

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA ON PRACTICE OF PANCASILA
VALUES IN THE FORM OF A PANCASILA FINANCE FOR CLASS V
AT ALUR LINCI SDN**

Ririn Nirwana^{*1}, Helminsyah², Musdiani³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu pendidikan, Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran berbentuk kincir pancasila merupakan pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa belajar dan dirancang secara menarik baik dari segi bentuk maupun konten pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk kincir pancasila yang layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengembangan penelitian ini menggunakan Research and Development R&D. Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, kuesioner (angket) dan test. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket meliputi lembar angket validasi (ahli media), lembar angket validasi (ahli materi) dan soal test. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kevalidan, kepraktisan dan efektifitas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh validasi ahli media 78% validasi ahli materi 72% validasi instrumen angket respon siswa 86%. Analisis hasil data kemampuan meningkatkan hasil belajar ini dilakukan terhadap 9 responden yaitu analisis pre test (kemampuan awal) 54,4 dan analisis post test (kemampuan akhir) 81,6 dengan demikian produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Secara umum dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila berbentuk kincir pancasila layak digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran, ppkn, kincir pancasila

Abstract

Development of learning media in the form of a pancasila wheel is learning that can help students learn and is designed in an interesting way both in terms of form and learning content so that learning is not monotonous which has an impact on improving student learning outcomes. This study aims to produce learning media in the form of a Pancasila wheel that is feasible to improve student learning outcomes. This research development model uses Research and Development R&D. The R&D method is research used to produce certain products and test the effectiveness of these products. Data collection techniques in this study were observation,

^{*} correspondence Address

E-mail: ririnnirana03@gmail.com

questionnaires (questionnaire) and tests. The research instruments used in this study were questionnaire sheets including validation questionnaire sheets (media experts), validation questionnaire sheets (material experts) and test questions. The data analysis techniques used in this study are validity, practicality and effectiveness techniques. Based on the results of the study, it was obtained that the validation of media experts was 78%, the validation of material experts was 72%, the validation of the student response questionnaire instrument was 86%. Analysis of the results of the ability to improve learning outcomes data was carried out on 9 respondents, namely the pre test analysis (initial ability) 54.4 and the post test analysis (final ability) 81.6 thus the product developed was feasible to use. In general, it can be concluded that the development of learning media on the material of practicing Pancasila values in the form of a Pancasila wheel is feasible to use.

Keywords: *development, learning media, ppkn, pancasila wheel*

PENDAHULUAN

Peranan guru sangat menentukan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan formal. Untuk itu guru sebagai agen pembelajaran dituntut untuk mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya, dalam kerangka pembangunan pendidikan. (Sulfemi, 2019). Pendidikan berperan sebagai usaha optimal yang dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar dan perkembangan peserta didik. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pemerintah menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nurhayati, 2020).

Merujuk pada Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, ruang lingkup untuk materi pkn sekolah dasar (SD/MI) yaitu aspek Persatuan dan Kesatuan bangsa, norma, hukum, Hak Asasi Manusia, kebutuhan warga negara, Konstitusi Negara, Kekuasaan dan Politik, Pancasila dan Globalisasi. Pada ruang lingkup materi pancasila terdapat materi pengamalan nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya materi pengamalan nilai-nilai pancasila sangat penting untuk menumbuhkan sikap kewarganegaraan generasi penerus bangsa. Tentunya studi ini sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral bangsa indonesia.

Permasalahan yang muncul disekolah saat melaksanakan pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai pancasila adalah kurangnya motivasi dari diri siswa dalam mengikuti proses belajar. Hal ini karena pada pelaksanaan belajar mengajar guru lebih

sering menggunakan buku sebagai sumber belajar, dimana hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan belum dapat menarik perhatian siswa dan menghasilkan pengetahuan yang baik bagi siswa dan beberapa siswa terlihat sangat bosan mengikuti pembelajaran dan kurang menyimak saat pembelajaran berlangsung. Sehingga media-media yang digunakan untuk pembelajaran harus di tingkatkan untuk menarik perhatian siswa.

