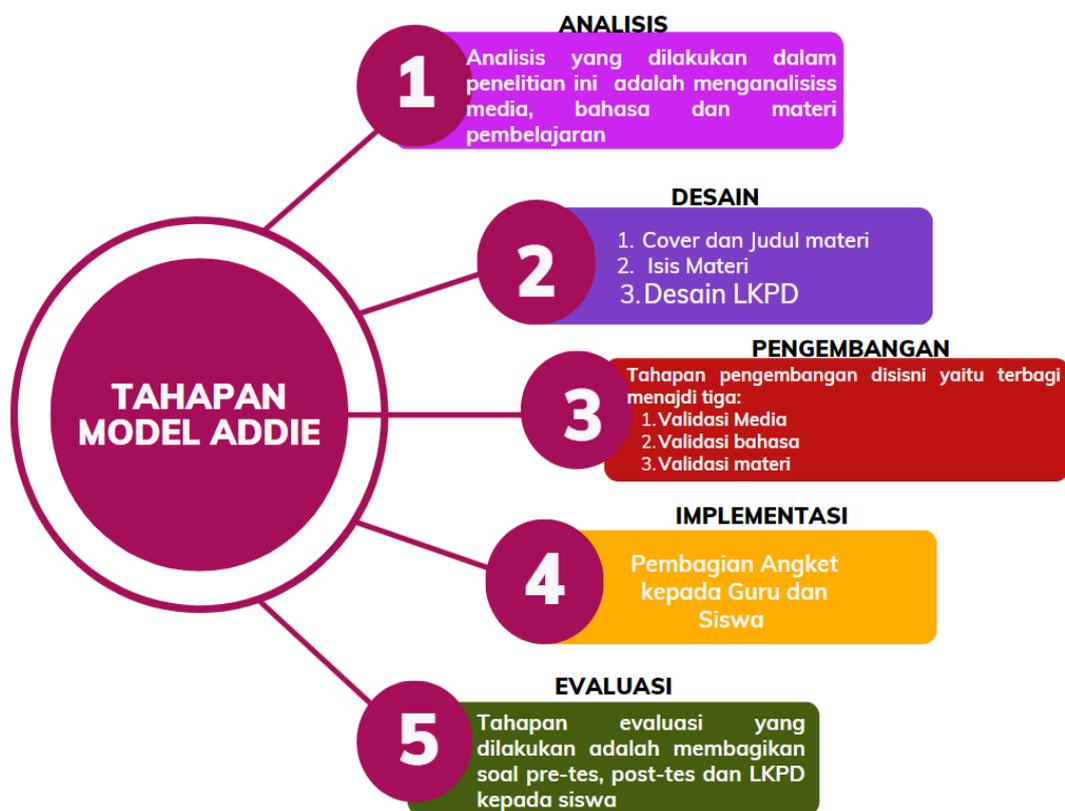
#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono, 2016) penelitian Research and Development (R&D) adalah penelitian yang selain menghasilkan sebuah produk dan juga kegiatan yang lainnya yaitu menguji keefektifan sebuah produk supaya berfungsi dimasyarakat luas maka, diperlukan perlakuan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. R&D merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Haryati, 2013).

#### **3.2 Model Pengembangan**

Menurut Wismawati, G., dkk (2021) model pengembangan adalah cara yang digunakan dalam menemukan, mengembangkan, dan menguji suatu produk secara sistematis, sehingga hasil pengembangan produk akan memiliki nilai guna yang tinggi. Penelitian dirancang dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 4 prosedur pengembangan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Model ADDIE adalah salah satu model desain system pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar system pembelajaran yang mudah untuk dilakukan (Cahyadi, R. A. H 2019). Model pengembangan yang digunakan dalam “Pengembangan Media Audiovisual Menggunakan Model Bermain Peran Materi NKRI Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri 44 Banda Aceh” adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*.



**Gambar 3.1 Tahapan Model Addie**

Pada gambar diatas sudah dijelaskan bagaimana tahapan peneliti dalam mengembangkan produk yang terdiri dari lima tahapan-tahapannya.

### **3.3 Prosedur Pengembangan**

Menurut Cahyadi, R. A. H. (2019) langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yang merujuk pada tahapan research and development (R&D), maka prosedur pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

#### **3.3.1 Analisis**

Pada tahap ini, kegiatan yang utama dilakukan peneliti adalah menganalisis perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran yang baru serta menganalisis kelayakan atas model atau metode pembelajaran terbaru.

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan media pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah media baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah media baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan media pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis media pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

### **3.3.2 Desain**

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

### **3.3.3 Pengembangan**

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan media atau pembelajaran yang baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap desain telah dirancang penggunaan media baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan media baru tersebut seperti RPP, model dan materi pelajaran.

### **3.3.4 Implementasi**

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu didalam kelas. Selama implementasi, rancangan model atau metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model atau metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan

metode tersebut kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model atau metode berikutnya Tahap Evaluasi.

### **3.3.5 Evaluasi**

Selanjutnya Pada tahap evaluasi ini yang akan dilakukan peneliti yaitu mengevaluasi produk yang sudah dikembangkan apakah sudah efektif untuk diterapkan didalam kelas.

## **3.4 Populasi Dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan dari variable yang menyakut masalah yang diteliti yang merupakan objek keseluruhan dalam sebuah penelitian atau dapat dikatakan jumlah keseluruhan dari individu-individu yang karakternya akan diteliti. Menurut Sugiyono (2018:131) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Disini yang menjadi sampel peneliti yaitu kela VA.

## **3.5 Teknik Dan Alat Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk menghimpun serangkaian data dengan prinsip-prinsip dan alat-alat tertentu. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan dua cara yaitu Tes dan Non Tes. Alat pengumpul data atau lebih dikenal dengan instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Dalam penelitian kuantitatif instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas.

### 3.5.1 Teknik Observasi

Data tentang kemampuan siswa dalam Mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) diambil dari penilaian hasil belajar dengan menggunakan tes tulis. Data tentang aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dan data aktivitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Data tentang respon siswa dan guru terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan angket. Data tentang refleksi diri serta perubahan-perubahan yang terjadi di kelas diambil dari catatan dan hasil diskusi peneliti dengan kolaborator.

Observasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap subjek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dengan observasi kita memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan yang sulit diperoleh dari metode lain. Selain itu, observasi juga dapat berfungsi sebagai eksplorasi, jika peneliti belum memiliki banyak keterangan tentang masalah yang diselidiki. Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati guru dalam mengajar/ memberikan materi, dan juga melakukan wawancara dengan wali kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, dan menggunakan metode angket (check list) atau kuisioner. Validasi adalah alat instrumen

pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu validasi Media audiovisual, materi dan Bahasa.

### **3.5.2 Angket**

Kuesioner (Angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Angket merupakan seperangkat butir pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden sasaran (Retnawati, 2016).

### **3.5.3 Tes**

Tes merupakan suatu teknik yang digunakan oleh seseorang kepada beberapa subjek untuk melihat hasil telah dikerjakan oleh subjek tersebut. Pengambilan data dengan teknik tes dapat disebut sebagai pengukuran (measurement). Tes yang digunakan oleh peneliti yaitu memberikan soal pretes, post tes berjumlah 5 soal pilihan ganda dan LKPD kepada masing-masing siswa untuk di isi yang berisi 5 buah soal essay tentang materi NKRI.

#### **3.5.3.1 Analisis Validitas Produk**

Menurut Riduwan dan Akdon (2013: 14-18) rumus untuk mengelola data per kelompok dari keseluruhan item, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  : Persentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah skor keseluruhan

$\sum xi$  : Jumlah Indikator

Berikut tabel kriteria untuk nilai kepraktisan data produk yang dikembangkan menurut (Arikunto, 2009;44) yaitu:

| No | Persentase | Nilai | Kategori           |
|----|------------|-------|--------------------|
| 1  | 100-90%    | 5     | Sangat Layak       |
| 2  | 90-80%     | 4     | Layak              |
| 3  | 80-70%     | 3     | Cukup Layak        |
| 4  | 70-60%     | 2     | Kurang Layak       |
| 5  | 60-50%     | 1     | Sangat Tidak Layak |

**Tabel 3.1 kriteria Penilaian Validasi**

### 3.5.3.2 Analisis Kepraktisan Data

Penilaian kepraktisan pada media audiovisual yang telah dibuat yaitu dengan memberikan angket tentang penilaian pada media audiovisual secara umum kepada siswa dan guru dengan lembar validasi media audiovisual. Angket respon siswa dan guru digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru pada media audiovisual.

Berikut tabel kriteria untuk nilai kepraktisan data produk yang dikembangkan menurut (Wiyono 2009: 53) yaitu:

**Tabel 3.2 Kriteria Penilaian kepraktisan**

| Persentase | Nilai | Kategori       |
|------------|-------|----------------|
| 100-90%    | 5     | Sangat Praktis |
| 90-80%     | 4     | Praktis        |

|        |   |                |
|--------|---|----------------|
| 80-70% | 3 | Cukup Praktis  |
| 70-60% | 2 | Kurang Praktis |
| 60-50% | 1 | Tidak Praktis  |

### 3.5.3.2 Analisis Keefektifan Data

Keefektifan media Audio Visual menggunakan Metode bermain peran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Tingkat keefektifan dengan menggunakan media Audio Visual menggunakan metode bermain peran dilihat dari hasil belajar siswa berupa nilai tes soal untuk melihat keefektifan dalam menggunakan media Audio Visual metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Pedoman persentase dianalisis dengan rumus berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

$p$  : Persentase Keefektifan

$F$  : Jumlah nilai seluruh siswa

$N$  : Jumlah Siswa

Berikut tabel kriteria untuk nilai keefektifan data produk yang dikembangkan:

| Persentase | Nilai | Kualifikasi    |
|------------|-------|----------------|
| 100-90%    | 5     | Sangat Efektif |
| 90-80%     | 4     | Efektif        |
| 80-70%     | 3     | Cukup Efektif  |

|        |   |                |
|--------|---|----------------|
| 70-60% | 2 | Kurang Efektif |
| 60-50% | 1 | Tidak Efektif  |

**Tabel 3.3 Kriteria penilaian keefektifan**

## **BAB IV**

### **HASIL PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian research and development (R&D). Model pengembangan tersebut fokus terhadap pengembangan yaitu model ADDIE yang meliputi analisis (Analysis), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Berikut bentuk pengembangan produk Media Audiovisual.

#### **4.2 Bentuk Pengembangan Media Audiovisual**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan yaitu dengan mengembangkan model bermain peran menggunakan media audiovisual mengenai materi pada bab 4 yaitu Negaraku Indonesia (NKRI). Media audiovisual menggunakan model bermain peran dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah, yang bertujuan untuk memperkaya perangkat pembelajaran yang dapat memandu guru untuk kegiatan proses pembelajaran disekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan produk Media pembelajaran menggunakan media audiovisual yang valid, praktis dan efektif. Untuk dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan yang disampaikan diatas, maka ada beberapa tahapan menurut ADDIE yang dilakukan yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi dan (5) evaluasi.

#### **4.1.1 Analisis**

Setelah melakukan observasi media Pembelajaran Menggunakan model Bermain Peran kelas VA di SD Negeri 44 Banda Aceh. Dari hasil observasi yang dilaksanakan di kelas VA SDN 44 Banda Aceh, didapatkan bahwa guru memang sudah menggunakan Media pembelajaran audiovisual peran sesuai dengan kurikulum merdeka, tetapi media audiovisual yang digunakan hanya merupakan media yang diajarkan menggunakan buku paket pembelajaran tanpa adanya dukungan perangkat media pembelajaran, media audiovisual yang digunakan kurang menarik, kurang lengkap dan tidak bervariasi, serta kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengidentifikasi beberapa masalah yang ada disekolah tersebut maka peneliti akan mengembangkan produk Modul Ajar IPAS berbasis Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV SDN 03 Pasaman Barat. Untuk meningkatkan semangat murid pada saat proses pembelajaran. Ada beberapa komponen yang dianalisis diantaranya yaitu

##### **1) Analisi Media Pembelajaran**

Menganalisis jenis media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, ditemukan hasil analisis bahwa guru tidak menggunakan media Audiovisual didalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila melainkan guru menggunakan media buku guru

dan sumber internet lainnya, peneliti disini ingin mengembangkan media Audiovisual dalam mendukung proses pembelajaran.

## 2) Analisis Materi Ajar

Berdasarkan hasil analisis terhadap materi yang dilakukan terhadap media audiovisual menggunakan model bermain peran disimpulkan bahwa materi/gambar yang ada digunakan didalam media pembelajaran audiovisual belum lengkap dan sulit untuk dipahami, dan media pembelajaran tersebut belum bisa meningkatkan pemahaman, semangat dan berfikir kritis siswa.

