

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL
KOTAK PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA
DALAM MATA PELAJARAN PKN SD
UNTUK KELAS IV SD NEGERI 4 KALISARI**



SKRIPSI

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

Oleh
Anisa Kartika Sari
34301900013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

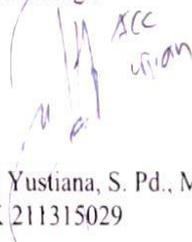
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL KOTAK PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA DALAM MATA PELAJARAN PKN SD UNTUK KELAS IV SD NEGERI 4 KALISARI

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

Oleh
Anisa Kartika Sari
34301900013

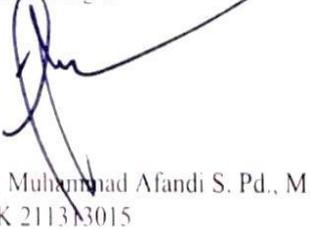
Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I



Sari Yustiana, S. Pd., M. Pd.
NIK 211315029

Pembimbing II



Dr. Muhammad Afandi S. Pd., M. Pd.
NIK 211313015

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



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

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL KOTAK PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA DALAM MATA PELAJARAN PKN SD UNTUK KELAS IV SD NEGERI 4 KALISARI

Disusun dan Dipersiapkan Oleh
Anisa Kartika Sari
34301900013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Februari 2023
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima
sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd. ()
NIK 211312012

Penguji 1 : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. ()
NIK 221314022

Penguji 2 : Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H. ()
NIK 211313015

Penguji 3 : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd. ()
NIK 211315029

Semarang, 6 Maret 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Pratiwi Nurmat, S.Pd., M.Pd.
NIK 2113112011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Anisa Kartika Sari

NIM : 34301900013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

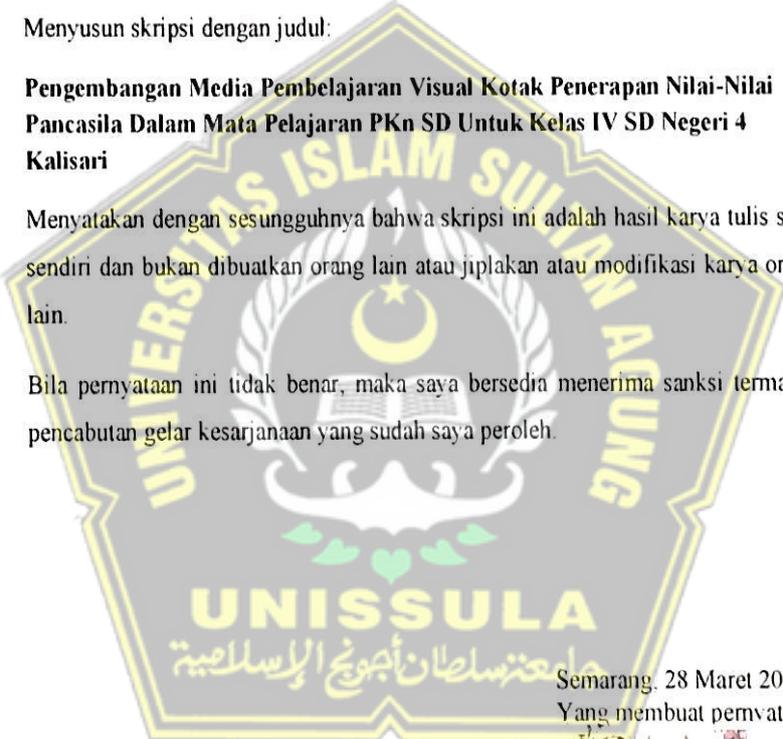
Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKn SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari

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

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

Semarang, 28 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



METERAL TEMPEL
PE- B5AKX319517689
Anisa Kartika Sari
34301900013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

يُسْرًا لَعُسْرًا مَعًا إِنَّ

Artinya: “Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan,” (Q S Al Insyirah: 5).

PERSEMBAHAN :

Puji syukur terhadap Allah SWT atas terselesainya skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKn Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat berarti dalam hidup saya, Bapak Rochmanto dan Ibu Sukarni yang senantiasa mencurahkan segenap kasih sayang dan perhatian dalam penyusunan skripsi ini.
2. Kepada kedua saudara saya, kakak pertama saya Roman Prasetya dan kakak kedua saya Ria Nur Aini beserta keluarga yang siap sedia menampung segala keluh kesah yang saya alami dan memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kepada seluruh keluarga besar saya yang selalu mendukung dan memberi semangat saya agar segera terselesainya skripsi ini.
4. Kepada teman-teman saya yang sangat baik dalam memberi dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Anisa Kartika Sari, NIM. 34301900013. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKN SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Sari Yustiana S. Pd., M. Pd., Pembimbing II: Dr. Muhamad Afandi, M. Pd., M. H.

Penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai Pancasila berbasis permainan monopoli. Pengembangan produk dilakukan dengan mencang produk yang diawali dengan analisis lalu membuat desain. Desain yang diawali dengan pemilihan materi dan sketsa media. Kemudian melakukan pengembangan dengan membuat produk dan dilakukan validasi lalu revisi media. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 4 Kalisari 2022/2023. Variabel penelitian meliputi validasi media, validasi materi, validasi guru, respon guru, respon peserta didik dan tes hasil belajar. teknik analisis data meliputi analisis data kelayakan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Rata-rata nilai yang diperoleh dari 3 validator untuk media pembelajaran visual 91,66% kategori sangat layak, pada uji kepraktisan dari hasil respon guru dan peserta didik 92,82% kategori praktis, sedangkan perbedaan nilai hasil belajar *pre-test* 59% kategori cukup efektif dan *post-test* 84% kategori efektif dengan signifikansi 0,01 yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya pengaruh antar kedua variabel menunjukkan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai Pancasila berbasis permainan monopoli efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, PKN SD, Pancasila

UNISSULA
جامعة سلطان أبجوج الإسلامية

ABSTRACT

Anisa Kartika Sari, NIM. 34301900013. Development of Visual Learning Media Box Application of Pancasila Values in Elementary Civics Subjects for Grade IV SD Negeri 4 Kalisari. Faculty of Teaching and Education, Sultan Agung Islamic University. Advisor I: Sari Yustiana S. Pd., M. Pd., Advisor II: Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H.

The research focuses on the development of visual learning media that box the application of Pancasila values based on monopoly games. Product development is done by designing a product that begins with analysis and then makes a design. The design begins with the selection of material and sketch media. Then carry out development by making products and validating and then revising the media. The subjects of this study were students of SD Negeri 4 Kalisari in 2022/2023. Research variables include media validation, material validation, teacher validation, teacher response, student response and test learning outcomes. Data analysis techniques include data feasibility analysis, data practicality analysis, and data effectiveness analysis. The average value obtained from 3 validators for visual learning media is 91.66% in the very feasible category, in the practicality test from the results of teacher and student responses 92.82% in the practical category, while the difference in pre-test learning outcomes is 59% in the sufficient category effective and post-test 84% effective category with a significance of 0.01 which can be interpreted that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means the influence between the two variables shows the visual box learning media applying Pancasila values based on monopoly games is effectively used as a learning medium.

Keywords: Learning Media, Civics Elementary School, Pancasila

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat ramat serta hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi penelitian guna memenuhi syarat tugas akhir untuk membisakan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd). Adapun judul skripsi penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKn SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari.

Dalam proses penyusunan skripsi pada penelitian ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, penulis tidak akan mungkin bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan kesempatan studi kepada peneliti di Kampus Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat, S. Pd., M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unissula yang telah memberikan kesempatan belajar dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Muhamad Afandi, M. Pd., M. H., selaku Sekretaris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S. Pd., M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

5. Nuhyal Ulia, S. Pd., M. Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Sari Yustiana, S. Pd., M. Pd., Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, nasehat dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
7. Dr. Muhamad Afandi, M. Pd., M.H., Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada peneliti selama penyusunan penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Rochmanto dan Ibu Sukarni, serta kedua saudaraku Roman Prasetya dan Ria Nur Aini keluarga tercinta yang selalu memberikan segala hal yang terbaik, melalui do'a dan dukungan penuh serta kasih sayang dan pengertian yang luar biasa tak terhingga selama proses penyusunan skripsi.
9. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan yang berguna bagi penulis untuk berkarya dan menjalankan kehidupan sebagai makhluk social.
10. Sahabat dan teman-teman seperjuangan satu Angkatan khususnya PGSD kelas A Angkatan 2019 yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
11. Peserta didik kelas IV, Wali kelas serta Kepala Sekolah SD Negeri 4 Kalisari yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Sahabat dan teman-teman dirumah, dikampus serta orang-orang terdekat penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam penyusunan proposal penelitian ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9

A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Media Pembelajaran	9
2. PKn SD.....	21
3. Teori Belajar.....	27
4. Karakteristik Siswa Kelas IV	29
B. Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Desain Penelitian.....	36
B. Prosedur Penelitian.....	38
C. Desain Rancangan Produk	41
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Uji Kelayakan.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Perancangan Produk	55
2. Hasil Produk	58
3. Hasil Uji Coba Produk	61

4. Analisis Data	64
B. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	76
A. Simpulan	76
B. Saran.....	77
Daftar Pustaka	78



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Guru.....	47
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	50
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	51
Tabel 3.7 Kategori Kelayakan.....	53
Tabel 3.7 Kategori Kepraktisan.....	54
Tabel 4. 9 Susunan materi.....	59
Tabel 4.10 Hasil Uji Kelayakan.....	61
Tabel 4.11 Desain Media Sebelum dan Sesudah Revisi.....	63
Tabel 4.12 Diagram Nilai <i>Pre-Test</i>	64
Tabel 4.13 Diagram Nilai <i>Post-Test</i>	65
Tabel 4.14 Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	68
Tabel 4.15 Uji Kelayakan Validator.....	71

Tabel 4.16 Hasil Respon Guru.....	72
Tabel 4.17 Hasil Respon Peserta Didik	73
Tabel 4.18 Hasil Keefektifan <i>Paired Sample T-Test</i>	76
Tabel 4.19 Hasil <i>Paired Sample Statistic</i>	76
Tabel 4.20 Hasil <i>Paired Sample Correlations</i>	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Media.....	40
Gambar 3.2 Desain Rancangan Produk Ketika Dibuka.....	42
Gambar 3.3 Desain Rancangan Produk Ketika Dilipat	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	86
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian.....	87
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	88
Lampiran 4 Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	89
Lampiran 5 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	90
Lampiran 6 Instrumen Angket Validasi Guru.....	91
Lampiran 7 Instrumen Angket Respon Guru.....	92
Lampiran 8 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	93
Lampiran 9 Instrumen Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	94
Lampiran 10 Hasil Validasi Media.....	97
Lampiran 11 Hasil Validasi Materi.....	98
Lampiran 12 Hasil Validasi Guru.....	99
Lampiran 13 Hasil Respon Guru.....	100
Lampiran 14 Hasil Respon Peserta Didik.....	101
Lampiran 15 Hasil <i>Pre-Test</i> Peserta Didik.....	102
Lampiran 16 Hasil <i>Post-Test</i> Peserta Didik.....	103