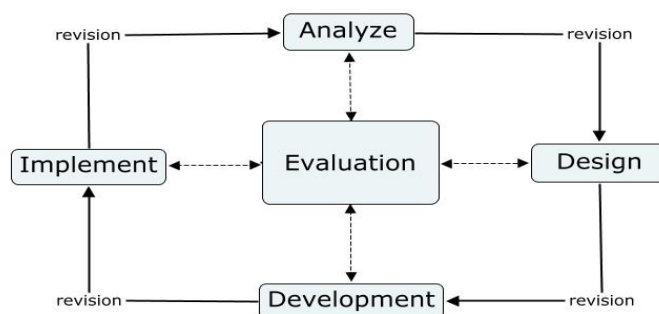
Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pendidikan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan tingkat efisiensi dan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Sanaky, 2013). Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan seseorang atau guru untuk menyalurkan pesan kepada penerima atau peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi, merangsang siswa belajar, serta membawa pengaruh psikologis bagi siswa. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Sehingga siswa menjadi semangat belajar dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa akan materi pelajaran.

Media pembelajaran miniatur kincir pancasila termaksud dalam media tiga dimensi yang berupa mock ups. Mock ups merupakan tiruan dari benda sebenarnya dimana hanya bagian bagian terpenting saja yang dibuat sesederhana mungkin supaya mudah dipelajari (Sanaky, 2013). Pemilihan pengembangan media pembelajaran kincir pancasila ini dikarenakan belum ada media yang dapat mejadi media pembelajaran sekaligus sebagai game yang tetap mengarah kepada pembelajaran. Media kincir pancasila merupakan suatu media yang memberikan daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena terdapat suatu game yang mengasyikkan dan membuat suasana belajar menjadi lebih disukai anak-anak.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2013). Penelitian

dan pengembangan atau Research and Development adalah suatu proses dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pembelajaran. ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry. yaitu singkatan yang mengacu pada proses utama pengembangan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implemesntasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram tahapan model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan observasi, media pembelajaran yang digunakan tidak variatif yaitu hanya media bahan cetak berupa buku teks dan LKS saja sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti akan merancang penanganan yang efektif dengan mengembangkan media kincir pancasila pada pembelajaran pengamalan nilai nilai pancasila kelas V SD.

2. Tahap Desain (*Design*)

Perancangan dalam pembuatan pengembangan media kincir pancasila ini diawali dengan membuat rancangan berupa sketsa kincir pancasila yang kemudian menyiapkan

alat dan bahan yang akan digunakan. Berikut ini adalah tahapan dalam pembuatan pengembangan media kincir pancasila

1. Tahapan ke 1 membuat alas dan tiang yang kuat dan kokoh sehingga pengembangan media kincir alas dan tiang ini tidak akan mudah rusak dan pastinya akan tahan lama.
2. Tahapan ke 2 yaitu membuat 4 bentuk lingkaran yang mana lingkaran 1 untuk tempat gambar lambang sila-sila pancasila, lingkaran ke 2 untuk menampilkan bunyi pancasila. lingkaran ke 3 untuk tempat soal-soal dan lingkaran ke 4 tempat suku kata
3. Tahapan ke 3 yaitu menempelkan kertas origami ke lingkaran ke 1 dengan membagi menjadi 5 bagian. yang mana di setiap bagian di isi dengan lambang sila-sila pancasila.
4. Tahapan ke 4 yaitu menempelkan setiap bunyi sila-sila pancasila pada lingkaran ke 2.
5. Tahapan ke 5 menempelkan kertas origami ke lingkaran ke 3 dan membaginya menjadi 6 bagian. yang mana di setiap bagian tersebut di isi kata dari "Garuda pancasila sebagai lambang negara indonesia" Lingkaran ini nantinya akan diputar oleh siswa, dan setiap kata tersebut terdapat pertanyaan yang nantinya pertanyaan tersebut akan di ambil oleh guru di lingkaran ke 4 dan di jawab oleh siswa.
6. Tahapan ke 6 yaitu membuat tempat pertanyaan dari suku kata "garuda pancasila sebagai lambang negara indonesia" yang telah diputar oleh siswa di lingkaran ke 5

Pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat merupakan media pembelajaran berbentuk kincir pancasila dengan menggunakan kayu triplek. di dalam pengembangan media tersebut terdapat 4 lingkaran, dimana media gambar lambang sila-sila pancasila berada di lingkaran pertama, bunyi sila-sila pancasila di lingkaran ke dua, suku kata "garuda pancasila sebagai lambang negara" berada di lingkaran ketiga yaitu tepat dibelakang lingkaran pertama, dan tempat menyimpan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa nantinya berada di lingkaran ke empat tepat di belakang lingkaran ke dua.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, Setelah media selesai dibuat maka langkah selanjutnya media tersebut akan divalidasi, Validasi desain merupakan proses kegiatan

untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Media divalidasi oleh validator yang berkompeten di bidangnya. Ada dua validator yang dipilih yaitu validator media dan validator materi. Validator media pada kesempatan ini merupakan Dr. Mardhatillah. M.Pd dan Untuk validator materi adalah Dr.Siti Mayang Sari. M.Pd. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari Observasi, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan di nilai oleh validasi ahli. Untuk menganalisis data kepraktisan penelitian ini menggunakan Kriteria Pengambilan Keputusan Hasil Uji Praktisi.

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli Dimodifikasi

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak baik

Tabel 2. Skor pengambilan keputusan hasil uji

Skor (dalam persen)	Pilihan Jawaban Kelayakan
< 21%	Sangat tidak layak
21-40%	Tidak layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Skor penilaian total dalam analisa data dapat dicari dengan rumus berikut :

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

Keterangan:

P = Angka presentase (presentase kelayakan)

F = Frekuensi yang dicapai presentasenya/ skor jawaban kevalidan

N = Number of case (jumlah frekuensi/jumlah total skor ideal)

Dalam pengkonversian skor kelayakan dan kemenarikan produk, digunakan pedoman sebagai berikut :

Pengkonversian Skor Kelayakan Produk

Tabel 3. Kriteria Validasi

Kriteria	Tingkat validasi	Keterangan
81-100	Sangat tinggi	Dapat digunakan tanpa revisi
61-80	Tinggi	Dapat digunakan dengan revisi kecil
41-60	Cukup	Dapat digunakan dengan revisi banyak
21-40	Rendah	Revisi banyak dan validasi ulang
0-20	Sangat Rendah	Revisi banyak dan validasi ulang

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Alur Linci. Selama uji coba berlangsung, peneliti akan membuat catatan tentang apa saja kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk pengembangan media kincir pancasila tersebut diimplementasikan. selain itu peserta didik dan guru juga diberi angket respon mengenai penggunaan media pembelajaran kincir pancasila. Peserta didik juga diberikan soal tes setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media.

1. Angket Respon Siswa

Keterangan: SS (Sangat Senang), S (Senang), CS (cukup senang), KS (kurang senang), dan TS (Tidak senang).

Tabel 4. Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	TS
1	Kemudahan dalam penggunaan media					
2	Kesesuaian jenis huruf dalam media					
3	Tampilan gambar yang terdapat dalam media					
4	Bahasa yang digunakan dalam media					
5	kejelasan petunjuk penggunaan media					
8	Pemahaman materi setelah menggunakan media					
9	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					
10	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media					

(Dimodifikasi dari Romi Satria Wahono,2006)

2. Angket Respon guru

Keterangan: SB (Sangat Baik), B (baik), C (cukup), K (kurang), dan SK (sangat kurang).

Table 5. Angket Respon Guru

No	Pernyataan	SB	B	C	K	SK
1	Tampilan kincir pancasila menarik					
2	Media kincir pancasila membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran					
3	Dengan menggunakan media kincir pancasila siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan					
4	Dengan menggunakan media kincir pancasila siswa lebih mandiri dalam proses pembelajaran					
5	Media yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar					
6	Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat anak					
7	Ukuran media kincir pancasila sesuai untuk siswa					
8	Siswa senang belajar menggunakan media kincir pancasila					

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media. Jika pada tahap implementasi pengembangan media kincir pancasila masih terdapat kekurangan maka media belum layak digunakan. dan Apabila pengembangan media kincir pancasila sudah tidak terdapat kekurangan maka media layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama dilakukan Analyze, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan belum menghasilkan pengetahuan yang baik bagi siswa. Sementara kemampuan peserta didik dalam memahami materi pengamalan nilai-nilai pancasila masih rendah. Selanjutnya dilakukan Evaluation pada tahap Analyze. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran kincir pancasila merupakan salah satu media yang inovatif. Selain itu pengembangan media kincir pancasila merupakan suatu media yang memberikan daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena terdapat suatu game yang mengasyikkan dan membuat suasana belajar menjadi lebih disukai anak-anak. dan tentunya siswa mampu memahami materi pengamalan nilai-nilai pancasila secara konkret dengan menggunakan pengembangan media kincir pancasila.