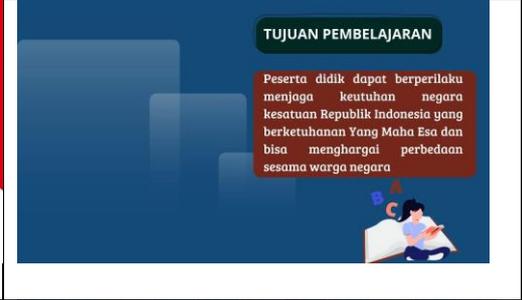
## 3) Analisis Murid

Setelah melakukan analisis murid merasa kurang tertarik dengan materi dan gambar yang ada didalam media pembelajaran yang digunakan, dan mengharapkan adanya peningkatan agar media pembelajaran lebih menarik dan bervariasi

### **4.1.2 Desain**

Adapun tahapan-tahapan yang terdapat dalam perancangan media pembelajaran pendidikan pancasila yang dikembangkan yaitu terdiri dari judul materi, informasi umum, identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, sarana prasarana, target peserta didik, komponen inti, tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, asesmen, pengayaan dan remedial, refleksi murid dan guru,

lembar kerja peserta didik, bahan bacaan guru dan murid, glosarium, daftar pustaka dan juga profil peneliti.

| Sebelum Revisi  | Sesudah Revisi   |
|---|--|
|    |    |
|   |   |
|  |  |
|  |  |

## Menjaga Keutuhan NKRI

Sikap menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan salah satu kewajiban dari setiap warga negara Indonesia. Kerukunan merupakan modal utama dalam menjaga keutuhan NKRI. Sikap tersebut dapat kita tampilkan dalam kehidupan sehari-hari disekolah, dirumah dan dimasyarakat

## INDONESIA

### Pentingnya Menjaga Keutuhan NKRI

1. Menghormati jasa para pahlawan
2. Agar tidak berpecah belah
3. Untuk menunjukkan jati diri bangsa Indonesia
4. Menumbuhkan sikap nasionalisme
5. agar Indonesia tetap pada eksistensinya

### MANFAAT PERSATUAN DAN KESATUAN DALAM BERNEGARA

Menjaga persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Keutuhan dan kesatuan NKRI tetap terjaga
2. Memperkuat jati diri bangsa Indonesia
3. Mewujudkan kemajuan bangsa Indonesia di segala bidang
4. Menciptakan suasana tenang dan nyaman dalam berbangsa
5. Menegakkan persatuan bangsa Indonesia.

### Perilaku Yang Mencerminkan Menjaga Keutuhan NKRI

- Saling Menolong dan saling berbagi dengan teman
- Menaati peraturan dan tata tertib sekolah.
- Saling berbagi dengan sesama warga masyarakat
- Tidak membedakan suku, ras dan derajat
- Mematuhi perintah orang tua, guru.

### CONTOH SIKAP MENJAGA KEUTuhan NKRI

Lingkungan Rumah

1. Bekerja dengan anggota keluarga.

Lingkungan Sekolah

1. Menghormati guru
2. Berperilaku baik

Lingkungan Masyarakat

1. bergotong royong membersihkan lingkungan

## Mencintai Tanah AIR

Mencintai Tanah Air dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya adalah:

1. Menggunakan dan mencintai produk buatan Indonesia
2. belajar dengan bersungguh-sungguh dan yakin
3. mengikuti upacara bendera setiap hari senin
4. Menggunakan Bahasa Indonesia di lingkungan sekolah

### TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat berperilaku menjaga keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia yang berketuhanan Yang Maha Esa dan bisa menghargai perbedaan sesama warga negara

Hey, teman-teman. Besok Sabtu aku minta kehadiran kalian di rumahku jam tiga sore ya!

|  |   |
|--|---|
|  <p>Cardan Berikan</p> <p>Sesuai 2 minggu belajar, siswa belajar pun Berikan</p>  |  <p>sibuk menyiapkan berbagai macam kue dan makanan</p>   |
|  <p>Cardan Berikan</p> <p>Ma Kariwa Kik Donya dan Huk Donyi Donyasi dan lalat tabekany apunye yang berpeda</p>  |  <p>perbedaan agama dan budaya</p>  |
|  <p><b>Kesimpulan</b></p> <p>Sikap menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan salah satu kewajiban dari setiap warga negara Indonesia.</p> <p>Sikap yang mencerminkan menjaga keutuhan NKRI yaitu, Saling Menolong dan saling berbagi dengan teman, Menaatl peraturan dan tata tertib sekolah, Mencintai Tanah Air dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya adalah, menggunakan dan mencintai produk buatan Indonesia, belajar dengan bersungguh-sungguh dan yakin.</p> |  <p><b>KESIMPULAN</b></p> <p>Sikap menjaga keutuhan NKRI merupakan salah satu kewajiban dari setiap warga negara Indonesia sikap yang mencerminkan menjaga keutuhan NKRI yaitu, menghormati orang tua, saling menolong, saling berbagi dengan teman, menaatl peraturan dan tata tertib sekolah</p> |
| <p>Awal pembuatan media pembelajaran audiovisual peneliti hanya menggunakan video pembelajaran biasa saja tanpa ada modifikasi yang digunakan oleh guru di sekolah SDN 44 Banda Aceh</p> <p>Berikut Link Audiovisual Menggunakan Model Bermain Peran:</p>  | <p>Hasil akhir dari media pembelajaran audiovisual yang peneliti rancang atau yang dikembangkan adalah dengan memodifikasi media pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran didalam media serta lebih hidup untuk pembelajaran tersebut. Berikut Link Audiovisual Menggunakan Model Bermain Peran:</p>  |

|   |   |
|---|---|
| <a href="https://youtu.be/qOBwl55WZ7E?si=7uBCGNU99dE5aojz">https://youtu.be/qOBwl55WZ7E?si=7uBCGNU99dE5aojz</a> | <a href="https://youtu.be/KVF97SN9LNg?feature=shared">https://youtu.be/KVF97SN9LNg?feature=shared</a> |
|---|---|

**Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran**

### 4.1.3 Pengembangan Sesuai Saran Validator

Tahapan Pengembangan media audiovisual berbasis Model Bermain Peran Pada tahapan pengembangan model bermain peran yang peneliti lakukan yaitu perumusan tema yang akan dikuasai yaitu:

1. Menyusun kegiatan pembelajaran
2. Memilih materi audiovisual yang sesuai pembelajaran
3. Mengumpulkan dan menyusun materi audiovisual, seperti video atau rekaman suara.
4. Menggunakan materi audiovisual dalam aktifitas bermain peran.
5. Menyusun langkah-langkah media audiovisual menggunakan model bermain peran.

Berikut beberapa komponen yang ada didalam media pembelajaran menggunakan media audiovisual yaitu:

#### a. Cover Video Pembelajaran

Cover Video pembelajaran terdiri dari judul produk, judul materi, kelas murid, penulis dan gambar-gambar pendukung lainnya dibuat semenarik mungkin yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan.



**Gambar 4.1 Cover Video Pembelajaran**

b. Komponen Inti

Komponen inti yang terdapat didalam video pembelajaran tersebut adalah terdiri dari cover, tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, contoh video tentang materi yang dibahas, kesimpulan, dan penutup. Didala komponen inilah peneliti menyusun isi produk media audiovisual untuk pembelajaran didalam kelas.

c. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Pesesrta Didik Lembar Kerja Peserta Didik merupakan Latihan yang berupa petunjuk atau Langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kerja, kegiatan yang ada didalam LKPD ini harus jelas kompetensi yang akan dicapai. Dengan adanya lembar kerja peserta didik yang berupa pertanyaan dan pengayaan yang diberikan kepada murid maka akan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif murid, dan dapat mengetahui sejauh mana pemahaman murid tentang materi pembelajaran yang terdapat dalam modul ajar yang dikembangkan.

Berikut contoh LKPD yang dikembangkan didalam modul ajar :

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
LKPD**

**MENGENALI SEJARAH NKRI**



Nama Kelompok : \_\_\_\_\_  
Anggota : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

**Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan membaca siswa bisa memahami hubungan dalam pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh.
2. Menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga dan melestarikan keberagaman budaya dalam Bhineka Tunggal Ika dilingkungan sekitar.

**Cara Pengisian Soal:**

- Diawali dengan membaca Basmallah sebelum mengisis jawaban
- bacalah dengan cermat setiap kalimat yang ada di LKPD
- Jawablah pertanyaan dengan benar
- Jika ada pertanyaan yang belum dimengerti, silahkan tanyakan kepada guru kalian



jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Jelaskan Tujuan dari NKRI?
2. Jelaskan apa pentingnya Negara Kesatuan Republik Indonesia?
3. Apa saja yang dilakukan untuk menjaga keutuhan NKRI ?
4. sebutkan 5 Contoh Sikap yang Mencerminkan Nilai-Nilai Persatuan dan Kesatuan disekolah?
5. Apa akibat yang akan timbul jika negara kita terpecah belah?

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....




**Gambar 4.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Sesuai dengan saran validator berikut bentuk model pembelajaran yang dikembangkan dan komponen-komponen yang ada di dalam media audiovisual menggunakan model bermain peran yang ada dibawah ini :

#### 4.1.3.1 Validasi Hasil Media Pembelajaran

Tahap validasi desain modul ajar diuji oleh validator yaitu bapak **Helminsyah, M.Pd** yang merupakan salah satu dosen di prodi PGSD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Pada Hari Kamis 06 Mei 2024.

Berikut ini hasil dari validasi media pembelajaran audiovisual dari aspek desain video pembelajaran dapat dilihat pada table dibawah ini:

| No | Aspek Yang Dinilai | Indikator   | Skor Penilaian | Kategori |   |    |    |    |
|----|--------------------|---|----------------|----------|---|----|----|----|
|    |                    |   |                | SV       | V | CK | KR | TV |
| 1  | Aspek Penyajian    | Ketepatan pemilihan media pembelajaran                                      | 4              |          | √ |    |    |    |
|    |                    | Ketepatan pemilihan jenis huruf   | 5              | √        |   |    |    |    |
|    |                    | Kesesuaian tata letak teks, dan objek yang sesuai                           | 5              | √        |   |    |    |    |
|    |                    | Gambar didalam media audiovisual berkualitas dan dapat dilihat dengan jelas | 5              | √        |   |    |    |    |
| 2  | Aspek Isi          | Isi dari video pembelajaran menarik perhatian siswa                         | 5              | √        |   |    |    |    |
|    |                    | Isi video pembelajaran menampilkan informasi secara terstruktur             | 4              |          | √ |    |    |    |
| 3  | Aspek Bahasa       | Kalimat yang terdapat pada video pembelajaran jelas dan mudah dipahami      | 5              | √        |   |    |    |    |

|                  |   |   |            |  |  |  |  |
|------------------|---|---|------------|--|--|--|--|
|                  | Kesesuaian Bahasa dengan EYD                                | 5 | √          |  |  |  |  |
|                  | Penulisan tanda baca didalam video pembelajaran sudah tepat | 5 | √          |  |  |  |  |
| <b>Rata-rata</b> |   |   | <b>95%</b> |  |  |  |  |

Tabel 4.2 Validasi Media

Keterangan:

SV : Sangat Valid

V : Valid

CK : Cukup Valid

KV : Kurang Valid

TV : Tidak Valid

Berdasarkan hasil validasi aspek Desain/ Media yang terdapat pada tabel diatas dapat diketahui bahwa media audiovisual ini mendapatkan hasil sebesar 95% dengan kategori sangat valid.

#### 4.1.3.2 Validasi Hasil Bahasa

Tahap validasi hasil Bahasa diuji oleh validator yaitu bapak **Teuku Mahmud, M.Pd** yang merupakan salah satu dosen di prodi Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Pada Maret 2024.

Berikut ini hasil dari validasi media audiovisual menggunakan model pembelajaran bermain peran dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.6 Validasi Bahasa

| No               | Aspek Yang Dinilai                 | Indikator  | Skor Penilaian | Kategori   |   |    |    |    |
|------------------|------------------------------------|--|----------------|------------|---|----|----|----|
|                  |                                    |  |                | SV         | V | CV | KV | TV |
| 1                | Kesesuaian Bahasa                  | Penggunaan Bahasa yang tepat dan sesuai dengan kebijakan Bahasa dalam konteks pendidikan           | 5              | √          |   |    |    |    |
|                  |                                    | Kekayaan kosakata yang mendukung pemahaman konsep bangun datar                                     | 5              | √          |   |    |    |    |
|                  |                                    | Kalimat yang jelas dan terstruktur dengan baik   | 5              | √          |   |    |    |    |
|                  |                                    | Media audiovisual tidak menggunakan istilah atau ungkapan yang mungkin membingungkan peserta didik | 5              | √          |   |    |    |    |
| 2                | Ketepatan ejaan dan tanda baca     | Peggunaan tanda baca yang benar dan sesuai   | 5              | √          |   |    |    |    |
|                  |                                    | Tidak terdapat kesalahan ejaan dalam media audiovisual   | 5              | √          |   |    |    |    |
| 3                | Keterbacaan dan kelancaran membaca | Teks yang mudah dibaca dan dimengerti oleh pembaca   | 5              | √          |   |    |    |    |
|                  |                                    | Penggunaan subjudul, point, atau paragraph untuk memudahkan pemahaman                              | 5              | √          |   |    |    |    |
| 4                | Penggunaan gaya bahasa keratif     | Penggunaan gaya bahasa yang menarik dan dapat memotivasi peserta didik                             | 4              |            | √ |    |    |    |
|                  |                                    | Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik jenjang pendidikan                              | 4              |            | √ |    |    |    |
| <b>Rata-rata</b> |                                    |  |                | <b>96%</b> |   |    |    |    |

Keterangan:

SV : Sangat Valid

V : Valid

CK : Cukup Valid

KV : Kurang Valid

TV : Tidak Valid

Berdasarkan hasil validasi bahasa yang terdapat pada tabel diatas dapat diketahui bahwa media audiovisual menggunakan model bermain peran mendapatkan hasil sebesar 96% dengan kategori sangat valid.