Lampiran 17 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	104
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	105
Lampiran 19 Pelaksanaan Penelitian.....	108
Lampiran 20 Sampel Hasil <i>Pre-Test</i>	109
Lampiran 21 sampel Hasil <i>Post-test</i>	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, agama, , pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan memiliki dua pengertian dalam arti luas dan sempit, menurut ahli pendidikan George F. Kneller mendefinisikan pendidikan secara terminologi. Dalam arti luas, pendidikan mengacu pada tindakan atau pengalaman seseorang yang berdampak pada karakter, kemampuan mental, dan kemampuan fisik seseorang. Sebaliknya, itu dijelaskan dalam arti yang lebih terbatas sebagai proses di mana komunitas meneruskan informasi, nilai, dan kemampuan dari generasi ke generasi melalui institusi seperti sekolah, pendidikan tinggi, dan institusi lainnya (Helmawati, 2014:23). Sedangkan, (Ilham, 2019) menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan sarana untuk memajukan kehidupan masyarakat

Indonesia menjadi lebih maju, baik dalam bidang agama, sosial, ekonomi, teknologi dengan mengontrol dan mengevaluasi kemajuan pendidikan yang ada di Indonesia sesuai dengan kurikulum dan perkembangan zaman.

Berdasarkan definisi yang telah dijabarkan diatas, ada juga definisi Pendidikan nasional. Pendidikan nasional diartikan sebagai pengajaran berdasarkan UUD 1945, yang berlandaskan pada prinsip-prinsip agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan kebutuhan kekinian. Semua unsur pendidikan yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan tercakup dalam pendidikan nasional Indonesia. Pendidikan juga memiliki tujuan. Dalam rangka membentuk karakter bangsa, pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, kepercayaan diri, motivasi, dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Jika setiap orang sadar akan nilai pendidikan yang dapat dimulai dari bangku sekolah dasar, maka tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Selain tujuan pendidikan, keberhasilan pendidikan anak merupakan harapan setiap orang tua dan guru. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hal atau pembelajaran yang dikuasai dalam belajar. Ada banyak cara untuk memperoleh keberhasilan yang diinginkan yaitu dengan cara menerapkan metode dan media yang digunakan pada saat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak. Pendidikan dapat berhasil apabila ada dukungan dari orang tua, orang sekitar serta guru disekolah dan adanya semangat anak tersebut untuk belajar. Peran orang tua dalam keberhasilan pembelajaran anak sangat diperlukan untuk memberikan dukungan positif, memberikan

perhatian, nasehat dan motivasi kepada anaknya serta membantu sang anak ketika belajar dirumah seperti menjelaskan materi yang anaknya kurang paham, membantu anak mengerjakan PR dan juga meberikan fasilitas anaknya untuk belajar (Widia Ningsih & Dafit, 2021).

Keberhasilan pendidikan juga dipengaruhi oleh faktor dari lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sangat menentukan berhasil tidaknya pendidikan tersebut, maka guru mempunyai peran penting bagi pendidikan siswanya disekolah untuk mencapai keberhasilan pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan pendidikan, pembelajaran akan terselenggara secara efisien apabila guru memiliki kompetensi dalam menjalankan fungsinya sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana dan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran (Buchari, 2018).

Selain lingkungan yang kondusif keberhasilan pendidikan anak dikelas juga ditentukan bagaimana guru melaksanakan pembelajaran dikelas. Efektivitas proses belajar mengajar di kelas sangat dipengaruhi oleh daya cipta guru. Dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai pendidik, guru harus kreatif. Pengaruh terbesar pada kemampuan siswa untuk belajar adalah guru mereka.

Dengan menggunakan sumber-sumber pengajaran yang sesuai dengan informasi yang tidak dipahami siswa di kelas, seorang guru dapat membuat lingkungan kelas menjadi lebih menarik bagi siswa. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang

menarik. Ada berbagai macam media pembelajaran, seperti auditori, visual, dan audio-visual, serta berbagai media, gambar fotografi, dan peta atau bola dunia. Bahan ajar visual merupakan salah satu jenis alat ajar yang bermanfaat. Guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran visual untuk membantu siswa yang kesulitan memahami pelajaran PKn tentang penerapan nilai-nilai Pancasila.

Hal ini didukung oleh hasil kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 4 Kalisari mendapatkan hasil bahwa ada beberapa siswa kelas IV SD Negeri 4 Kalisari kurang memahami nilai-nilai Pancasila serta contoh penerapan sikap sehari-hari yang ada pada Pancasila. Permasalahan tersebut muncul karena kurangnya kreativitas dan kurangnya inisiatif guru dalam menjelaskan materi serta tidak adanya sarana atau media pembelajaran yang membantu guru untuk menjelaskan materi mengenai nilai-nilai penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang lebih menarik. Di SD tersebut juga belum pernah menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi dalam proses belajar mengajar. Guru biasanya berada di pusat kegiatan pembelajaran di kelas. Guru memulai dengan menguraikan beberapa prinsip yang terdapat dalam Pancasila dan memberikan gambaran umum tentang beberapa sikap yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada kontak fisik atau interaksi guru-siswa. Kemonotonan dan kebosanan kegiatan

kelas selama proses pembelajaran menghalangi siswa untuk memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru.