Tahap kedua dilakukan Design terkait pengembangan media ini. Media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran kincir pancasila. Dalam tahap perancangan ini ada beberapa langkah yang dipersiapkan terkait pengembangan media pembelajaran meliputi penyusunan awal yaitu dipersiapkan sebuah media pembelajaran kincir pancasila. Tahap perancangan juga dikumpulkan KD serta tujuan yang harus dicapai pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila. Setelah itu mendapatkan materi pokok pengamalan nilai-nilai pancasila sebagai bahan yang akan dipindahkan pada media pembelajaran dari sumber yang ada. Selain perancangan media, penulis juga mempersiapkan angket penilaian kelayakan para ahli dan kemenarikan peserta didik terkait media yang dikembangkan.

Tahap ketiga dilakukan Development, kemudian dilakukan pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan design pada tahap sebelumnya. Media Pembelajaran ini meliputi:



Gambar 2. Tampilan tampak depan media kincir pancasila



Gambar 3. Tampilan tampak belakang media kincir pancasila

Setelah proses pembuatan media ini selesai, media ini dilakukan review oleh para ahli dan praktisi pendidikan yang akan menilai kualitas media. Dalam angket tersebut disediakan pula bagian isian untuk memberi komentar dan saran perbaikan. Dari hasil pengisian angket tersebut akan diperoleh saran untuk melakukan revisi terhadap media. Tujuan dilakukan validasi adalah untuk memperoleh kritik dan masukan guna kesempurnaan media pembelajaran yang dihasilkan

1. Validasi Ahli Materi

Ahli validasi materi dalam penelitian ini adalah Dr. Siti Mayang Sari. M.Pd. validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pengamalan nilai-nilai pancasila dengan menggunakan media kincir. Pelaksanaan validasi materi dilakukan pada tanggal 12 Mei 2023. Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi ahli materi akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 6. Validasi ahli Materi

Aspek	Indikator	Validator	Jumlah skors	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	1	4	8	4	80%	Layak
	2	4				
Kesesuaian bahasa dalam materi	1	3	3	3	60%	Cukup layak
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	4	8	4	80%	Layak
	2	4				
Kebenaran aspek materi dan kelengkapan materi	1	3	3	3	60%	Cukup Layak
	2	3				
Kemudahan dalam memahami materi	1	4	4	4	80%	Layak
Jumlah			26	18	360%	Layak
Skor rata-rata				3,6	72%	

Berdasarkan tabel penilaian diatas oleh validasi ahli materi mengenai media kincir pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila diperoleh persentase kelayakan pada aspek ke-1 yaitu Kesesuaian materi dengan dan KD dan indikator sebesar 80%, pada aspek ke-2 yaitu tentang Kesesuaian bahasa dalam materi mendapatkan persentase 60%, pada aspek ke-3 tentang Kesesuaian materi dengan

tujuan pembelajaran mendapatkan persentase 80%, pada aspek ke-4 tentang Kebenaran aspek materi dan kelengkapan materi mendapatkan persentase 60%, dan aspek ke-5 tentang kemudahan dalam memahami materi mendapatkan persentase 80%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 26, rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3,6 dengan persentase kelayakan sebesar 72%, berdasarkan hal tersebut kelayakan media kincir pancasila mendapatkan kategori layak.