#### 4.1.3.3 Validasi Hasil Materi Pembelajaran

Kegiatan validasi pada bagian aspek materi dengan media audiovisual menggunakan metode bermain peran menggunakan tentang NKRI dilakukan oleh validator **Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd** yang mana merupakan salah satu dosen di prodi PGSD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Pada hari kamis 06 Mei 2024.

Berikut ini hasil dari validasi materi pembelajaran bermain peran menggunakan audiovisual dari aspek isi materi dapat dilihat pada table dibawah ini:

| No | Aspek Yang Dinilai | Indikator  | Skor Penilaian | kategori |   |    |    |    |
|----|--------------------|--|----------------|----------|---|----|----|----|
|    |                    |  |                | SV       | V | CV | KV | TV |
| 1  | Aspek Materi       | <p><b>Kelengkapan Materi</b></p> <p>Kesesuaian materi pada model bermain peran menggunakan media audiovisual</p> | 5              | √        |   |    |    |    |

|   |                   |  |   |   |   |   |  |  |
|---|-------------------|--|---|---|---|---|--|--|
|   |                   | Kesesuaian materi pada model pembelajaran menggunakan media audiovisual dengan kompetensi dasar  | 5 | √ |   |   |  |  |
|   |                   | <b>Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran</b><br><br>Kesesuaian materi pada model bermain peran menggunakan media audiovisual dengan indikator pencapaian hasil belajar | 3 |   |   | √ |  |  |
| 2 | Penggunaan Bahasa | <b>Penggunaan kaidah Bahasa</b><br><br>Bahasa yang digunakan dalam materi NKRI mudah untuk dipahami, sederhana dan langsung pada sasaran                               | 4 |   | √ |   |  |  |
|   |                   | Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD  | 5 | √ |   |   |  |  |
|   |                   | Terdapat Penulisan tanda baca didalam video pembelajaran   | 3 |   |   | √ |  |  |
| 3 | Penyajian         | Materi yang digunakan dalam media audiovisual untuk pemahaman tentang NKRI siswa sangat menarik  | 5 | √ |   |   |  |  |
|   |                   | Metode bermain peran dikembangkan menarik pemahaman siswa dalam kehidupan sehari-hari  | 4 |   |   | √ |  |  |
|   |                   | Video yang ditampilkan sesuai  | 5 | √ |   |   |  |  |

|                  |  |   |           |  |  |  |  |
|------------------|--|---|-----------|--|--|--|--|
|                  | dengan materi pembelajaran yang dibahas                    |   |           |  |  |  |  |
|                  | Video yang ditampilkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari | 5 | √         |  |  |  |  |
| <b>Rata-rata</b> |  |   | <b>88</b> |  |  |  |  |

Tabel 4.4 Validasi Materi

Keterangan:

- SV : Sangat Valid
- V : Valid
- CK : Cukup Valid
- KV : Kurang Valid
- TV : Tidak Valid

Berdasarkan hasil validasi Materi yang terdapat pada tabel diatas dapat diketahui bahwa media audiovisual menggunakan metode bermain peran mendapatkan hasil sebesar 88% dengan kategori sangat valid.

Adapun secara keseluruhan hasil validasi yaitu sebagai berikut :

| No               | Aspek Validasi | Rata-rata  | kategori            |
|------------------|----------------|------------|---------------------|
| 1                | Media          | 95         | Sangat Valid        |
| 2                | Bahasa         | 96         | Sangat Valid        |
| 3                | Materi         | 88         | Sangat Valid        |
| <b>Rata-rata</b> |                | <b>93%</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Tabel 4.5 Validasi Keseluruhan

Jadi untuk hasil rata-rata dari keseluruhan hasil validasi media, Bahasa dan materi yaitu mendapatkan 93% kategori sangat valid.

#### 4.1.3.4 Revisi Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Audio Visuald

| Sebelum Menggunakan Media  | Sesudah Menggunakan Media  |
|--|--|
|                                     |                                      |
|                                    |                                     |
| <p><a href="https://youtu.be/PUluNRd33Fo?si=eoK-9kXMjr3Coig">https://youtu.be/PUluNRd33Fo?si=eoK-9kXMjr3Coig</a></p> | <p><a href="https://youtu.be/xipcBOG1OF8?si=zCuS9bWcx_YkIYKu">https://youtu.be/xipcBOG1OF8?si=zCuS9bWcx_YkIYKu</a></p> |

**Tabel 4.6 Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Audiovisual**

#### 4.1.5 Implentasi

Implementasi yang dilakukan pada tahapan ini yaitu melaksanakan uji coba produk yang dikembangkan dan telah direvisi oleh validator dan pembimbing. Uji coba produk dilaksanakan di kelas VA SD N 44 Banda Aceh yang terdiri dari 29 murid. Implementasi dilaksanakan pada tanggal 29-30 Mei 2024.

Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan ini sudah efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan atau menggunakan media pembelajaran Audiovisual menggunakan model bermain peran pada saat proses pembelajaran dimulai dari kegiatan awal sampai akhir pembelajaran.

#### 4.1.5.1 Angket Respon Guru

Adapun dibawah ini tabel untuk hasil angket respon guru yang peneliti dapatkan yaitu sebagai berikut

| No | Indikator Pertanyaan                                      | Keterangan |       |
|----|---|------------|-------|
|    |   | Ya         | Tidak |
| 1  | Membuka Pembelajaran dengan Basmallah                     | √          |       |
| 2  | mengabsen peserta didik                                   | √          |       |
| 3  | mengingatkan kembali materi minggu lalu                   | √          |       |
| 4  | menjelaskan tujuan pembelajaran                           | √          |       |
| 5  | menjelaskan materi pembelajaran                           | √          |       |
| 6  | Kesesuaian materi dengan siswa                            | √          |       |
| 7  | Kesesuaian video dengan materi pembelajaran               | √          |       |
| 8  | Gambar yang ditampilkan sangat jelas                      | √          |       |
| 9  | Memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran sudah diikuti | √          |       |
| 10 | Membagikan LKPD kepada peserta didik                      | √          |       |
| 11 | Menjelaskan materi yang akan dipelajari minggu depan      | √          |       |
| 12 | Menutup pembelajaran                                      | √          |       |

**Tabel 4.7 Angket respon guru**

Maka dapat dilihat pada tabel diatas bahwa media pembelajaran audiovisual mudah dipahami dan digunakan guru dari 12 indikator pertanyaan mendapatkan hasil sangat praktis, media audiovisual pembelajaran pendidikan Pancasila dapat meningkatkan semangat guru dan siswa didalam kelas. Media audiovisual menarik, dari aspek penggunaan mendapatkan hasil sangat praktis.

| <b>No</b> | <b>Pertanyaan</b>   | <b>Skor<br/>Penilaian</b> | <b>kategori</b> |
|-----------|---|---------------------------|-----------------|
| 1         | Apakah siswa senang belajar dengan menggunakan media audiovisual?   | <b>4.41</b>               | <b>Praktis</b>  |
| 2         | Apakah siswa tertarik dengan tampilan Audiovisual?  | <b>4.37</b>               | <b>Praktis</b>  |
| 3         | Siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui tampilan audiovisual                                  | <b>4.5</b>                | <b>Praktis</b>  |
| 4         | Dengan adanya suara dan gambar siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran                                       | <b>4.62</b>               | <b>Praktis</b>  |
| 5         | Apakah media audiovisual yang diterapkan guru dapat meningkatkan motivasi , minat dan gairah belajar siswa didalam kelas? | <b>4.45</b>               | <b>Praktis</b>  |
| 6         | Apakah media audiovisual efektif dalam mendukung proses pembelajaran pendidikan Pancasila?                                | <b>4.5</b>                | <b>Praktis</b>  |
| 7         | Apakah tampilan audiovisual sesuai dengan materi NKRI yang diajarkan?   | <b>4.625</b>              | <b>Praktis</b>  |
| 8         | Apakah ssiwa semangat dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas?   | <b>4.66</b>               | <b>Praktis</b>  |
| 9         | Bahasa yang digunakan mudah dipahami  | <b>4.5</b>                | <b>Praktis</b>  |

|       |   |             |                |
|-------|---|-------------|----------------|
| 10    | Apakah pembelajaran yang telah diikuti siswa merasa puas? | <b>4.66</b> | <b>Praktis</b> |
| Hasil |   | <b>4.53</b> |                |

**Tabel 4.8 Angket Respon Siswa**

Maka dapat dilihat bahwa media pembelajaran menggunakan media audiovisual mudah dipahami siswa, media audiovisual pembelajaran menggunakan model bermain peran pada pembelajaran pendidikan Pancasila dari indikator 10 respon siswa berjumlah 4.53 dengan kategori praktis.

#### **4.1.6 Evaluasi**

Tahap evaluasi ini dilakukan agar dapat mengetahui hasil dari produk yang sudah dikembangkan dari hasil uji coba produk yang dilakukan. Tahap evaluasi merupakan kegiatan terakhir pada tahapan pengembangan model ADDIE. Tahapan ini dilaksanakan dengan penyebaran memberikan latihan dalam bentuk Pre tes, post tes dan LKPD yang dibagikan kepada semua murid kelas V yang dilakukan satu kali tes. Maka berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilaksanakan pada tahap evaluasi dapat diketahui apakah media yang dikembangkan sudah layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun produk yang dikembangkan akan di evaluasi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

#### 4.1.6.1 Soal Pre test

Berikut tabel untuk hasil dari soal pre-tes yang sudah dibagikan kepada peserta sebelum memulai pembelajaran didik yaitu:

| No | Nama Siswa | Jumlah nilai |
|----|------------|--------------|
| 1  | AA         | 60           |
| 2  | AH         | 60           |
| 3  | ARZ        | 80           |
| 4  | AH         | 80           |
| 5  | AN         | 60           |
| 6  | AI         | 60           |
| 7  | HF         | 80           |
| 8  | KK         | 40           |
| 9  | LS         | 60           |
| 10 | MRR        | 60           |
| 11 | MPM        | 80           |
| 12 | MF         | 40           |
| 13 | MA         | 80           |
| 14 | NN         | 80           |
| 15 | MKA        | 80           |
| 16 | MFQ        | 60           |
| 17 | NS         | 60           |

|                    |     |       |
|--------------------|-----|-------|
| 18                 | MM  | 60    |
| 19                 | RAA | 60    |
| 20                 | RA  | 80    |
| 21                 | TES | 80    |
| 22                 | GAN | 60    |
| 23                 | NA  | 60    |
| 24                 | ZN  | 80    |
| Jumlah Keseluruhan |     | 1.600 |
| Rata-rata          |     | 67    |

**Tabel 4.9 Pre Test**

Pedoman persentase dianalisis dengan rumus berikut:

$$p \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

*p* : Persentase Keefektifan

F : Jumlah nilai seluruh siswa

N : Jumlah Siswa

Jadi, hasil dari keefektifan sebelum menggunakan media audiovisual menggunakan metode bermain peran pada materi NKRI memperoleh nilai yaitu 67% kategori Kurang efektif.

Berikut hasil nilai dari tes murid dengan mengerjakan latihan dalam bentuk LKPD yang dilakukan satu kali tes dari penggunaan modeul ajar yang dikembangkan oleh peneliti:

#### 4.1.6.2 Hasil LKPD

Berikut tabel untuk hasil dari soal dari LKPD yang sudah dibagikan kepada peserta didik yaitu:

| No                | Nama Siswa | Jumlah Nilai |
|-------------------|------------|--------------|
| 1                 | LS         | 90           |
| 2                 | DZU        | 90           |
| 3                 | RAA        | 90           |
| 4                 | AH         | 90           |
| 5                 | KK         | 90           |
| 6                 | NA         | 90           |
| 7                 | HF         | 90           |
| 8                 | NS         | 90           |
| 9                 | AI         | 80           |
| 10                | M.R        | 80           |
| 11                | RA         | 80           |
| 12                | A          | 80           |
| 13                | MM         | 80           |
| 14                | M.PM       | 80           |
| 15                | M.FQ       | 80           |
| 16                | M.F        | 90           |
| 17                | M.K        | 90           |
| 18                | NNI        | 90           |
| 19                | GA         | 90           |
| 20                | AH         | 90           |
| 21                | TES        | 90           |
| 22                | M.K        | 90           |
| 23                | AR         | 90           |
| 24                | M.FA       | 90           |
| Nilai Keseluruhan |            | 2.090        |

|           |     |
|-----------|-----|
| Rata-rata | 87% |
|-----------|-----|

**Tabel 4.10 LKPD**

Jadi, hasil dari keefektifan sebelum menggunakan Media audiovisual menggunakan metode bermain peran pada materi NKRI memperoleh nilai yaitu 87% kategori Efektif.