Guru membutuhkan materi pembelajaran visual khususnya Kotak Implementasi Nilai-Nilai Pancasila untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif, sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan sesuai dengan uraian kegiatan observasi dan wawancara di atas. Pendidikan dapat berhasil apabila ada dukungan dari orang tua, orang sekitar serta guru disekolah dan adanya semangat anak tersebut untuk belajar. Peran orang tua dalam keberhasilan pembelajaran anak sangat diperlukan untuk memberikan dukungan positif, memberikan perhatian, nasehat dan motivasi kepada anaknya serta membantu sang anak ketika belajar dirumah seperti menjelaskan materi yang anaknya kurang paham, membantu anak mengerjakan PR dan juga meberikan fasilitas anaknya untuk belajar (Widia Ningsih & Dafit, 2021). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian dapat difokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pembelajaran PKn SD Untuk Kelas IV SD Negeri IV Kalisari”.

B. Pembatasan Masalah

Peneliti berkonsentrasi pada batasan tantangan penelitian pengembangan ini seperti yang dijelaskan di bawah ini untuk

mengarahkan dan memfokuskan penelitian ini secara lebih spesifik untuk mencapai tujuan dan sasaran yang diantisipasi:

1. Pengembangan penggunaan media pembelajaran visual kotak penerapan pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari.
2. Mengembangkan media pembelajaran visual kotak penerapan pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran visual kotak penerapan pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Mengetahui efektifitas media pembelajaran visual kotak penerapan pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian permasalahan di atas jelas bahwa permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran visual Kotak Penerapan Pancasila?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran visual Kotak Penerapan Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
3. Apakah media pembelajaran visual kotak penerapan pancasila efektif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 4 Kalisari?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka dalam penelitian pengembangan ini terdapat tujuan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran visual dibuat berupa kotak yang memuat: gambar sila-sila pancasila serta sikap penerapan sila-sila pancasila.
2. Pendidik beserta siswa dipermudah dalam penggunaan media pembelajaran visual karena media tersebut sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami sila-sila pancasila menggunakan kotak penerapan pancasila agar pembelajaran lebih menarik dan efektif.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan dan non pendidikan. Adapaun manfaatnya diantara lain ialah:

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan detail tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lain dan dapat diperbaiki.

2. Bagi Siswa

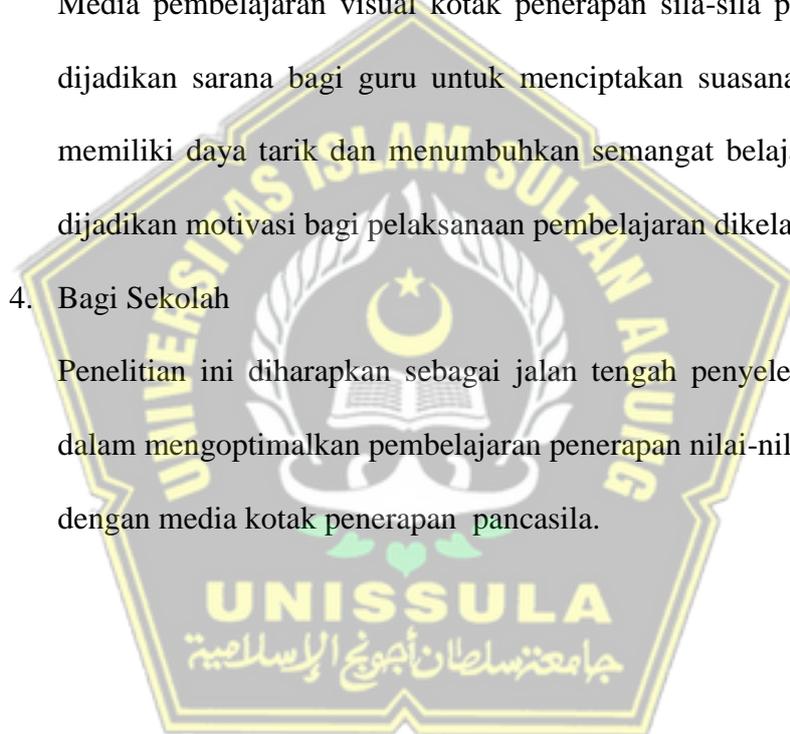
Manfaat penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar karena ditunjang dengan gambar aktivitas penerapan sila-sila dalam pancasila.

3. Bagi Guru

Media pembelajaran visual kotak penerapan sila-sila pancasila dapat dijadikan sarana bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang memiliki daya tarik dan menumbuhkan semangat belajar, serta dapat dijadikan motivasi bagi pelaksanaan pembelajaran dikelas.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai jalan tengah penyelesaian masalah dalam mengoptimalkan pembelajaran penerapan nilai-nilai pancasila dengan media kotak penerapan pancasila.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a) Definisi Media

Kata Latin untuk media, *media*, secara harfiah berarti perantara atau cara pengiriman pesan dari pengirim ke penerima. Pendapat beberapa ahli mengenai media adalah sebagai berikut: Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media mencakup semua saluran yang digunakan untuk pengiriman pesan. Sebaliknya, *Education Association* (NEA) media adalah segala sesuatu yang dapat diubah, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan dengan alat yang tepat (Satrianawati, 2018:5).

