*Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,*
*ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X*
*Volume 12 Nomor 02, Juni 2026*

# PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL AUDIO VISUAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS III SD

Aulia Rachma Dinayanti[1], Nina Nurhasanah[2], Syarif Sumantri[3]
[1,2,3] PGSD FIP, Universitas Negeri Jakarta
[1]auliarachmadinayantii@gmail.com, [2]nnurahasanah@unj.ac.id,
[3]syarifsumantri@unj.ac.id

## *ABSTRACT*

*This study aims to develop an audio-visual digital learning media based on Problem Based Learning (PBL) in Pancasila Education on the topic "Rights and Obligations at School" for third grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). This study involved media experts, material experts, and language experts, as well as trials conducted on third grade students at SDN Bintara Jaya 1, involving 3 students in the one-to-one trial, 10 students in the small group trial, and 28 students in the field test trial. The data collection technique used in this study was a quantitative descriptive approach, obtaining 96.7% from media experts, 92.67% from material experts, and 92.67% from language experts. The results of the one-to-one trial showed an average score of 97%, the small group trial showed an average of 92%, and the field test trial showed an average of 93%. These results indicate that the audio-visual digital learning media based on Problem Based Learning (PBL) achieved a "very good" category and is therefore considered feasible to be used as a learning media in Pancasila Education on the topic "Rights and Obligations at School" for third grade elementary school students.*

***Keywords:*** *Audio-visual, Problem Based Learning, Pancasila Education.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital Audio Visual berbasis Problem Based Learning (PBL) pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Hak dan Kewajibanku di Sekolah" di kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate). Penelitian ini melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta uji coba pada peserta didik kelas III di SDN Bintara Jaya 1, dengan melibatkan peserta didik pada uji coba one to one sebanyak 3 orang, uji coba small group sebanyak 10 orang, dan uji coba field test sebanyak 28. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan memperoleh 96,7% dari ahli media, 92,67% dari ahli materi, dan 92,67% dari ahli bahasa. Hasil uji coba penggunaan one to one mendapatkan rata-rata 97%, uji coba penggunaan small group mendapatkan rata-rata 92%, dan uji coba penggunaan field test mendapatkan rata-rata 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital Audio Visual berbasis Problem Based Learning (PBL) memperoleh nilai sangat baik (SB) sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media

pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Hak dan Kewajibanku di Sekolah” di kelas III Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Audio Visual, Problem Based Learning, Pendidikan Pancasila.

## A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu peserta didik berkembang, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam pembelajaran saat ini, peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dirancang agar peserta didik memiliki kebebasan belajar yang lebih bermakna dan mampu mengembangkan potensi diri sesuai karakteristik masing-masing. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila, karena melalui pembelajaran ini peserta didik belajar memahami nilai-nilai Pancasila, tanggung jawab, serta hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari (Fauzi et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket, dan kuesioner yang dilakukan di kelas III SDN Bintara Jaya 1, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi “Hak dan Kewajibanku di Sekolah”. Pembelajaran yang dilakukan juga masih kurang menarik sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang fokus saat belajar. Sebagian besar peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media digital yang menampilkan gambar, suara, dan video dibandingkan pembelajaran biasa. Guru kelas III juga menyampaikan bahwa masih diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, terutama bagi peserta didik yang belum lancar membaca. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan agar peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran (Rohani, 2020). Selain itu, menurut (Hamalik 2019), penggunaan media pembelajaran dapat membantu

meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif karena peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran dalam kelas.

Melihat kondisi tersebut, penggunaan media digital audio visual dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu proses pembelajaran. Media audio visual mampu menyajikan materi melalui gambar, animasi, audio, dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Selain itu, media ini juga dapat membantu peserta didik memahami contoh nyata penerapan hak dan kewajiban di sekolah. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik karena materi disampaikan secara lebih konkret, interaktif dan memiliki kelebihan dalam membantu peserta didik memahami materi karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan sehingga informasi lebih mudah diterima peserta didik (Mukaramah, 2020