#### 4.1.6.3 Hasil Soal Post Tes

Berikut tabel untuk hasil dari soal dari post-tes yang sudah dibagikan kepada peserta didik pada saat akhir pembelajaran yaitu:

| No | Nama Siswa | Jumlah Nilai |
|----|------------|--------------|
| 1  | AA         | 100          |
| 2  | AH         | 80           |
| 3  | ARZ        | 100          |
| 4  | AH         | 100          |
| 5  | AN         | 100          |
| 6  | AI         | 80           |
| 7  | HF         | 100          |
| 8  | KK         | 60           |
| 9  | LS         | 100          |
| 10 | MRR        | 60           |
| 11 | MPM        | 80           |
| 12 | MF         | 60           |
| 13 | MA         | 100          |
| 14 | NN         | 80           |
| 15 | MKA        | 100          |
| 16 | MFQ        | 100          |
| 17 | NS         | 100          |
| 18 | MM         | 80           |
| 19 | RAA        | 100          |

|                   |     |       |
|-------------------|-----|-------|
| 20                | RA  | 40    |
| 21                | TES | 80    |
| 22                | NA  | 100   |
| 23                | MFA | 100   |
| 24                | DZU | 100   |
| Nilai keseluruhan |     | 2.100 |
| Rata-rata         |     | 88%   |

**Tabel 4.11 Post-Tes**

Jadi, hasil dari keefektifan sebelum menggunakan metode bermain peran menggunakan Media audiovisual pada materi NKRI memperoleh nilai yaitu 88% dari 24 siswa dengan kategori efektif.

Adapun secara keseluruhan hasil dari keefektifan belajar murid dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

| No               | Aspek-aspek       | Rata-rata   | kategori       |
|------------------|-------------------|-------------|----------------|
| 1                | Hasil Tes Pre-tes | 67          | Kurang Efektif |
| 2                | Hasil LKPD        | 87          | Sangat Ewektif |
| 3                | Hasil Post Tes    | 88          | Sangat Efektif |
| <b>Rata-rata</b> |                   | <b>81 %</b> | <b>Efektif</b> |

**Tabel 4.12 keseluruhan niai keefektifan**

### 4.3 Pembahasan

Jenis penelitian ini yaitu Reserch and Development (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan yang mana kegiatan pengembangan suatuproduk baru atau yang sudah ada untuk lebih baik dalam penggunaannya. Menurut Maydiantoro 2019 R&D ini dirancang untuk mengembangkan dan menguji produk yang akan diaplikasikan didalam lingkungan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas suatu produk dalam kontes penggunaannya. Dalam pengembangan

produk ini ada beberapa tahap yang dilaksanakan, yaitu tahap yang sesuai dengan model-model Addie.

Dalam model Addie terdapat 5 tahapan yang harus dilakukan yang pertama, yaitu analisis, dalam tahap analisis peneliti menganalisis media audiovisual yang telah digunakan oleh guru di sekolah, kedua perancangan atau desain pada tahap ini peneliti merancang media audiovisual menggunakan metode bermain peran yang akan dibuat sesuai dengan materi pembelajaran. Ketiga tahap pengembangan pada tahap ini peneliti mengembangkan media audiovisual menggunakan metode bermain peran yang sudah dibuat, yang keempat implementasi, pada tahap ini peneliti melakukan implementasi terhadap media audiovisual yang menggunakan media audiovisual yang telah dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan model bermain peran pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Kelima, evaluasi pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran audiovisual yang telah digunakan dengan memberikan pre-test, latihan dalam bentuk LKPD, post-test untuk semua murid yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran audiovisual menggunakan metode bermain peran yang sudah dikembangkan.

Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media audiovisual pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model bermain peran. Tahap pertama pengembangan ini adalah analisis, yaitu analisis kebutuhan, mengidentifikasi media apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan pemahaman. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media

pembelajaran audiovisual yang dirasa akan memberikan variasi baru pada proses pembelajaran.

Selanjutnya ditahap kedua desain yaitu merancang produk. Rancangan produk peneliti terlebih dahulu menentukan indikator pembelajaran, materi dan penentu desain media. Media pembelajaran Pendidikan Pancasila didesain sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang berfungsi sebagai penggunaan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Kemudian setelah produk media audiovisual selesai dikembnagkan sesuai dengan perencanaan selanjutnya dilakukan proses validasi media untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Pada validasi media audiovisual dilakukan oleh dosen Universitas Bina Bnagsa Getsempena Banda Aceh. Berdasarkan penilaian dari ahli validator media, Bahasa dan materi secara keseluruhan maka dapat disimpulkan bahwa mendapatkan rata-rata 93% yang dimiliki oleh media pembelajaran audiovisual dapat diimplementasikan kepada siswa kelas V SD Negeri 44 Banda Aceh dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya tahap keempat adalah mengimplementasikan media pembelajaran langsung kepada siswa. Dari hasil perhitungan respon siswa dan guru diatas dapat kita ketahui berdasarkan perolehan data, perolehan data dari hasil respon guru memperoleh skor 98% dan hal ini dapat dikategorikan bahwa media audiovisual merupakan media pembelajaran yang snagat menarik untuk dikembangkan. Hasil dari respon guru dari 12 idikator pertanyaan mendapatkan hasil sangat sesuai dengan kategori sangat praktis, dan perolehan data perhitungan respon siswa memeproleh skor 4,53 % hal ini dapat dikategorikan yang menarik

bagi siswa. Hal ini menunjukkan berarti media pembelajaran audiovisual dapat dikategorikan merupakan media pembelajaran yang sangat layak untuk siswa.

Pada tahap akhir yaitu tahapan evaluasi, peneliti mengukur apakah media pembelajaran audiovisual meningkatkan pemahaman siswa melalui tes soal yang dibagikan. Berdasarkan hasil evaluasi tes soal kepada siswa kelas V memperoleh hasil keseluruhan yaitu 81% dengan kriteria efektif.

Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi yang terjadi dari guru ke peserta didik atau antar peserta didik. Dalam proses penyampaian pesan tersebut, dibutuhkan suatu media agar pesan dapat diterima dengan baik. Penggunaan media memberikan manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu: 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses belajar semakin lancar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik., 2) meningkatkan motivasi siswa, dengan mengarahkan perhatian siswa sehingga memungkinkan siswa belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya, 3) peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang sama mengenai suatu peristiwa dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Media pembelajaran merupakan salah satu bahan pendukung yang bias digunakan oleh guru, namun seorang guru harus cermat dan tepat dalam memilih media pembelajaran sehingga media pembelajaran nantinya mampu memotivasi siswa, meningkatkan aktivitas siswa menjadi terpusat ketopik materi yang sedang dibahas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dirasa dapat membantu media pembelajaran audiovisual materi NKRI.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Proses pengembangan media pembelajaran audiovisual yang menggunakan model ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation and Evaluation) peneliti melakukan semua tahapan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi NKRI untuk siswa kelas V yang dihasilkan sangat layak untuk dikembangkan. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi media pembelajaran menunjukkan kategori sangat baik (93%) dari rata-rata tiga validasi. Hasil dari angket respon guru mendapatkan nilai sangat praktis dari 12 indikator pertanyaan, dan untuk angket respon siswa untuk media pembelajaran menggunakan model yaitu menunjukkan kategori sangat baik (4,53). Pada tahap evaluasi hasil dari tes soal siswa memperoleh hasil keseluruhan (81%) dengan kriteria baik. Maka dari hasil penelitian tersebut telah terpenuhinya kriteria, yaitu kriteria baik pada hasil validasi, hasil respon guru, siswa dan hasil tes, maka hasil tersebut menjadikan media audiovisual sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi NKRI pada siswa kelas V SD Negeri 44 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan terperinci dibawah ini:

### **5.1.1 Validitas**

Untuk mengetahui validitas dari media audiovisual menggunakan model bermain peran dikembangkan terdapat 3 validator yang memberikan penilaian terhadap produk ini. Validator yang memberikan penilaian terhadap produk ini yaitu, dari aspek penilaian media pembelajaran oleh bapak Helminsyah, M.Pd beliau adalah salah satu dosen prodi PGSD di Universitas Bina Bangsa Getsempena. Aspek Bahasa yang dinilai oleh bapak Teuku Mahmud, M.Pd dalah ketua prodi PGSD Universitas Bina Bnagsa Getsempena, aspek materi yang dinilai oleh ibu Siti Mayang Sari, M.Pd beliau merupakan ketua prodi S2 PENDAS DI Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Nilai validitas yang didapat dari aspek media yaitu 95% dengan kategori sangat valid, dari aspek Bahasa mendapatkan nilai 96% dengan kategori sangat valid, dan dari aspek materi 88% dengan kategori sanagat valid. Maka secara keseluruhan nilai validasi oleh validator untuk media pembelajaran menggunakan model bermain peran yang dikembangkan ini yaitu 93% dengan kategori sangat valid.

### **5.1.2 Kepraktisan**

Dalam penilaian kepraktisan terdapat dua aspek yang dinilai yaitu, kusioner respon guru dan kusioner respon siswa. Penilaian kepratisan produk dilakukan oleh wali kelas VA SD Negeri 44 Banda Aceh oleh ibu Cut Nurul Fadila, S.Pd dan siswa kelas VA. Tujuan dilakukan penilaian

kpraktisan ini untuk mengetahui apakah produk ini sudah praktis digunakan untuk siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Hasil yang didapatkan dalam kpraktisan media audiovisual menggunakan metode bermain peran media audiovisual didalam pembelajaran yaitu, dari nilai kusioner respon guru dari 12 indikator mendapatkan hasil sangat sesuai kategori sangat praktis dan kusioner respon siswa 4,53 kategori praktis. Maka media pembelajaran audiovisual menggunakan metode bermain peran yang dikembangkan ini sangat praktis, digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi NKRI siswa kelas VA.

### **5.1.3 Keefektifan**

Dinilai dari keaktifan LKPD sebanyak satu kali tes dan pre-tes, post-tes. LKPD yaitu idisn essay, sedangkan pre-test dan post-tes yang dilakukan yaitu soal pilihan ganda tentang materi NKRI yang diberikan kepada semua siswa kelas VA SD Negeri 44 Banda Aceh, yang berjumlah 29 siswa. Dalam pengembangan media audiovisual menggunakan metode bermain peran ini apakah produk tersebut telah efektif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil tes pre-tes dari keefektifan yang diberikan kepada siswa memperoleh nilai 67%, dari hasil tes yang dilakukan siswa belum menggunakan bantuan model bermain peran. Hasil dari LKPD yaitu 87% sudah mengembangkan media audiovisual, sedangkan hasil pos-tes

mendapatkan nilai 88% yang sudah mengembangkan media audiovisual. Secara keseluruhan nilai keefektifan terhadap media audiovisual mengembangkan media audiovisual yang dikembangkan yaitu 81% dengan kategori efektif. Maka dilihat dari nilai yang diperoleh tersebut maka media audiovisual menggunakan model bermain peran yang dikembangkan ini efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 44 Banda Aceh.

## **5.2 Saran**

Berdaskan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

### **1) Bagi Guru**

Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran audiovisual yang telah dikembangkan untuk mengatasi rendahnya pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi NKRI, sehingga siswa tertarik dengan media pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

### **2) Bagi Siswa**

Siswa dapat menggunakan media ini, baik secara individu maupun kelompok agar termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

### **3) Bagi Sekolah**

Sekolah dapat menjadikan media pembelajaran audiovisual sebagai alat yang memudahkan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan media ini dengan kebutuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkaf, F., Syaikhu, A., & Oktaviana, E. (2021). *Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran PPKn Di SDIT Tunas Muda Islam Jakarta*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III (pp. 478-486).
- Arikunto, dkk, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ariwitari, N. M. R., Putra, M., & Kristiantari, M. R. (2014). *Pengaruh metode pembelajaran role playing berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pkn kelas V SD gugus 1 Tampaksiring*. *Jurnal mimbar pgsd universitas pendidikan ganesha*, 2(1).
- Asshiddiqie, J. (2022). *Penguatan Sistem Pemerintahan dan Peradilan*. Sinar Grafika.
- Asyhar (2011:45) dalam Devi, P. C., Hudiyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda*. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 101-114.
- Azizah, N. (2013). *Tingkat keterampilan berbicara ditinjau dari metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun*. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2).
- Cahyadi, R.A.H (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Halaqa: *Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Dhinie (2008:7.32) dalam Inten, D. N. (2017). *Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran*. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109-120.
- Hamka (2018) dalam Keitimu, T. A., Bera, L., & Mbari, M. A. F. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dengan Menggunakan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDK Wegoknatar*. *Journal on Education*, 5(3), 6688-6696.
- Haryati (2013) dalam Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). *Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*. *Intersections*, 6(1), 23-33.
- Hayati Najmi (2017) dalam Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). *Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual*. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-50.