Media merupakan instrument netral yang memuat sebuah informasi untuk berkomunikasi dengan orang lain (Miconi & Serra, 2019). Penggunaan media oleh siswa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya siswa sekolah dasar, tidak dapat dipisahkan (Rahmatia et al., 2021). Dengan bantuan media, pendidikan dapat berjalan dengan lancar dan memotivasi siswa untuk berkonsentrasi pada studinya guna mencapai tujuan pembelajarannya. Terdapat berbagai

macam media yang dapat digunakan untuk berkomunikasi atau menyampaikan informasi, namun dalam hal ini alat yang digunakan antara pendidik dan peserta didik adalah media yang dapat menyampaikan pesan berupa konten selama proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan instruktur untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas.

Menurut pengertian media di atas, dapat dikatakan bahwa media mencakup segala sesuatu yang dapat membantu seseorang dalam menggunakan komunikasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pembeneran menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk pengajaran di kelas.

b) Definisi Pembelajaran

Belajar adalah proses yang melibatkan kegiatan belajar mengajar. Menurut (Barron et al., 2015) definisi pembelajaran dapat bervariasi secara substansial antar bidang dan bahkan di dalam bidang. Beliau juga mengatakan bahwa pembelajaran adalah konsep pemrosesan informasi yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung atau bisa dikatakan dengan adanya pembelajaran dapat mengubah perilaku individu.

Dengan menggunakan sumber belajar, seseorang terlibat dalam proses belajar dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang baik (Rohani, 2019). Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang dilakukan di sebuah ruangan

atau luar ruangan dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah materi tertentu (Suryaningsih et al., 2022).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan dengan sadar antara guru dan siswa melalui beberapa kegiatan seperti interaksi, aksi serta transaksi yang dihubungkan dengan pengetahuan untuk menghasilkan perubahan perilaku kearah yang kian membaik. Agar pembelajaran bisa maksimal perlu perangkat pembelajaran yang dapat membantu, seperti membuat tujuan belajar, menyusun tahapan belajar serta membuat media pembelajaran.

c) Hakikat Pembelajaran Visual

Pembelajaran dengan menggunakan penglihatan sebagai sumber informasi dan pengetahuan dikenal dengan pembelajaran visual. Seseorang yang memiliki gaya pembelajaran visual akan mudah menerima gagasan atau informasi yang dikemas dalam bentuk gambar (Parbawa, 2018). Selain pengertian pembelajaran visual, juga terdapat ciri-ciri pembelajaran visual menurut (Wahyuni, 2017) : (1) lebih mudah untuk ingat apa yang dilihat, bukan apa yang didengar.; (2) teratur dan rapi; (3) belajar dari gambar, foto maupun video; (4) ingin melakukan segala sesuatu dan (5) saat belajar sambil dilakukan *doodling* agar lebih fokus. Dalam pembelajran visual terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut (Melly, 2020) kelebihan pembelajaran visual ialah (1) bisa memnginat detail dan juga warna yang sangat baik; (2) ketika menghafal ataupun memahami informasi biasanya anak-anak akan

memvisualisasikan gambar atau image di dalam pemikirannya; dan (3) mampu membaca, mengeja maupun menghafal pelajaran dengan sangat baik. Sedangkan kekurangan pembelajaran visual ialah; (1) susah untuk memahami penjelasan guru apabila tidak disertai dengan gambar dan yang lainnya; (2) konsentrasinya mudah terganggu saat melihat sesuatu yang kurang menarik dan jelek; dan (3) membutuhkan lebih banyak waktu untuk mencerna atau memahami informasi yang diberikan.

d) Definisi Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi sehingga siswa dapat lebih mudah menerima dan memahami pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru itu dianggap sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang memungkinkan seseorang mengirim pesan kepada orang lain dengan menggunakan objek tertentu (Kirkwood & Price, 2014).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu meliputi alat, lingkungan, strategi yang memungkinkan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengajar siswa dengan tujuan tertentu secara konkrit dan bermakna dalam kegiatan belajar serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran (Ashoumi, 2017). Berdasarkan fungsinya media pembelajaran dibagi menjadi dua fungsi yakni: Media dalam arti luas adalah segala macam barang yang digunakan oleh seseorang untuk melakukan perubahan yang terjadi secara langsung maupun tidak

langsung. Dalam arti terbatas, media mengacu pada alat atau bahan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas untuk mengatasi masalah atau mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan penggunaan media pembelajaran juga dapat memperjelas inti materi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Wijaya et al., 2020).

Dapat disimpulkan dari sekian banyak definisi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli di atas bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswa selama kegiatan belajar dalam bentuk foto, buku, atau bentuk lainnya.

e) Ciri-ciri Media Pembelajaran

Memahami kualitas media pembelajaran akan membantu kita menentukan apakah suatu objek merupakan alat pembelajaran atau bukan. Ciri-ciri umum menurut (Salahuddin, 2016) pada media pembelajaran ialah sebagai berikut: (1) ciri fiksatif (*fixative property*), fitur yang menggambarkan kapasitas media untuk menangkap, menyimpan, mempertahankan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek yang dapat diurutkan atau disusun ulang, seperti dengan kaset video, film, dan fotografi; (2) ciri manipulatif (*manipulative property*), karakteristik yang menggambarkan peristiwa atau transformasi yang terjadi dalam waktu singkat menggunakan metode pengumpulan data menggunakan hal-hal,

seperti bagaimana larva kupu-kupu berubah; (3) ciri distributif (*distributive property*), ciri media yang ditransformasikan melintasi ruang sambil didasarkan pada kualitas media tertentu pada saat yang bersama.