Agar pembelajaran lebih bermakna, media audio visual dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) yang mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Model Problem Based Learning membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan kerja sama dalam kelompok melalui permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Aisyah et al., 2022). Selain itu, penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih kontekstual dan bermakna, karena Problem Based Learning (PBL) menciptakan pembelajaran yang aktif karena peserta didik terlibat langsung dalam proses menemukan solusi terhadap suatu masalah yang diberikan atau yang peserta didik temukan (Pratiwi, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (M. Anggrayni, 2024)

menunjukkan bahwa media audio visual berbasis digital efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar karena mampu meningkatkan minat belajar dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, penelitian (Apriliani et al. 2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian lain oleh (Putri dan Lestari 2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, tidak monoton agar peserta didik tidak bosan dan aktif dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media digital audio visual berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode ini digunakan karena penelitian bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media digital audio visual berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak dan Kewajibanku di Sekolah” untuk peserta didik kelas III SD. Menurut (Sugiyono 2019), metode Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

Tahap define dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara, angket, dan kuesioner kepada guru serta peserta didik kelas

III SDN Bintara Jaya 1. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan media, serta materi yang akan dikembangkan. Tahap design dilakukan dengan merancang isi media, menyusun alur materi, menentukan desain tampilan, membuat storyboard, serta menyesuaikan media dengan sintaks Problem Based Learning (PBL). Menurut (Arends 2012), model Problem Based Learning dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah melalui permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Selanjutnya pada tahap develop, media yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk pembelajaran digital audio visual kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan produk. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dinilai efektif karena mampu menyajikan materi secara lebih konkret melalui kombinasi gambar, suara, dan video sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah (Mukaramah, 2020). Setelah direvisi sesuai saran validator, media diuji coba kepada peserta didik melalui tahap one to one sebanyak 3 peserta didik, small group sebanyak 10 peserta didik, dan field test sebanyak 28 peserta didik. Tahap disseminate dilakukan dengan menyebarluaskan media yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Bintara Jaya 1. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil uji coba peserta didik. Dengan begitu, hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital audio visual berbasis Problem Based Learning memperoleh kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital audio visual

berbasis Problem Based Learning (PBL) yang dikembangkan pada materi "Hak dan Kewajibanku di Sekolah" layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD. Pada tahap awal penelitian, ditemukan bahwa peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media yang menampilkan gambar, suara, animasi, dan video karena membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Sebelumnya, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan buku paket sehingga peserta didik kurang fokus dan cepat merasa bosan saat belajar. Selain itu, beberapa peserta didik juga masih mengalami kesulitan memahami materi hak dan kewajiban di sekolah karena penyampaian materi belum menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Media digital audio visual yang dikembangkan dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III SD dengan tampilan yang sederhana, warna yang menarik, penggunaan animasi, serta bahasa yang mudah dipahami. Media ini juga dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) sehingga peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan materi, tetapi juga diajak untuk berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari di sekolah. Dengan adanya masalah kontekstual dalam pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif menyampaikan pendapat dan lebih memahami penerapan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat baik. Penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 89%, ahli materi sebesar 92%, dan ahli bahasa sebesar 97%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dari segi tampilan, isi materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.Media yang sudah dibuat kemudian dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli

bahasa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh nilai sangat baik.

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Bahasa**

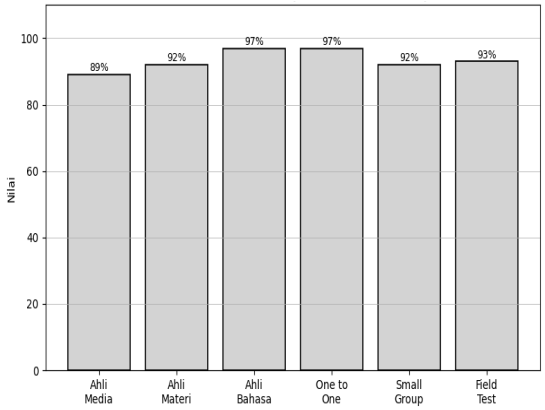
| Jenis Validasi | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| **Ahli Media** | 89% | Sangat Baik |
| **Ahli Materi** | 92% | Sangat Baik |
| **Ahli Bahasa** | 97% | Sangat Baik |