- Khadijah (2016: 124) dalam Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Kustandi dan Sutjipto (2013:8) dalam Sarwati, S., Simatupang, Y. J., & Kustina, R. (2021). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Persuasi Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VIII/2 MTSN 6 Aceh Besar*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Mardhatillah, M., Al Fuad, Z., Helminsyah, H., & Musdiani, M. (2022). Analysis of the Needs for Digital-Based Digital-Based Teaching Modules Integrated High Level Thinking Skills. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 2(3), 560-567. <https://doi.org/10.53768/sijel.v2i3.98>
- Muhibah (2021) dalam Rizal, K., & Faradilla, M. (2023). *Respon Peserta Didik terhadap Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning pada Materi Sistem Organ dan Organisme*. *Jurnal Jeumpa*, 10(2), 369-378.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian (panduan peneliti, mahasiswa, dan psikometrian)*. Parama publishing.
- Riduwan, Akdon (2013:14-18) dalam Setiawan, H. (2020). *Pengembangan Media Audio Visual Dengan Konsep Film Bimbingan Dan Konseling Sebagai Layanan Orientasi Di Smk Negeri 1 Metro Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Sapriyah, S. (2019, May). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sarwati, S., Simatupang, Y. J., & Kustina, R. (2021). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Persuasi Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VIII/2 MTSN 6 Aceh Besar*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Sastradipura dkk 2021 dalam Masdiana, M., Amrah, A., & Rahman, A. (2024). *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar*. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 32-38.
- Sugiyono (2018:131) dalam Arif, A., Sukuryadi, S., & Fatimaturrahmi, F. (2019). *Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat*. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 1(2).
- Sugiyono dalam Salmi, S. (2019). *Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas xii ips. 2 sma negeri 13 palembang*. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 1-16.
- Sugiyono, S., & Kuntjojo, K. (2016) *Pengembangan Model Permainan Pra Kalistung Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 255-276.

- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). *Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53-68.
- Tasya Nabilah, & Abadi, A.P. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. *Sosiomedika*, 659-663.
- Wismawati, G., Marlina, C., & Helminsyah, H. (2021). *Pengembangan Media pembelajaran Video Animasi Pada Subtema 1 Benda Hidup Dan Tak Hidup di Sekitar Kita Untuk Siswa Kelas 1 Sd*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wiguna, I. B. A. A. (2021). *Pelatihan Dan Pengembangan Keterampilan Mengajar Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 533.

## Lampiran 1 Angket Validasi Ahli Media

**Lembar Validasi Ahli Media****Pengembangan Media Audivisual Menggunakan Metode Bermain  
Peran Materi NKRI Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila  
Kelas V Sd Negeri 44 Bada Aceh****A. Identitas**

Nama Penyusun : Artika Safitri

Nama Validator : Helminsyah, M. Pd

**B. Petunjuk**

Beri tanda cek list (V) pada kolom skala penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu. Keterangan skala penilaian sebagai berikut.

1 = sangat tidak bagus

4 = jelas bagus

2 = tidak bagus

5 = sangat bagus

3 = cukup bagus

## B. Aspek Yang Dinilai

| NO | Aspek           | Indikator   | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|-----------------|---|----------------|---|---|---|---|
|    |                 |   | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Aspek Penyajian | 1. Ketepatan pemilihan media pembelajaran                                 |                |   |   | ✓ |   |
|    |                 | 2. Ketepatan pemilihan jenis huruf  |                |   |   |   | ✓ |
|    |                 | 4. Kesesuaian tata letak teks, dan objek yang sesuai                      |                |   |   |   | ✓ |
|    |                 | 5. Gambar di Media Audiovisual berkualitas dan dapat terlihat jelas       |                |   |   |   | ✓ |
|    |                 |   |                |   |   |   |   |
| 2  | Aspek isi       | 1. Isi dari video pembelajaran menarik perhatian siswa                    |                |   |   |   | ✓ |
|    |                 | 2. Isi video pembelajaran menampilkan informasi secara terstruktur        |                |   |   | ✓ |   |
| 3  | Aspek bahasa    | 1. Kalimat yang terdapat pada Video pembelajaran jelas dan dapat dipahami |                |   |   |   | ✓ |
|    |                 | 2. Kesesuaian Bahasa dengan EYD   |                |   |   |   | ✓ |
|    |                 | 3. Penulisan tanda baca didalam video pembelajaran sudah tepat            |                |   |   |   | ✓ |
|    |                 | Jumlah  |                |   |   |   |   |

Media video pembelajaran ini:

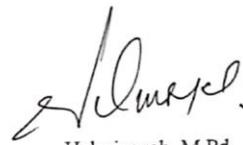
- Valid untuk digunakan dalam kegiatan Pembelajaran
- Kurang valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran
- Tidak valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Digunakan Komentar Validator

*Seorang guru harus yang Mengetahui  
Tabel*

Banda Aceh, 2024

Validator



Helminsyah, M.Pd

2  
11  
11  
21  
k  
r  
11  
11  
11  
11

## Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Bahasa

### Lembar Validasi Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audiovisual Menggunakan Metode  
Bermain Peran Materi NKRI Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD  
Negeri 44 Banda Aceh

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Penyusun : Artika Safitri

Validator : Teuku Mahmud, M.Pd

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk menilai kelayakan Media Audiovisual berbasis Metode bermain peran berdasarkan aspek kevalidan.
2. Penilaian ini dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom skala yang sudah disediakan. Penilaian didasarkan pada skala penilaian sebagai berikut: 5 = Sangat Layak 4 = layak 3 = Cukup Layak 2 = Kurang Layak 1 = Sangat Tidak Layak

### B. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

| No | Aspek yang di nilai             | Indikator  | Penilaian |   |   |   |   |
|----|---------------------------------|--|-----------|---|---|---|---|
|    |                                 |  | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Kesesuaian Bahasa               | Penggunaan bahasa yang tepat dan sesuai dengan kebijakan bahasa dalam konteks pendidikan           |           |   |   |   | ✓ |
|    |                                 | Kekayaan kosakata yang mendukung pemahaman konsep NKRI.  |           |   |   |   | ✓ |
|    |                                 | Kalimat yang jelas dan terstruktur dengan baik.  |           |   |   |   | ✓ |
|    |                                 | Media Audiovisual tidak menggunakan istilah atau ungkapan yang mungkin membingungkan peserta didik |           |   |   |   | ✓ |
| 2  | Ketepatan Ejaan dan Tanda Baca  | Tidak terdapat kesalahan dalam media audiovisual   |           |   |   |   | ✓ |
|    |                                 | Penggunaan tanda baca yang benar dan sesuai.   |           |   |   |   | ✓ |
| 3  | Keterbacaan dan Kelancaran Baca | Teks yang mudah dibaca dan dimengertioleh pembaca.   |           |   |   |   | ✓ |
|    |                                 | Penggunaan subjudul, poin, atau paragraf untuk memudahkan pemahaman                                |           |   |   |   | ✓ |
| 4  | Penggunaan Gaya Bahasa Kreatif  | Penggunaan gaya bahasa yang menarik dan dapat memotivasi peserta didik..                           |           |   |   |   | ✓ |
|    |                                 | Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik jenjang pendidikan.                             |           |   |   |   | ✓ |

## Keterangan :

- 5 = Sangat sesuai  
4 = sesuai  
3 = Cukup sesuai  
2 = Kurang sesuai  
1 = Sangat Tidak sesuai

## Kesimpulan :

1. (  ) Media Audiovisual Dapat Digunakan Tanpa Perbaikan
2. (  ) Media Audiovisual Dapat Digunakan Dengan Sedikit Perbaikan
3. (  ) Media Audiovisual Dapat Digunakan Dengan Banyak Perubahan

## Digunakan Komentor Validator :

*layak digunakan*

Banda Aceh, 11-06-2024  
Validator

*Trusmi Mahard, Mpd*

## Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi

**Lembar Validasi Ahli Materi****Pengembangan Media Audivisual Menggunakan Metode Bermain Peran Materi NKRI Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sd Negeri 44 Bada Aceh****A. Identitas**

Nama Penyusun : Artika Safitri

Nama Validator : Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd

**B. Petunjuk**

Beri tanda cek list (V) pada kolom skala penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu. Keterangan skala penilaian sebagai berikut.

1 = sangat tidak bagus

4 = jelas bagus

2 = tidak bagus

5 = sangat bagus

3 = cukup bagus

## B. Aspek Yang Dinilai

| NO | Aspek             | Indikator  | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|-------------------|--|----------------|---|---|---|---|
|    |                   |  | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Aspek Materi      | <b>Kelengkapan Materi</b>  |                |   |   |   |   |
|    |                   | 1. Kesesuaian materi pada media audiovisual menggunakan metode bermain peran dengan kompetensi inti  |                |   |   |   | ✓ |
|    |                   | 2. Kesesuaian materi pada media pembelajaran menggunakan metode bermain peran                        |                |   |   |   | ✓ |
|    |                   | <b>Kesesuaian Tujuan Pembelajaran</b>  |                |   |   |   |   |
|    |                   | 1. Kesesuaian materi pada media audiovisual menggunakan model bermain peran dengan indikator         |                |   | ✓ |   |   |
| 2  | Penggunaan Bahasa | <b>Penggunaan Kaidah Bahasa</b>  |                |   |   |   |   |
|    |                   | 1. Bahasa yang digunakan dalam materi NKRI mudah untuk dipahami, sederhana dan langsung pada sasaran |                |   |   | ✓ |   |
|    |                   | 2. Bahasa yang digunakan pada media audiovisual tidak mengandung makna ganda                         |                |   |   |   | ✓ |
|    |                   | 3. Penulisan tanda baca didalam video pembelajaran sudah tepat                                       |                |   | ✓ |   |   |
| 3  | Penyajian         | 1. Materi yang digunakan dalam media audiovisual untuk pemahaman tentang NKRI siswa sangat menarik   |                |   |   |   | ✓ |
|    |                   | 2. Media audiovisual dikembangkan menarik pemahaman siswa dalam kehidupan sehari-hari                |                |   |   | ✓ |   |
|    |                   | 3. Video yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas                             |                |   |   |   | ✓ |

|  |       |  |  |  |  |  |  |  |   |
|--|-------|--|--|--|--|--|--|--|---|
|  |       | 4. Video yang ditampilkan sesuai kehidupan sehari-hari |  |  |  |  |  |  | ✓ |
|  | Total |  |  |  |  |  |  |  |   |

Media video pembelajaran ini:

- Valid untuk digunakan dalam kegiatan Pembelajaran  
 Kurang valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran  
 Tidak valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Digunakan Komentor Validator :

*Sesuai dengan Capaian dan Indikator  
 Mula: Persepsi dan Persepsi dan  
 video 17 di keluarga B. N. dan B. N.  
 Pp.*

Banda Aceh, 2024

Validator

*[Signature]*  
 Dr. Eri Mayang Sari, M.Pd.

Lampiran 4 Dokumentasi Ahli Validator Media, Bahasa dan Materi







## Lampiran 5 Lembar Angket Guru

## ANGKET RESPON GURU

Berilah tanda (√) pada tabel keterangan dibawah yang sesuai dengan indikator pertanyaan dengan benar!

Nama : Cut Nurul Fadila, S.Pd

Nama Sekolah : SD Negeri 44 Banda Aceh

| No | Indikator Pertanyaan  | Keterangan |       |
|----|---|------------|-------|
|    |   | Ya         | Tidak |
| 1  | Membuka Pembelajaran dengan Basmallah                                       | ✓          |       |
| 2  | Mengabsen peserta didik   | ✓          |       |
| 3  | Mengingatkan kembali materi sebelumnya                                      | ✓          |       |
| 4  | Menjelaskan tujuan pembelajaran   | ✓          |       |
| 5  | Menjelaskan materi pembelajaran   | ✓          |       |
| 6  | Kesesuaian materi dengan siswa  | ✓          |       |
| 7  | Kesesuaian tampilan Audiovisual dengan materi pembelajaran                  | ✓          |       |
| 8  | Gambar yang ditampilkan sangat jelas  | ✓          |       |
| 9  | Memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai pembelajaran yang sudah diikuti | ✓          |       |
| 10 | Menyimpulkan hasil pembelajaran   | ✓          |       |
| 11 | Membagikan LKPD kepada peserta didik  | ✓          |       |
| 12 | Menjelaskan materi yang akan dipelajari diminggu selanjutnya                | ✓          |       |
| 13 | Menutup pembelajaran  | ✓          |       |

## Lampiran 6 Angket Siswa

## ANGKET RESPON SISWA

Petunjuk Pengisian Angket.

Mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut;

Keterangan :

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| 1. Sangat Tidak Setuju | 4. Setuju        |
| 2. Tidak Setuju        | 5. sangat Setuju |
| 3. Cukup Setuju        |                  |

Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas secara lengkap terlebih dahulu.