2. Hasil Validasi Ahli Media

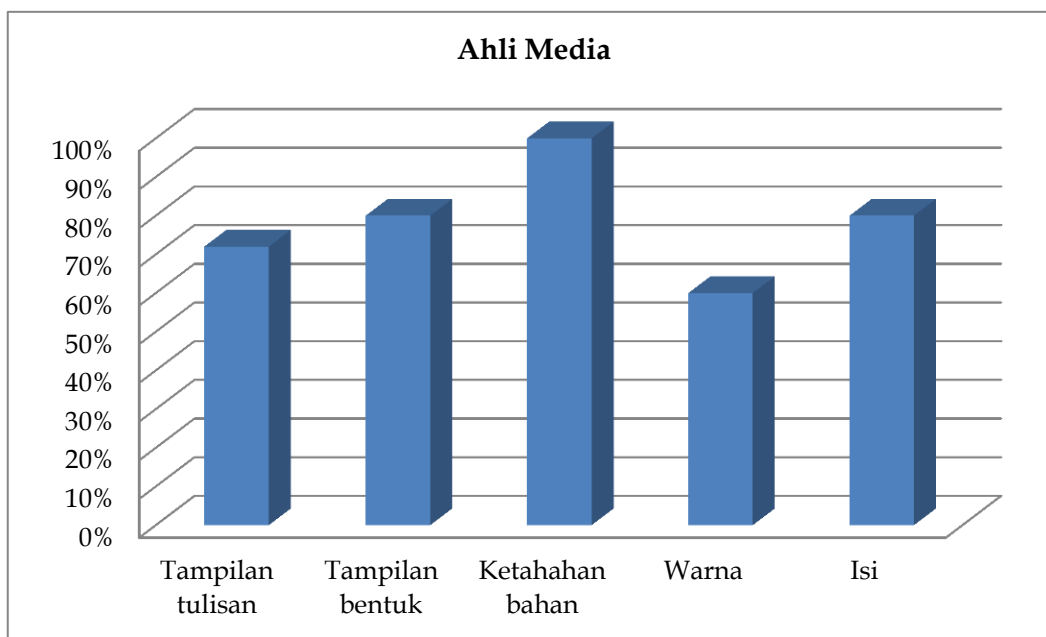
Ahli validasi media dalam penelitian ini adalah Dr. Mardhatillah, M.Pd. validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian produk kincir pancasila yang dikembangkan dengan materi pengamalan nilai-nilai pancasila. Pelaksanaan validasi dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2023. Lembar validasi yang telah diisi ahli media akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 7. Validasi ahli Media

Aspek	Indikator	Skor	Total Skor	Rata- rata	%	Kriteria
Tampilan tulisan	1	4	11	3,6	72%	Layak
	2	3				
	3	4				
Tampilan bentuk	1	3	8	4	80%	Layak
	2	5				
Ketahanan bahan	1	5	5	5	100%	Sangat layak
Warna	1	3	3	3	60%	Cukup Layak
Isi	1	4	12	4	80%	Layak
	2	4				
	3	4				
Jumlah Skor rata-rata			39	19,6 3,92	392% 78%	Layak

Berdasarkan tabel penilaian oleh validasi ahli media diatas diketahui pada aspek 1 mengenai tampilan tulisan mendapatkan persentase kelayakan 72% dengan kriteria layak, pada aspek 2 mengenai tampilan bentuk mendapatkan persentase 80% dengan kriteria layak, pada aspek 3 mengenai ketahanan bahan mendapatkan persentase 100% dengan kriteria sangat layak. pada aspek 4 mengenai tampilan warna medapatkan persentase 60% dengan kriteria cukup layak, pada aspek 5 mengenai isi mendapatkan pesentase 80% dengan kriteria layak. Jumlah skor total untuk penilaian ahli media sebesar 39 dengan 10 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 3,92 dengan persentase kelayakan sebesar 78% dengan kategori layak. Data dari analisis hasil

penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini:



Gambar 4. Diagram analisis hasil penilaian ahli media

3. Hasil Validasi Angket Guru

Validasi angket guru pada penelitian ini adalah Saudah. S.Pd. Pelaksanaan validasi dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023. Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi guru kelas akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 8. Validasi guru kelas