Selain ciri-ciri media pembelajaran yang dikemukakan diatas, ada beberapa ciri-ciri umum menurut (Untari, 2017) ialah (1) Media pembelajaran harus memiliki pengertian fisik atau disebut juga hardware, yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera; (2) Media pembelajaran harus memiliki pengertian non fisik, disebut juga perangkat lunak, yaitu isi pesan yang terkandung dalam perangkat keras; (3) Penekanan media pembelajaran pada audio dan visual; (4) Media pembelajaran bermakna sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi; (5) Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Media pembelajaran juga menunjukkan ciri-ciri benda berwujud yang digunakan oleh pengajar dan siswa untuk pengajaran dan pembelajaran (Pratiwi & Meilani, 2018).

Dari beberapa ciri-ciri yang telah dijabarkan diatas, jika sebuah media dapat digunakan untuk mengajar tanpa memperhatikan waktu, dapat menyampaikan suatu konsep dalam waktu singkat, dan dapat dibagikan kepada orang lain dan tetap dapat digunakan meskipun telah menghabiskan banyak waktu bersama, maka hal itu memenuhi syarat sebagai suatu media pembelajaran. Sesuai dengan kriteria yang tertera, media pembelajaran juga berperan dalam proses belajar mengajar.

f) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk belajar, dan memiliki tujuan yang terlihat selama proses belajar mengajar. Menurut (Miftah, 2013) media berpartisipasi secara efektif dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan kehadiran guru karena dalam media pembelajaran tersebut sudah adanya petunjuk atau pedoman kerja sebagai alat yang digunakan dalam proses belajar dan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Dari penjabaran fungsi media pembelajaran diatas, ada beberapa fungsi media pembelajaran menurut (Sanjaya, 2014) yaitu: (1) fungsi komunikatif, artinya alat pembelajaran digunakan untuk meningkatkan komunikasi antara pengirim dan penerima pesan; (2) fungsi motivasi, artinya media diharapkan sebagai media untuk memotivasi minat belajar siswa; (3) fungsi kebermaknaan, artinya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kapasitas siswa untuk membedakan dan menghasilkan karakteristik kognitif tingkat tinggi, atau dapat dinyatakan untuk meningkatkan beberapa bagian dari sikap dan keterampilan; (4) fungsi penyamaan persepsi, artinya dapat menyamakan persepsi masing-masing peserta didik, memastikan bahwa setiap peserta didik melihat hal yang sama; (5) fungsi individualitas, artinya kebutuhan setiap siswa yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda dapat dipenuhi melalui media pembelajaran. Maka dari itu, fungsi media sangat penting bagi kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Menurut Levie & Lentz dalam (Azhar Arshad, 2014) terdapat Ada empat fungsi media pembelajaran: (1) fungsi perhatian, yaitu menarik dan memusatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran yang berkaitan dengan media visual yang telah ditampilkan; (2) fungsi afektif, yaitu mengukur seberapa senang siswa belajar atau membaca teks bergambar yang dapat membangkitkan emosi dan sikap di dalamnya; (3) fungsi kognitif, yaitu media pembelajaran yang mendorong pemirsa untuk memahami dan mempertahankan pengetahuan atau pesan yang disampaikan oleh gambar; dan (4) fungsi kompensatoris, mengakomodasikan siswa yang lambat memahami materi pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran, menurut apa yang telah diuraikan di atas adalah untuk membantu guru mengkomunikasikan ide atau konten kepada siswa dengan cara yang membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini karena beberapa siswa mungkin merasa sulit untuk menyerap dan memahami informasi yang disajikan guru. Ini berfungsi sebagai alat pembelajaran dan memiliki kelebihan tambahan yang dapat membantu pembelajaran.

g) Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat dari media ialah (1) dapat menarik perhatian siswa; (2) media dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan; (3) pembelajaran menjadi lebih mudah; (4) media pembelajaran dapat memfasilitasi komunikasi; dan terakhir (5) media memberikan

pengetahuan yang lebih ke siswa (Sari, 2015). Menurut penelitian, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan sejumlah keuntungan baik bagi siswa maupun guru (Falahudin, 2017), adalah: (1) Dengan media pembelajaran proses belajar jelas dan menarik; (2) Dengan media proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan hasil belajar lebih berkualitas; (3) Dapat membantu proses pembelajaran dilakukan sesuai tempat dan waktu; (4) Media pembelajaran didorong sikap siswa terhadap materi dan proses pembelajaran; (5) Keterbatasan ruang dan waktu dalam kelas juga dapat teratasi.

Dalam memilih media yang akan diterapkan dalam pembelajaran harus memiliki prinsip. Menurut (Zaini & Dewi, 2017) kemampuan menyampaikan informasi secara merata, menjadikan pembelajaran lebih menarik, jelas, dan menarik, serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa merupakan keunggulan media pembelajaran.