## IDENTITAS

Nama Siswa : m-Furqan

Kelas : VA/5A

Asal Sekolah : SD 44

| No | Pertanyaan   | Penilaian |   |    |    |     |
|----|--|-----------|---|----|----|-----|
|    |  | SS        | S | CS | TS | STS |
| 1  | Apakah pembelajaran PKn dengan menggunakan model Bermain peran menarik dan tidak membosankan?  | √         |   |    |    |     |
| 2  | Apakah Metode Role Playing yang diterapkan oleh guru dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa didalam kelas?            |           |   | √  |    |     |
| 3  | Apakah metode bermain peran yang diterapkan guru dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari? |           | √ |    |    |     |
| 4  | Metode bermain peran sangat memudahkan saya memahami materi yang disampaikan.  | √         |   |    |    |     |
| 5  | Memudahkan saya untuk lebih aktif dalam belajar.   | √         |   |    |    |     |
| 6  | Apakah disaat guru Menggunakan media audio visual didalam kelas efektif untuk mendukung proses pembelajaran PKn                              | √         |   |    |    |     |

|    |   |   |   |   |  |  |
|----|---|---|---|---|--|--|
| 7  | Apakah media Audio Visual ini cocok digunakan untuk mendukung keberhasilan dalam pembelajaran didalam kelas     | ✓ |   |   |  |  |
| 8  | Apakah kalian senang dengan pembelajaran Audio Visual yang baru diikuti?  |   | ✓ |   |  |  |
| 9  | Dengan model pembelajaran menggunakan menggunakan media Audio Visual, saya merasa bersemangat untuk belajar PKn |   |   | ✓ |  |  |
| 10 | Dengan adanya suara dan gambar siswa dapat mengingat informasi yang dipelajari                                  | ✓ |   |   |  |  |

## Lampiran 7 Dokumentasi Angket Guru Dan Siswa



## Lampiran 8 Soal Pre-Tes

## Soal Pre-Test: Negaraku Indonesia

Nama : Muhammad Furkan  
 Kelas : Va  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

1. Setiap Senin sekolah mengadakan upacara bendera, tujuannya yaitu...
- a. Menumbuhkan sikap disiplin dan cinta Tanah Air
  - b. Melatih diri mengadakan upacara
  - c. Menciptakan kerukunan antarbangsa
  - d. Melatih fisik siswa
2. Kita sepatutnya menghormati pahlawan bangsa karena....
- a. Berjuang tanpa pamrih
  - b. Berperang dengan gagah dan membunuh banyak musuh
  - c. Bersedia merelakan nyawanya
  - d. Rela berkorban demi bangsa dan negaranya
3. Persatuan Indonesia menjadi salah satu dasar negara yang keberapa...
- a. I
  - b. III
  - c. IV
  - d. V
4. Kerukunan, keserasian, dan keutuhan dalam keluarga akan tercipta bila....
- a. Semua anggota keluarga bebas melakukan apa saja
  - b. Orang tua membuat peraturan yang ketat dan sanksi yang keras
  - c. Semua anggota keluarga saling tidak mengganggu dan menggubris
  - d. Antar anggota saling menyayangi, menghormati dan bertanggung jawab
5. Dengan menciptakan kerukunan antar umat beragama, maka terciptanya...
- a. Kesatuan dan keutuhan negara yang kuat dan kokoh
  - b. Keinginan bagi sebagian pihak untuk memisahkan diri dari NKRI
  - c. Menciptakan kesetiakawanan yang baik
  - d. Menciptakan persamaan kebudayaan

6. Menghormati pemeluk agama lain di antaranya adalah dengan cara...
- a. Ikut beribadah bersama mereka
  - b. Mempelajari agama mereka lalu berdiskusi
  - c. Tidak mengganggu ibadah mereka
  - d. Melarang mereka beribadah
7. Dengan menciptakan kerukunan antar umat beragama dan menghayati Pancasila, maka akan tercipta...
- a. Kesatuan dan keutuhan negara yang kuat dan kokoh
  - b. Keinginan bagi sebagian pihak untuk memisahkan diri dari NKRI
  - c. Menciptakan kesetiakawanan yang baik
  - d. Menciptakan persamaan kebudayaan
8. Membina persatuan dan kesatuan sangat penting bagi Indonesia karena...
- a. Merupakan negara yang besar
  - b. Merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai macam suku, ras, dan agama
  - c. Merupakan wilayah terbesar di Asia Tenggara
  - d. Merupakan negara yang belum lama merdeka
9. Salah satu contoh perilaku menjaga keutuhan NKRI adalah ....
- a. Membolos sekolah
  - b. Melanggar aturan sekolah
  - c. Membedakan teman
  - d. Berteman dengan semua orang
10. Dalam kehidupan beragama seharusnya kita menghormati....
- a. Orang yang seagama saja
  - b. Semua petinggi dan pemimpin agama
  - c. Semua orang apapun agamanya
  - d. Orang yang berbeda agama saja

## Soal Pre-Test: Negaraku Indonesia

60  
 Nama : Muhammad Maulana  
 Kelas : PA SA  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

1. Setiap Senin sekolah mengadakan upacara bendera, tujuannya yaitu...
  - a. Menumbuhkan sikap disiplin dan cinta Tanah Air
  - b. Melatih diri mengadakan upacara
  - c. Menciptakan kerukunan antarbangsa
  - d. Melatih fisik siswa
2. Kita sepatutnya menghormati pahlawan bangsa karena...
  - a. Berjuang tanpa pamrih
  - b. Berperang dengan gagah dan membunuh banyak musuh
  - c. Bersedia merelakan nyawanya
  - d. Rela berkorban demi bangsa dan negaranya
3. Persatuan Indonesia menjadi salah satu dasar negara yang keberapa...
  - a. I
  - b. III
  - c. IV
  - d. V
4. Kerukunan, keserasian, dan keutuhan dalam keluarga akan tercipta bila...
  - a. Semua anggota keluarga bebas melakukan apa saja
  - b. Orang tua membuat peraturan yang ketat dan sanksi yang keras
  - c. Semua anggota keluarga saling tidak mengganggu dan menggubris
  - d. Antar anggota saling menyayangi, menghormati dan bertanggung jawab
5. Dengan menciptakan kerukunan antar umat beragama, maka terciptanya...
  - a. Kesatuan dan keutuhan negara yang kuat dan kokoh
  - b. Keinginan bagi sebagian pihak untuk memisahkan diri dari NKRI
  - c. Menciptakan kesetiakawanan yang baik
  - d. Menciptakan persamaan kebudayaan

6. Menghormati pemeluk agama lain di antaranya adalah dengan cara....
- a. Ikut beribadah bersama mereka
  - b. Mempelajari agama mereka lalu berdiskusi
  - c. Tidak mengganggu ibadah mereka
  - d. Melarang mereka beribadah
7. Dengan menciptakan kerukunan antar umat beragama dan menghayati Pancasila, maka akan tercipta....
- a. Kesatuan dan keutuhan negara yang kuat dan kokoh
  - b. Keinginan bagi sebagian pihak untuk memisahkan diri dari NKRI
  - c. Menciptakan kesetiakawanan yang baik
  - d. Menciptakan persamaan kebudayaan
8. Membina persatuan dan kesatuan sangat penting bagi Indonesia karena....
- a. Merupakan negara yang besar
  - b. Merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai macam suku, ras, dan agama
  - c. Merupakan wilayah terbesar di Asia Tenggara
  - d. Merupakan negara yang belum lama merdeka
9. Salah satu contoh perilaku menjaga keutuhan NKRI adalah ....
- a. Membolos sekolah
  - b. Melanggar aturan sekolah
  - c. Membedakan teman
  - d. Berteman dengan semua orang
10. Dalam kehidupan beragama seharusnya kita menghormati....
- a. Orang yang seagama saja
  - b. Semua petinggi dan pemimpin agama
  - c. Semua orang apapun agamanya
  - d. Orang yang berbeda agama saja

### Soal Pre-Test: Negaraku Indonesia

(60) ✓  
 Nama : LAISA ASMA A.  
 Kelas : VA  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

1. Setiap Senin sekolah mengadakan upacara bendera, tujuannya yaitu...
  - ✓  Menumbuhkan sikap disiplin dan cinta Tanah Air
  - b. Melatih diri mengadakan upacara
  - c. Menciptakan kerukunan antarbangsa
  - d. Melatih fisik siswa
2. Kita sepatasnya menghormati pahlawan bangsa karena...
  - ✓ a. Berjuang tanpa pamrih
  - b. Berperang dengan gagah dan membunuh banyak musuh
  - c. Bersedia merelakan nyawanya
  - d. Rela berkorban demi bangsa dan negaranya
3. Persatuan Indonesia menjadi salah satu dasar negara yang keberapa...
  - ✓ a. I
  - b. III
  - c. IV
  - d. V
4. Kerukunan, keserasian, dan keutuhan dalam keluarga akan tercipta bila...
  - a. Semua anggota keluarga bebas melakukan apa saja
  - b. Orang tua membuat peraturan yang ketat dan sanksi yang keras
  - c. Semua anggota keluarga saling tidak mengganggu dan menggubris
  - d. Antar anggota saling menyayangi, menghormati dan bertanggung jawab
5. Dengan menciptakan kerukunan antar umat beragama, maka terciptanya...
  - a. Kesatuan dan keutuhan negara yang kuat dan kokoh
  - b. Keinginan bagi sebagian pihak untuk memisahkan diri dari NKRI
  - c. Menciptakan kesetiakawanan yang baik
  - d. Menciptakan persamaan kebudayaan

6. Menghormati pemeluk agama lain di antaranya adalah dengan cara....
- a. Ikut beribadah bersama mereka
  - b. Mempelajari agama mereka lalu berdiskusi
  - c. Tidak mengganggu ibadah mereka
  - d. Melarang mereka beribadah
7. Dengan menciptakan kerukunan antar umat beragama dan menghayati Pancasila, maka akan tercipta....
- a. Kesatuan dan keutuhan negara yang kuat dan kokoh
  - b. Keinginan bagi sebagian pihak untuk memisahkan diri dari NKRI
  - c. Menciptakan kesetiakawanan yang baik
  - d. Menciptakan persamaan kebudayaan
8. Membina persatuan dan kesatuan sangat penting bagi Indonesia karena....
- a. Merupakan negara yang besar
  - b. Merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai macam suku, ras, dan agama
  - c. Merupakan wilayah terbesar di Asia Tenggara
  - d. Merupakan negara yang belum lama merdeka
9. Salah satu contoh perilaku menjaga keutuhan NKRI adalah ....
- a. Membolos sekolah
  - b. Melanggar aturan sekolah
  - c. Membedakan teman
  - d. Berteman dengan semua orang
10. Dalam kehidupan beragama seharusnya kita menghormati....
- a. Orang yang seagama saja
  - b. Semua petinggi dan pemimpin agama
  - c. Semua orang apapun agamanya
  - d. Orang yang berbeda agama saja

## Lampiran 9 Soal LKPD

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
LKPD**

**MENGENALI SEJARAH NKRI**



**Nama Kelompok :** Pancasila 2

**Anggota**

|                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| - Lisanan Sadiqa   | - khusnul khatimah |
| - Dina zakifa ulfa | - Mazwa Asila      |
| - Raisa Asma A.    | - Hayatul fitri    |
| - Alya Humeira.    | - Najla safana     |

**kelas :** V A



CS Copyright dengan Cendekia.com

## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca siswa bisa memahami hubungan dalam pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh.
2. Menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga dan melestarikan keberagaman budaya dalam Bhineka Tunggal Ika dilingkungan sekitar.