Indikator	Nilai Skor	Total Skor	Rata- rata	Persentase	Kriteria
1	5	33	4,12	82,5%	Sangat Layak
2	5				
3	3				
4	4				
5	4				
6	4				
7	4				
8	4				
Jumlah		33	4,12	82,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas penilaian oleh validasi guru diatas diketahui pada indikator mengenai ksincir pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila mendapatkan persentase sebesar 82,5% dengan kriteria Sangat layak. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 33 dengan 8 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 4,12 dengan persentase kelayakan sebesar 82,5%. Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan

validasi angket guru maka di dapat saran dari para validator untuk dijadikan masukan revisi desain produk kincir pancasila Masukan dari Ahli materi yaitu bacground pada lingkaran media kincir pancasila diberi cat atau dilapisi dengan kertas warna. Setelah dilakukan review oleh para ahli, maka dilanjutkan dengan revisi sesuai dengan masukan-masukan para ahli. Perbaikan yang dilakukan diantaranya pada Gambar 4 dan Gambar 5



Gambar 5. Sesudah revisi tampak depan media kincir pancasila



Gambar 6. Sesudah revisi tampak belakang media kincir pancasila

4. Implementasi

Setelah produk direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli, maka produk dapat diuji cobakan ke peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan dan keefektifan produk yang telah dibuat. Pada proses penelitian ini menggunakan uji coba kelompok 1 dan uji coba kelompok 2, dan untuk menguji efektifitas produk menggunakan kelas V SDN Alur linci. Pada kelompok 1 dan kelompok 2 hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

a. Uji Coba Kelompok 1

Uji coba kelompok 1 dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Alur linci

sebanyak 4 peserta didik. Sebelum media pembelajaran digunakan, terlebih dahulu pelajaran dibuka dengan salam. Kemudian media diletakkan di depan peserta didik dan peserta didik melakukan kegiatan yang terdapat pada media. Setelah selesai, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon yang telah dibagikan. Hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran kincir pancasila pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila sangat menarik, dengan skor presentase rata-rata 85%.

b. Uji Coba Kelompok 2

Uji coba kelompok 2 dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Alur linci sebanyak 5 peserta didik. Hasil angket responden pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk kincir pancasila sangat menarik, dengan skor presentase rata-rata 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap uji efektifitas melalui kelas V SDN Alur linci Kec suro mamur, Kab Aceh singkil yang berjumlah 9 peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam materi yang akan diangkat dalam pengembangan. Pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada kelas V SDN Alur linci adalah sebagai berikut.

1. Pertemuan Pertama

Pada kelas V peneliti menjelaskan materi sesuai dengan Rencana Pembelajaran dengan menggunakan media berupa buku tematik pkn kelas V. Dengan menyimpulkan materi yang telah diajarkan dan menugaskan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan dengan menggunakan buku tematik kelas V

2. Pertemuan Kedua

Dalam tahap ini, sebelum proses pembelajaran pada pokok bahasan pengamalan nilai-nilai pancasila dimulai, sebagai langkah awal pembelajaran, maka dilakukan pretest terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, sebelum menerima pokok bahasan pengamalan nilai-nilai pancasila dengan jumlah soal 20. Tahapan berikutnya adalah peserta didik menerima materi pengamalan nilai-nilai pancasila dengan media pembelajaran kincir pancasila pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila yang dijelaskan oleh peneliti.

3. Pertemuan Ketiga

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pada pokok bahasan pengamalan nilai-nilai pancasila, tahapan berikutnya adalah peneliti melakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan jumlah soal

20.

1. Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan, tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti menyatakan bahwa media ini sangat menarik, maka akan dilanjutkan ke tahap uji coba pemakaian.

a. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

Hasil uji coba media pembelajaran dalam menentukan tingkat keefektifan media pembelajaran bkincir pancasila pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila dijabarkan dalam bentuk pretest dan posttest pada tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Putri	50	85
2	Erwani	85	95
3	Safril	50	85
4	Kanisah	35	80
5	Rina	40	75
6	Raihan	65	85
7	Reswandi	75	90
8	Asnida	50	75
9	Anita	40	65
Jumlah skor		490	735
Rata rata		54,4	81,6

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai Pretest adalah 54,4 dan rata-rata Posttest adalah 81,6. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest pada kelas V lebih baik dari pada nilai pretest. Data nilai Pretest dan Posttest tersebut akan dianalisis dengan uji t dengan taraf signifikan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian.