Berdasarkan manfaat media pembelajaran yang telah dibahas di atas, maka dapat dikatakan manfaat tersebut antara lain membantu guru menyampaikan materi di kelas untuk memenuhi tujuan pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran karena dengan menggunakan media pembelajaran tersebut memaksa mereka untuk berpikir lebih kritis dan kreatif. Untuk merasakan manfaat dan fungsinya secara maksimal, penting untuk memperhatikan sejumlah prinsip saat memilih media.

h) Prinsip Memilih Media Pembelajaran

Pemilihan media perlu memperhatikan agar keuntungan dari media tersebut dapat dirasakan. Saat memilih media, guru harus mempertimbangkan sejumlah faktor. Menurut (Tafoano, 2017) pemilihan media pembelajaran harus mempunyai prinsip seperti pemilihan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru harus memilih tepat serta mengenali karakteristik dari media, pilihan media yang berpusat pada siswa harus memperhitungkan biaya, aksesibilitas materi, kualitas media, dan ruang fisik tempat siswa belajar.

Saat memilih media pembelajaran, ada sejumlah pedoman yang harus diperhatikan. Pedoman tersebut adalah sebagai berikut: (1) Layak atau tidaknya media untuk digunakan dalam pembelajaran; (2) Memahami karakteristik media yang akan diproduksi secara tepat, karena setiap media memiliki karakteristiknya masing-masing; (3) Efektifitas waktu yang dibutuhkan untuk membuat media terpilih; dan (4) Kesesuaian sasaran penggunaan media harus sesuai dengan tuntutan siswa; (5) Mempertimbangkan biaya yang akan diperlukan dalam pembuatan media agar efektif dan mencapai tujuan belajar; (6) Tersedianya sarana yang diperlukan untuk menyajikan media di dalam kelas (Windasari & Sofyan, 2021). Prinsip pemilihan media pembelajaran menurut (Miftah & Nur Rokhman, 2022) harus memperhatikan tujuan dari proses pembelajaran dan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Prinsip pemilihan telah dijelaskan di atas, dan dapat disimpulkan bahwa ketika memilih media pembelajaran, sejumlah faktor harus diperhitungkan. Misalnya, media pembelajaran harus jelas dan rapi, sesuai dengan target audiens, bersih dan menarik, serta memuat topik atau materi yang relevan. Media pembelajaran juga harus dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis visual merupakan salah satu kategori media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya.

i) Media Berbasis Visual

Tanpa menggunakan suara atau audio, media visual menyampaikan visualisasi (gambar). Untuk menggugah minat dan pemikiran siswa selama proses pembelajaran, media visual merupakan sarana pembelajaran yang menyampaikan pesan dari sumber kepada konsumen pesan melalui gambar (Mumtahabah, 2014). Media berbasis visual yang meliputi gambar, diagram, peta, dan grafik yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, dapat membantu siswa memahami konsep dan memperkuat ingatannya selama proses pembelajaran (Anggraini Lestari et al., 2018).

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih menarik karena siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dan siswa juga adakan mempraktekkan kegiatan yang akan dilakukan untuk memenuhi erintah dari guru (Takdir et al., 2021). Ada sejumlah faktor yang harus dipertimbangkan ketika

memilih konten visual untuk memastikan bahwa itu sesuai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

j) Prinsip Media Berbasis Visual

Penggunaan media berbasis visual berhasil, harus diperhatikan beberapa konsep umum yang berlaku. Untuk membangkitkan pikiran, perasaan, dan minat siswa serta untuk menarik perhatiannya, media pembelajaran visual adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima pesan dengan menggunakan media visual (Mumtahabah, 2014). Menurut (Arsyad, 2014) pedoman umum berikut harus dipahami agar penggunaan media berbasis visual berhasil: (1) Untuk memastikan pembelajaran yang tepat, visual dapat digunakan untuk menekankan seberapa jelas informasi dalam teks disajikan; (2) Menggunakan visual langsung, seperti foto, bagan, kotak, dan diagram; (3) Memanfaatkan gambar untuk menunjukkan beberapa konsep, misalnya dengan menempatkan konsep visual secara bersebelahan; (4) Hilangkan grafik yang tidak seimbang; (5) memastikan bahwa visual dapat dibaca dan mudah dibaca; (6) menekankan konsistensi dan kejelasan dalam semua visual; (7) Diagram, khususnya, sangat berguna untuk mempelajari konten yang relatif sulit; (8) Visual yang dimaksudkan untuk menyampaikan ide tertentu akan efektif jika jumlah tindakan terpisah yang penting yang pesannya harus ditafsirkan dengan benar terbatas, jumlah objek dalam visual terbatas, dan semua objek dan tindakan yang dimaksudkan dijelaskan secara realistis untuk mencegah

multitafsir; (9) Keterangan gambar harus disiapkan; (10) Warna harus digunakan secara realistik. Sedangkan, menurut (Vandayo & Hilmi, 2020) prinsip media visual ialah berbentuk grafik, diagram, atau baris serta media visual harus jelas, tepat dan penyampaian gambar yang mengandung teks penjelasan. Sedangkan menurut prinsip media pembelajaran visual ialah media yang penyederhanaannya menggunakan grafik, diagram, atau garis untuk meringkas suatu informasi.

Prinsip media pembelajaran berbasis visual dapat disimpulkan dari definisi di atas. Media yang biasanya berupa garis, gambar, atau grafik yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan objek tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran. Saat membuat media berbasis visual, penting untuk mengingat ide-ide luas ini setelah mempelajarinya dari penjelasan di atas. Kotak media pembelajaran visual yang dikembangkan penelitian ini memasukkan sila-sila Pancasila.

2. PKn SD

a) Hakikat PKn SD

Pendidikan Kewarganegaraan bukanlah pelajaran biasa karena memiliki kekuatan untuk menginspirasi generasi mendatang untuk mencintai negaranya dan membentuk sifat manusia yang sesuai dengan identitas nasional (Suryani, 2019). Penting untuk terlebih dahulu mempertimbangkan esensi PKn untuk memahami pendidikan PKn di sekolah dasar.