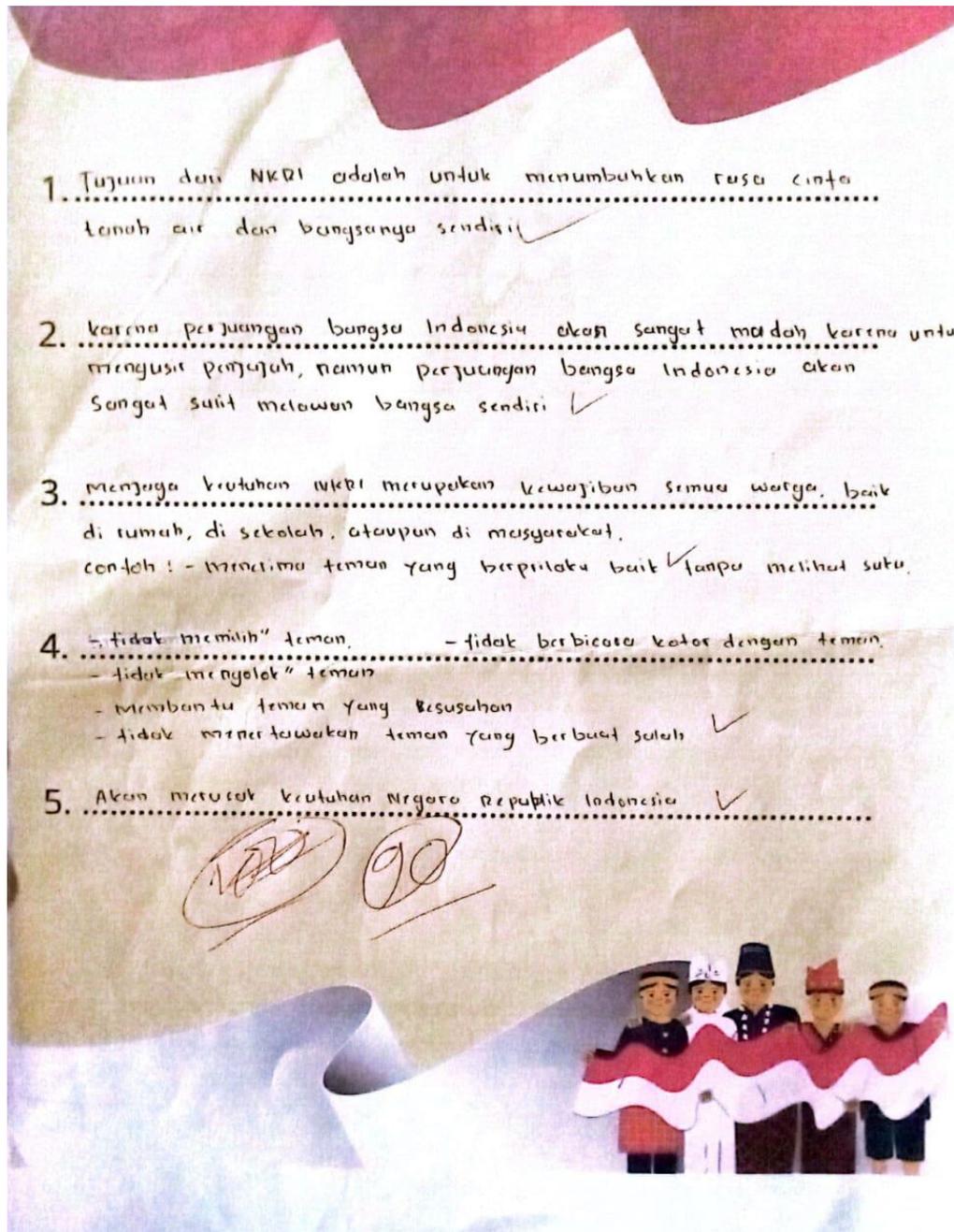
## Cara Pengisian Soal:

- Diawali dengan membaca Basmallah sebelum mengisis jawaban
- bacalah dengan cermat setiap kalimat yang ada di LKPD
- Jawablah pertanyaan dengan benar
- Jika ada pertanyaan yang belum dimengerti, silahkan tanyakan kepada guru kalian

jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Jelaskan Tujuan dari NKRI?
2. Jelaskan apa pentingnya Negara Kesatuan Republik Indonesia?
3. Apa saja yang dilakukan untuk menjaga keutuhan NKRI ?
4. sebutkan 5 Contoh Sikap yang Mencerminkan Nilai-Nilai Persatuan dan Kesatuan disekolah?
5. Apa akibat yang akan timbul jika negara kita terpecah belah?





LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
LKPD

MENGENALI SEJARAH NKRI



Nama Kelompok : MEME TEL ↓

Anggota : Asyraf, m. Rizki RAHUI / ASTAF / ASKA  
Maulana Rizki RAHA, m. Fursan, m. Fauza Ahsan

kelas : VA



## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca siswa bisa memahami hubungan dalam pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh.
2. Menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga dan melestarikan keberagaman budaya dalam Bhineka Tunggal Ika dilingkungan sekitar.

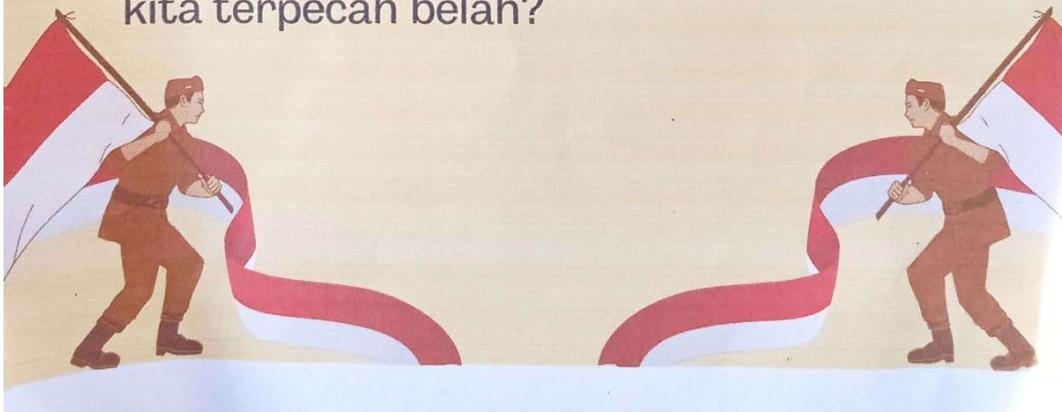


## Cara Pengisian Soal:

- Diawali dengan membaca Basmallah sebelum mengisi jawaban
- bacalah dengan cermat setiap kalimat yang ada di LKPD
- Jawablah pertanyaan dengan benar
- Jika ada pertanyaan yang belum dimengerti, silahkan tanyakan kepada guru kalian

jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Jelaskan Tujuan dari NKRI?
2. Jelaskan apa pentingnya Negara Kesatuan Republik Indonesia?
3. Apa saja yang dilakukan untuk menjaga keutuhan NKRI ?
4. sebutkan 5 Contoh Sikap yang Mencerminkan Nilai-Nilai Persatuan dan Kesatuan disekolah?
5. Apa akibat yang akan timbul jika negara kita terpecah belah?



1. Mempereratkan persatuan kesatuan Indonesia ✓

2. agar tidak bermusuhan dan dan saling menghormati ✓

3. bersikap dengan hormat kepada orang yang lebih tua atau anak-anak

4. 1. berbicara dengan bahasa negara sendiri 2. saling menghargai dengan teman  
3. menghormati guru 4. mengajarkan adik-adik 5. menolong teman yang sedang dibul  
atau apa-apa

5. Persatuan dan kesatuan akan menimbulkan tidak saling menghormati

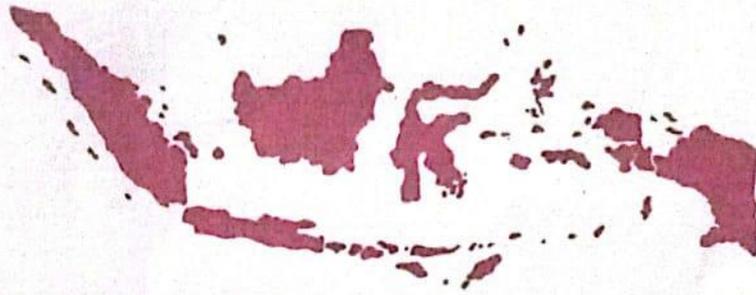
~~15~~ (80)

4 1/2  
2 1/2



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
LKPD

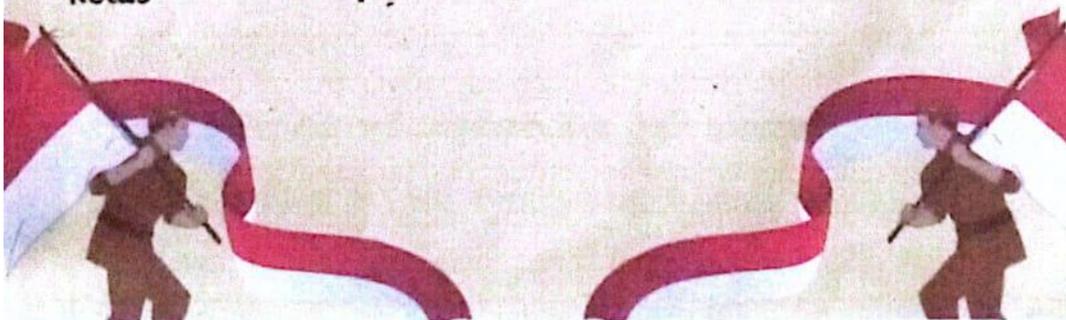
MENGENALI SEJARAH NKRI



Nama Kelompok : Nusantara

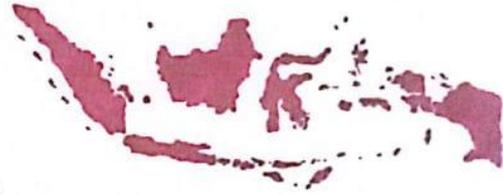
- Anggota
- ALIFAH
  - NABILA
  - AQILA
  - RANIA
  - ~~FAUZI~~
  - KAFI
  - SADR
  - FAUZAN

kelas : V<sup>A</sup>



## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca siswa bisa memahami hubungan dalam pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh.
2. Menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga dan melestarikan keberagaman budaya dalam Bhineka Tunggal Ika dilingkungan sekitar.



## Cara Pengisian Soal:

- Diawali dengan membaca Basmallah sebelum mengisis jawaban
- bacalah dengan cermat setiap kalimat yang ada di LKPD
- Jawablah pertanyaan dengan benar
- Jika ada pertanyaan yang belum dimengerti, silahkan tanyakan kepada guru kalian

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Jelaskan Tujuan dari NKRI?
2. Jelaskan apa pentingnya Negara Kesatuan Republik Indonesia?
3. Apa saja yang dilakukan untuk menjaga keutuhan NKRI ?
4. sebutkan 5 Contoh Sikap yang Mencerminkan Nilai-Nilai Persatuan dan Kesatuan disekolah?
5. Apa akibat yang akan timbul jika negara kita terpecah belah?



1. Untuk menjaga kesatuan dan persatuan masyarakat Indonesia, agar tetap aman dan damai
2. Agar tidak terpecah belah, negara Republik Indonesia, selalu damai tanpa ada gangguan dari ~~luar~~ dalam dan luar negara
3. Saling menolong dan menghargai orang lain, dan gotong royong.
4. Menghormati teman, menghargai teman, tidak saling mengejek, siswa tidak ada yang berbicara ketika guru sedang menjelaskan, dan gotong royong di sekolah.
5. Terjadinya permusuhan, saling mengejek satu sama lain, saling menyakiti,

90



## Lampiran 10 Soal Post-Tes

## Soal Post-Test : Negaraku Indonesia

## PENDIDIKAN PANCASILA

Nama : m. Furqan

Kelas : VA

Nilai : 100

1. Contoh ancaman dari diri sendiri yang dapat menimbulkan perpecahan diantaranya adalah...
  - a. Serangan udara negara musuh
  - b. Dendam dan iri hati
  - c. Perang antar suku ✓
  - d. Perebutan kekuasaan
2. Berikut yang bukan merupakan rasa cinta terhadap tanah air adalah...
  - a. Memakai produk dalam negeri
  - b. Membanggakan produk luar negeri ✓
  - c. Mengolah kekayaan alam untuk kesejahteraan ✓
  - d. Menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar
3. Keutuhan negara keatuan republik Indonesia merupakan tanggung jawab...
  - a. Pemerintah
  - b. Tentara ✓
  - c. Para Pemuda
  - d. Seluruh rakyat Indonesia
4. Salah satu contoh perilaku menjagakeutuhan NKRI adalah...
  - a. Membolos sekolah
  - b. Melanggar aturan sekolah ✓
  - c. Membedakan teman
  - d. Berteman dengan semua orang
5. Keutuhan NKRI ditunjukkan melalui...
  - a. Bangsa yang mudah diadu domba
  - b. Berkibarnya bendera kelompok tertentu ✓
  - c. Kelompok yang menyerang TNI
  - d. Tidak ada peperangan dan perpecahan

6. Kita dapat menjaga keutuhan NKRI dimulai dari lingkungan
- a. Sekolah
  - ~~b. Keluarga~~
  - c. Negara
  - d. Provinsi
7. Contoh sikap yang menghargai perbedaan adalah
- a. Menertawakan teman yang tidak bisa membaca
  - b. Mengejek teman yang tidak lancar menulis
  - ~~c. Mengajari teman yang yang tidak bisa membaca~~
  - d. Mengolok olok teman yang melakukan kesalahan
8. Sikap mau menerima keberagaman dibiasakan untuk menghindari
- ~~a. Perselisihan~~
  - b. Persatuan
  - c. Kebersamaan
  - d. Keamanan
9. Salah satu sikap saling menghargai adalah
- a. Mengajak teman-teman mendukung keinginanmu
  - b. Selalu mengalah
  - ~~c. Tidak memaksa kehendak~~
  - d. Saling menyalahkan
10. Dari segi geografis wilayah NKRI terletak diantara dua samudra yaitu samudra Hindia dan samudra
- ~~a. Pasifik~~
  - b. Atlantik
  - c. Artik
  - d. Antartika