Langkah 1 : Membuat tabel nilai x_i dan x_i^2 dari nilai akhir (Posttest)

Tabel 10. Hasil Nila x_i dan x_i^2 Peserta Didik

No	Nama	Nilai	
		x_i	x_i^2
1	Putri	85	7225
2	Erwani	95	9025
3	Safril	85	7225
4	Kanisah	80	6400
5	Rina	75	5625
6	Raihan	85	7225
7	Reswandi	90	8100
8	Asnida	75	5625
9	Anita	65	4225
Σ		735	60675

Langkah 2 : Menghitung IK (Indikator Keberhasilan) dengan rumus sebagai berikut:

$$IK = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai kkm (75)}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$IK = \frac{8}{9} \times 100\%$$

$$IK = 88,8\%$$

Langkah 3 : Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan nilai peserta didik V SDN Alur linci antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kincir pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila.

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan nilai peserta didik kelas V SDN Alur linci antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kincir pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila.

Langkah 4 : Menghitung normalitas sebaran data

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f \cdot xi^2 - (\sum f \cdot xi)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{9 \cdot (60675) - (540225)}{9(8)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{5850}{72}}$$

$$S = \sqrt{81,2}$$

$$S = 9$$

Keterangan :

S : Simpangan Baku

n : Jumlah Peserta didik

X_1 = Rata- rata hasil belajar pada sampel

Diperoleh :

$$t_{\text{hit}} = \frac{X_1 - H_o}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t_{\text{hit}} = \frac{81,6 - 75}{\frac{9}{\sqrt{9}}}$$

$$t_{\text{hit}} = \frac{6,6}{3} = 2,2 \text{ Jadi diperoleh nilai } t_{\text{hit}} \text{ adalah } 2,2$$

Langkah 5 : Kriteria Pengujian

Terima H_0 jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ dan H_a ditolak dengan $dk = (n - 1)$ dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Bila taraf kesalahan 5% , $dk = (n - 1) = (9 - 1) = 8$, maka untuk uji satu pihak, harga $t_{\text{tabel}} = 1,859$

Langkah 6 : Membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung}

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, ternyata $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $2,2 > 1,859$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Langkah 7 : Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa media pembelajaran kincir pancasila pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila efektif digunakan dan dapat meningkatkan nilai belajar peserta didik.

4.2 Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi kesekolah tepatnya di SDN Alur linci Kec Suro Makmur, Kab Aceh singkil, hasil observasi diketahui bahwa sekolah belum memanfaatkan media pembelajaran kincir pancasila dengan baik pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila, selain itu pembelajaran masih menggunakan buku tema sehingga pembelajaran kurang maksimal. Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan media kincir pancasila adalah menentukan tema yang akan dibuat, kemudian merancang kincir pancasila, setelah dirancang maka pembuatan desain kincir pancasila menggunakan gambar sila sila pancasila yang diperoleh dari buku untuk kemudian dikembangkan. Produk yang sudah selesai selanjutnya di validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan uji coba. Validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu satu ahli materi, satu ahli media, dan guru kelas yang mempunyai kemampuan dalam bidangnya.

Penilaian oleh validasi ahli materi diatas diketahui pada aspek 1 tentang Kesesuaian materi pada KD dan indikator sebesar 80% pada aspek 2 tentang kesesuaian bahasa dalam materi mendapatkan persentase 60% , pada aspek 3 tentang kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran mendapatkan persentase 80% , pada aspek 4 tentang

kebenaran aspek materi dan kelengkapan mendapatkan persentase 60%, pada aspek 5 tentang kemudahan dalam memahami materi mendapatkan persentase 80%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 26 dengan 5 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3,6 dengan persentase kelayakan sebesar 72%, berdasarkan hal tersebut kelayakan media kincir pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila mendapatkan kategori layak.