Setelah melalui tahap validasi dan revisi sesuai saran dan masukkan para ahli, media kemudian diuji coba kepada peserta didik melalui tahap one to one, small group, dan field test. Pada tahap one to one yang melibatkan 3 peserta didik, media memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Peserta didik terlihat antusias saat menggunakan media dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pada tahap small group yang melibatkan 10 peserta didik, media memperoleh persentase sebesar 92%. Sementara itu, pada tahap field test yang melibatkan 28 peserta didik, media memperoleh persentase sebesar 93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat respon positif dari peserta didik dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

**Tabel 2 Hasil Uji Coba Media Pembelajaran**

| Tahap Uji Coba | Jumlah Peserta Didik | Persentase | Kategori |
|---|---|---|---|
| **One to One** | 3 | 97% | Sangat Baik |
| **Small Group** | 10 | 92% | Sangat Baik |
| **Field Test** | 28 | 93% | Sangat Baik |

Selanjutnya, hasil validasi dan uji coba media pembelajaran yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta uji coba peserta didik pada tahap one to one, small group, dan field test disajikan dalam bentuk grafik untuk mempermudah melihat perbandingan persentase hasil penilaian media pembelajaran yang dikembangkan. Grafik tersebut menunjukkan bahwa media digital audio visual berbasis Problem Based Learning (PBL) memperoleh kategori sangat baik pada setiap tahap penilaian dan uji coba.




**Grafik 1 Hasil Validasi dan Uji Coba Media Pembalajaran**

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (M. Anggrayni 2024) yang menyatakan bahwa media audio visual berbasis digital efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar karena dapat meningkatkan minat belajar dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, penelitian (Pratiwi 2025) juga menjelaskan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media digital audio visual dalam penelitian ini terbukti membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret karena materi disajikan melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan video. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami contoh hak dan kewajiban di sekolah karena materi disampaikan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, penggunaan model Problem Based Learning (PBL) juga membuat pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat. Dengan demikian, media digital audio visual berbasis Problem Based Learning (PBL) dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD.

Dengan demikian, media digital audio visual berbasis problem based learning (PBL) dinilai menarik dan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi “Hak dan Kewajibanku di Sekolah” dengan melihat media tersebut dan diharapkan peserta didik menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

## D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukan bahwa media digital audio visual berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi “Hak dan Kewajibanku di Sekolah” dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD. Hal tersebut dibuktikan dari hasil validasi ahli media yang memperoleh

persentase 89%, ahli materi sebesar 92%, dan ahli bahasa sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil uji coba media kepada peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat baik, yaitu pada tahap one to one memperoleh persentase 97%, small group sebesar 92%, dan field test sebesar 93%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital audio visual berbasis Problem Based Learning mampu membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Penyajian materi melalui gambar, suara, animasi, dan video membuat peserta didik lebih mudah memahami materi hak dan kewajiban di sekolah. Selain itu, penggunaan model Problem Based Learning membantu peserta didik untuk lebih aktif berdiskusi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian ini, guru disarankan untuk menggunakan media digital audio visual sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar peserta didik lebih semangat dalam belajar. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan materi yang berbeda sehingga dapat digunakan pada pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Rohani. (2020). Media pembelajaran. Aisyah, S., Nugraha, D., & Fitriani, R. (2022). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(2), 115–123.

Anggrayni, M. (2024). Pengembangan media audio visual berbasis digital pada pembelajaran sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, 9(1), 45–53.

Apriliani, N., Putra, A., & Lestari, S. (2021). Penggunaan media digital dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(3), 88–96.

Arends, R. I. (2012). Learning to teach (9th ed.). McGraw-Hill.

Fauzi, A., Rahmawati, D., & Sari, N. (2023). Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis digital di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1), 21–30.

Hamalik, O. (2019). Proses belajar mengajar. PT Bumi Aksara.

Mukaramah, S. (2020). Pengaruh media audio visual terhadap minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(2), 66–74.

Pratiwi, R. (2025). Penerapan model Problem Based Learning pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 10(1), 40–49.

Putri, A., & Lestari, S. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia, 6(2), 101–109.

Rohani. (2020). Media pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 3(1), 15–24.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Alfabeta.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children. Indiana University.