## Soal Post-Test : Negaraku Indonesia

## PENDIDIKAN PANCASILA

Nama : M. MAULANA

Kelas : VA

Nilai : 80

1. Contoh ancaman dari diri sendiri yang dapat menimbulkan perpecahan diantaranya adalah...
  - a. Serangan udara negara musuh
  - b. Dendam dan iri hati
  - c. Perang antar suku
  - d. Perebutan kekuasaan
2. Berikut yang bukan merupakan rasa cinta terhadap tanah air adalah...
  - a. Memakai produk dalam negeri
  - b. Membanggakan produk luar negeri
  - c. Mengolah kekayaan alam untuk kesejahteraan
  - d. Menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar
3. Keutuhan negara keutuhan republik Indonesia merupakan tanggung jawab...
  - a. Pemerintah
  - b. Tentara
  - c. Para Pemuda
  - d. Seluruh rakyat indonesia
4. Salah satu contoh perilaku menjagakeutuhan NKRI adalah...
  - a. Membolos sekolah
  - b. Melanggar aturan sekolah
  - c. Membedakan teman
  - d. Berteman dengan semua orang
5. Keutuhan NKRI ditunjukkan melalui...
  - a. Bangsa yang mudah diadu domba
  - b. Berkibarnya bendera kelompok tertentu
  - c. Kelompok yang menyerang TNI
  - d. Tidak ada peperangan dan perpecahan

6. Kita dapat menjaga keutuhan NKRI dimulai dari lingkungan
- a. Sekolah
  - b. Keluarga
  - c. Negara
  - d. Provinsi
7. Contoh sikap yang menghargai perbedaan adalah
- a. Menertawakan teman yang tidak bisa membaca
  - b. Mengejek teman yang tidak lancar menulis
  - c. Mengajari teman yang yang tidak bisa membaca
  - d. Mengolok olok teman yang melakukan kesalahan
8. Sikap mau menerima keberagaman dibiasakan untuk menghindari
- a. Perselisihan
  - b. Persatuan
  - c. Kebersamaan
  - d. Keamanan
9. Salah satu sikap saling menghargai adalah
- a. Mengajak teman-teman mendukung keinginanmu
  - b. Selalu mengalah
  - c. Tidak memaksa kehendak
  - d. Saling menyalahkan
10. Dari segi geografis wilayah NKRI terletak diantara dua samudra yaitu samudra Hindia dan samudra
- a. Pasifik
  - b. Atlantik
  - c. Artik
  - d. Antartika

## Soal Post-Test : Negaraku Indonesia

## PENDIDIKAN PANCASILA

Nama : Raisa Asma M.

Kelas : V A

Nilai : 100

1. Contoh ancaman dari diri sendiri yang dapat menimbulkan perpecahan diantaranya adalah...
  - a. Serangan udara negara musuh
  - b. Dendam dan iri hati ✓
  - c. Perang antar suku
  - d. Perebutan kekuasaan
2. Berikut yang bukan merupakan rasa cinta terhadap tanah air adalah...
  - a. Memakai produk dalam negeri
  - b. Membanggakan produk luar negeri ✓
  - c. Mengolah kekayaan alam untuk kesejahteraan
  - d. Menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar
3. Keutuhan negara keutuhan republik Indonesia merupakan tanggung jawab...
  - a. Pemerintah
  - b. Tentara ✓
  - c. Para Pemuda
  - d. Seluruh rakyat Indonesia ✓
4. Salah satu contoh perilaku menjagakeutuhan NKRI adalah...
  - a. Membolos sekolah
  - b. Melanggar aturan sekolah ✓
  - c. Membedakan teman
  - d. Berteman dengan semua orang ✓
5. Keutuhan NKRI ditunjukan melalui...
  - a. Bangsa yang mudah diadu domba
  - b. Berkibarnya bendera kelompok tertentu ✓
  - c. Kelompok yang menyerang TNI
  - d. Tidak ada peperangan dan perpecahan ✓

6. Kita dapat menjaga keutuhan NKRI dimulai dari lingkungan
- a. Sekolah
  - b. Keluarga
  - c. Negara
  - d. Provinsi
7. Contoh sikap yang menghargai perbedaan adalah
- a. Menertawakan teman yang tidak bisa membaca
  - b. Mengejek teman yang tidak lancar menulis
  - c. Mengajari teman yang yang tidak bisa membaca
  - d. Mengolok olok teman yang melakukan kesalahan
8. Sikap mau menerima keberagaman dibiasakan untuk menghindari
- a. Perselisihan
  - b. Persatuan
  - c. Kebersamaan
  - d. Keamanan
9. Salah satu sikap saling menghargai adalah
- a. Mengajak teman-teman mendukung keinginanmu
  - b. Selalu mengalah
  - c. Tidak memaksa kehendak
  - d. Saling menyalahkan
10. Dari segi geografis wilayah NKRI terletak diantara dua samudra yaitu samudra Hindia dan samudra
- a. Pasifik
  - b. Atlantik
  - c. Artik
  - d. Antartika

## Lampiran 11 Kegiatan Peserta didik Kelas V SDN 44 Banda Aceh

### 1. Pre Tes



### 2. LKPD



## 3. Post Tes



## Lampiran 12 Lembar Observasi

**OBSERVASI GURU KELAS V SD NEGERI 44 BANDA ACEH  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIVISUAL MENGGUNAKAN MODEL  
BERMAIN PERAN MATERI NKRI PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA**

Nama : Cut Nurul Fadila, S.Pd  
NIP : 19920215 201903 2007  
Nama Sekolah : SD Negeri 44 Banda Aceh

| No | Pertanyaan  | Iya | Tidak |
|----|---|-----|-------|
| 1  | Sebelumnya pernahkah guru menggunakan media audiovisual menggunakan metode bermain peran  | ✓   |       |
| 2  | Apakah siswa senang jika media audiovisual di terapkan didalam kelas?   | ✓   |       |
| 3  | Apakah efektif jika media audiovisual digunakan pada pembelajaran pendidikan Pancasila?   | ✓   |       |
| 4  | Apakah ada perubahan yang sudah diperhatikan dalam keterlibatan siswa setelah menggunakan media audiovisual menggunakan metode bermain peran? | ✓   |       |
| 5  | Apakah guru memfasilitasi pembelajaran media audiovisual menggunakan model bermain peran di kelas?  | ✓   |       |
| 6  | Apakah gurur melibatkan teknologi atau media lainnya dalam mendukung aktifitas pembelajaran?  | ✓   |       |
| 7  | Apakah layak jika media audiovisual dikembangkan dengan menggunakan bantuan model bermain peran dikelas V?                                    | ✓   |       |

Lampiran 13 Kegiatan Observasi



Lampiran 14 Kegiatan Penelitian





## Lampiran 15 Surat Izin Penelitian dari Universitas



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN  
 ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Tanggul Krueng Lemnyong No. 24 Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia | fkip.ac.id | fkip@bbg.ac.id | +62 823-2121-1883



Nomor : 1282/131013/F1/PN/V/2024  
 Lampiran : -  
 Hal : *Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,

Kepala Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh

Di  
 Tempat

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberi izin kepada yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Artika Safitri  
 NIM : 20080034  
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengumpulkan data-data di *SD Negeri 44 Banda Aceh* dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

*“Pengembangan Metode Bermain Peran Menggunakan Media Audiovisual Untuk Pemahaman Tentang NKRI Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VA SD Negeri 44 Banda Aceh”.*

Atas pemberian izin dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 31 Mei 2024

Dekan FKIP

**Dr. Suardi M. Pd**  
 NIDN: 0128068203

Tembusan:

1. Yang bersangkutan
2. Arsip

## Lampiran 16 Surat Izin Pengumpulan Data Dinas



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TEL.P/FAX. (0651) 7555136, 7555137  
 E-mail: dikbud@bandaacehkota.go.id Website: dikbud.bandacehkota.go.id

Kode Pos: 23125

**IZIN PENELITIAN**  
 NOMOR : 074/A3/3001

TENTANG  
**PENGUMPULAN DATA PADA SD NEGERI 44 KOTA BANDA ACEH**

Dasar : Surat Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh nomor : 1282/131013/FI/KM/VI/2024 tanggal 31 Mei 2024 perihal Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi.

**MEMBERI IZIN**

Kepada :  
 Nama : Artika Safitri  
 NIM : 20080034  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jenjang : S1

Untuk : Menggumpulkan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :  
 "Pengembangan Metode Bermain Peran Menggunakan Media Audiovisual Untuk Pemahaman Tentang NKRI Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VA SD Negeri 44 Banda Aceh."

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 15 Juli s.d 15 Agustus 2024.
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar - benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 15 Juli 2024 M  
 08 Muharram 1446 H  
 An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN  
 KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH  
 KEPALA BIDANG PEMBINAAN SD

**JAILANI YUSTI, S.Ag, M.Pd**  
 Pembina TK  
 NIP.19720401 199801 1 001

Tembusan :

1. Dekan FKIP UBBG Banda Aceh
2. Mahasiswa/i Yang bersangkutan
3. Arsip

## Lampiran 17 Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 44**

JALAN T. ISKANDAR DESA CEURIH KEC. ULEE KARENG KOTA BANDA ACEH  
 E-mail : [sdncceri44@gmail.com](mailto:sdncceri44@gmail.com) Kode Pos: 23117

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
 Nomor: 422 / 82 / 2024

yang bertanda tangan di bawah ini :

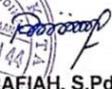
Nama : **RAFIAH, S.Pd**  
 NIP : 19670206 199903 2 001  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama : **ARTIKA SAFITRI**  
 NIM : 20080034  
 Program Studi : S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Universitas : UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

Telah selesai melakukan penelitian di SD NEGERI 44 BANDA ACEH, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh selama 2 Hari, terhitung mulai tanggal 28 Mei s.d 29 Mei 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Proposal Penelitian yang berjudul : **"PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN MODEL BERMAIN PERAN TENTANG NKRI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V-A SD NEGERI 44 BANDA ACEH"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Banda Aceh, 16 Juli 2024  
 Mengetahui,  
  
**RAFIAH, S.Pd**  
 Nip. 19670206 199903 2 001



CS | Digital dengan Certificates

## Lampiran 18 SK Pembimbing 1

**KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**NOMOR: 0018/131013/F1/SK/I/2024**  
**Tentang**  
**PENUNJUKAN DOSEN PENGKAJI PROPOSAL SKRIPSI**

**Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi bagi mahasiswa, perlu diberikan secara kontinue dan intensif.  
b. Bahwa untuk keperluan tersebut perlu ditunjuk Dosen Pengkaji Proposal Skripsi dan ditetapkan dengan surat keputusan.

**Mengingat** : a. Surat Edaran Dikti No. 298/D/T/1986, tanggal 10 Februari 1986 tentang proses dan bimbingan Skripsi/Karya Tulis Akhir Mahasiswa.  
b. Rapat standar bimbingan Skripsi Universitas Bina Bangsa Getsempena Tanggal 19 April 2021.  
c. Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Program Pendidikan Sarjana (S-1) pada Universitas Bina Bangsa Getsempena tahun 2010.

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :

**Pertama** : Menunjuk Saudara/i :

**Dr. Zahraini, M.Pd** sebagai **Pengkaji I**

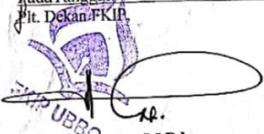
**Untuk mengkaji Proposal Mahasiswa**

Nama/NIM : Artika Safitri / 20080034  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media Bermain Peran Untuk Meningkatkan Wawasan Menjadi Keutuhan NKRI Pada Materi PKN Kelas 5 Di SD Negeri 44 Banda Aceh

**Kedua** :  
**Dengan Ketentuan**

1. Bimbingan harus dilaksanakan dengan kontinue dan penuh rasa tanggung jawab dan harus sudah selesai selambat-lambatnya 6 (enam) bulan terhitung sejak Surat Keputusan ini dikeluarkan.
2. Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.
3. Surat Keputusan ini akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika dalam penetapan ini terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada Tanggal : Rabu, 03 Januari 2024  
Pit. Dekan FKIP

  
**Dr. Rita Novita, M.Pd**  
NIDN: 0101118701

**TEMBUSAN:**  
1. Ketua Program Studi  
2. Yang bersangkutan  
3. Arsip

## Lampiran 19 SK Pembimbing II



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN  
ILMU PENDIDIKAN

Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No.34  
Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia  
bbg.ac.id info@bbg.ac.id  
+62823-2121-1883

Nomor : 0780/131013/F1/KM/III/2024  
Lamp : -  
Hal : Undangan Seminar Proposal Skripsi

Kepada Yth :

Bapak/Ibu Pengkaji Proposal

1. Dr. Zahraini, S.Pd., M.Pd sebagai Pengkaji I
2. Rika Kustina, M.Pd sebagai Penguji II

Di -

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya seminar proposal skripsi Tahun Akademik 2023/2024 maka kami mengundang Bapak/Ibu untuk menghadiri acara tersebut untuk mengkaji proposal mahasiswa sebagai berikut:

Nama Mahasiswa : Artika Safitri  
NIM : 20080034  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Metode Bermain Peran Menggunakan Media Audio Visual  
Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang NKRI Pada Pembelajaran PKn Kelas  
VA Di SD Negeri 44 Banda Aceh

Dilaksanakan pada :

Hari/ Tanggal : Senin, 25 Maret 2024  
Pukul : 14:00 – 15:00 WIB  
Tempat : Ruang Sidang/Seminar 2 Lantai III

Demikian undangan ini kami sampaikan, atas kehadirannya kami ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 15 Maret 2024  
Dekan FKIP



Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN.0128068203