Penilaian oleh ahli media pada aspek 1 mengenai tampilan tulisan mendapatkan persentase kelayakan 72% dengan kriteria layak, pada aspek 2 mengenai tampilan bentuk mendapatkan persentase 80% dengan kriteria layak, pada aspek 3 mengenai ketahanan bahan mendapatkan persentase 100% dengan kriteria sangat layak, pada aspek 4 mengenai warna mendapatkan persentase 60%, pada aspek 5 mengenai isi mendapatkan persentase 80% dengan kriteria layak. Jumlah skor total untuk penilaian ahli media sebesar 39 dengan 10 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 3,92 dengan persentase kelayakan sebesar 78% dengan kategori layak.

Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba kelompok 1 dan uji coba kelompok 2. uji coba kelompok 1 yaitu dengan cara melakukan penyebaran angket kepada 4 orang siswa mengenai bagaimana tanggapan siswa terhadap media kincir pancasila yang dipaparkan, keseluruhan siswa menyukai gambar dan warna kincir pancasila dan memudahkan mereka memahami tentang pengamalan nilai-nilai pancasila. Sedangkan uji coba kelompok 2 yang dilakukan pada 5 siswa yang dilakukan dengan cara melakukan penyebaran angket terhadap penilaian produk apakah media kincir pancasila membuat mereka lebih mudah memahami pembelajaran dan mengingat materi, sebagian besar siswa dapat memahami dengan mudah karena media kincir pancasila dapat terlihat dengan jelas dan membantu siswa mengingat materi hal ini ditunjang dengan berbagai unsur gambar dan warna, sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti mengenai materi pengamalan nilai-nilai pancasila hal ini juga diperkuat oleh soal tes yang mendapatkan hasil peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media kincir pancasila, hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu sebesar 81,6 namun terdapat 1 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM hal ini disebabkan oleh banyak faktor, namun faktor ini tidak diteliti oleh peneliti. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media kincir pancasila dikatakan efektif dikarenakan para siswa 88,9% siswa telah berhasil melewati nilai KKM.

Efektifitas produk pengembangan dalam penelitian ini di ukur dengan melakukan tahap pretest dan posttest melalui uji t yang diimplementasikan terhadap peserta didik

kelas V SDN Alur linci yang berjumlah 9 siswa. Adapun hasil pretest dan posttest berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa rata rata nilai pretest adalah 54,4 dan rata-rata nilai posttest adalah 81,6. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest lebih baik dari nilai pretest. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dengan demikian media pembelajaran berbentuk kincir pancasila pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pkn. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pengamalan nilai-nilai pancasila dengan menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih mudah dan terpacu dalam memahami materi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media kincir pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada kelas V SDN Alur linci berdasarkan hasil validasi ahli materi persentase kelayakan sebesar 72% dengan kategori layak, hasil validasi ahli media sebesar 78% dengan kategori layak, dan validasi angket guru dengan nilai 82,5% dalam kategori sangat layak, berdasarkan hal ini media kincir pancasila layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, serta hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 81,6%. Efektifitas media pembelajaran kincir pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila dengan IK (indikator keberhasilan) sebesar 88,8%. Penelitian dan pengembangan media kincir pancasila ini terbatas karena materi hanya sebatas pancasila dan pengamaln nilai-nilai pancasila. sehingga masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media kincir pancasila yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Irmawati, F. (2016). *Pengembangan bahan ajar pengetahuan lingkungan berbasis web untuk meningkatkan motivasi mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang*. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 3(1), 12-20.
<http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JF/article/view/783>. (Diakses 4 Januari 2023)
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
(Diakses 28 Januari)
- Prastowo, A. (2018). *Perubahan Kurikulum Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan SD/MI Di Indonesia: Dari Ktsp Menuju Kurikulum 2013*. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(1), 36-52.
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1590>
(Diakses 4 Januari 2023)
- Rahma, F. I. (2019). *Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar)*. *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, 14(2), 87-99.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608> (Diakses 4 Januari 2023)
- Suprpta, G., Adiarta, A., & Santiyadnya, N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimeter Berbasis CD Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 3 Singaraja*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 7(2), 62- 70.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/view/20222> (Diakses 3 Januari 2023)
- Wismaya, E. J. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi (Miniatur Kincir Air Pembangkit Listrik) untuk Materi Kelas IV Tema 2 Selalu Berhemat Energi*. *Basic education*, 7(31), 3-096. <https://eprints.uny.ac.id/57372/> (Diakses 5 Januari 2023)