Sejak sekolah dasar, pendidikan kewarganegaraan telah menjadi bagian dari kurikulum. Siswa sekolah dasar mendapatkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai bagian dari upaya pemerintah untuk menanamkan konsepsi kebangsaan yang beraneka ragam berdasarkan pengetahuan dan penanaman prinsip-prinsip kewarganegaraan, masyarakat politik, dan demokrasi untuk menjadi warga negara yang baik (Parawangsa et al., 2021). Selain definisi yang telah dijabarkan tersebut ada beberapa definisi PKn menurut (Zurohman & Bahrudin, 2021) adalah studi integrasi yang mendidik generasi muda terhadap pendidikan kewarganegaraan agar setiap individu mempunyai kesadaran hukum yang ada di Negara dan mampu mengamalkan perilaku baik sesuai hukum dan dasar Negara Pancasila yang berlaku.

Dapat disimpulkan dari beberapa uraian di atas bahwa inti PKn merupakan kajian integratif yang diajarkan kepada siswa dengan tetap mendukung prinsip-prinsip utama demokrasi dan pancasila dengan tujuan untuk mewujudkan warga negara yang baik. Ada alasan untuk belajar kewarganegaraan jika Anda mengetahui dasar-dasarnya.

b) Tujuan Pembelajaran PKn SD

Dalam pembelajaran PKn tentunya memiliki tujuan diadakannya pendidikan kewarganegaraan. Menurut (Henney, 2016) tujuan dari PKn ialah siswa mampu untuk berpikir kritis, mampu berpartisipasi dalam demokrasi yang ada di Indonesia, serta dapat meningkatkan kecerdasan siswa. Sedangkan menurut (Sutiyono, 2017) tujuan dari PKn ialah untuk

menambah keaktifan siswa dalam berpartisipasi dan berpikir kritis , analitis dan bertindak demokratis sesuai dengan Pancasila sesuai dengan Pancasila dan UUD Negara RI 1945.

Selain tujuan PKn yang telah dijabarkan diatas, ada tujuan PKn menurut (Magdalena et al., 2020) khususnya mengetahui dan memahami makna Pancasila dan isi UUD 1945 alternatifnya, seseorang dapat dikatakan sebagai warga negara yang baik sesuai dengan UUD 1945 dan prinsip-prinsip dasar Negara. Berdasarkan penjabaran tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran PKn dikembangkan dan diajarkan kepada siswa agar setiap siswa atau individu ialah meningkatkan nilai-nilai cinta tanah air dan rela berkorban untuk negara dan bangsa, menumbuhkan wawasan kebangsaan, memahami dan menjunjung tinggi hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta meningkatkan kualitas warga negara yang lebih baik. Selain memiliki tujuan yang ingin dicapai, banyak juga ruang lingkup yang dikaji dalam PKn sebagai studi integrasi.

c) Ruang Lingkup PKn SD

Sebagai studi integrasi, PKn memiliki ruang lingkup kajian. Ruang lingkup PKn di sekolah dasar diharapkan mampu menanamkan moral dan nilai-nilai yang kuat pada generasi muda bangsa di usia muda. Menurut (Kunawi Basyir, 2016: 21) Nilai-nilai PKn di SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan sila-sila Pancasila dan budaya bangsa sebagaimana terdapat dalam kurikulum PKn SD, sedangkan

pendidikan merupakan falsafah pendidikan yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai pada anak.

Pembelajaran PKn berdasarkan No. 22 Tahun 2006 memiliki ruang kelas yang meliputi (1) persatuan dan kesatuan bangsa seperti: cinta lingkungan, hidup rukun dengan cara yang berbeda, keutuhan NKRI, sumpah pemuda, partisipasi dalam penjualan negara, dan sikap positif tentang hukum, hukum nasional, dan hukum internasional; (2) hak asasi manusia, seperti hak dan kewajiban bayi, hak dan kewajiban anggota masyarakat, penghormatan dan perlindungan HAM, serta instrumen HAM nasional dan internasional; (3) persyaratan warga negara, seperti persamaan kewarganegaraan, kebebasan berserikat, gotong royong, kebebasan berpendapat, dan menghormati keputusan kelompok; (4) Promosi kohesi nasional, seperti yang terlihat dalam cita-cita seperti menghormati keragaman dan lingkungan; (5) Norma, hukum, dan peraturan, seperti yang mengatur masyarakat, peraturan rumah dan sekolah, peraturan daerah, dan norma nasional; (6) Konstitusi negara, seperti proklamasi kemerdekaan dan bagaimana negara dan konstitusi terkait secara fundamental; (7) Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, dan sistem pemerintahan; (8) Pancasila, meliputi rumusan Pancasila sebagai dasar negara, kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari; dan (9) globalisasi, meliputi kebijakan luar negeri

Indonesia, dampak globalisasi, hubungan internasional (Gandamana & Simanjuntak, 2014). Sedangkan menurut (N. Dewi & Abdulkarim, 2018) ruang lingkup PKn berupa nilai-nilai nasionalisme yang diadakan di dalam kelas dengan melakukan bermacam-macam kegiatan yang sesuai dengan materi pembelajaran PKn.

Informasi yang telah disampaikan akan disajikan. Untuk membedakan PKn dari pelajaran lain dan untuk secara efektif melaksanakan dan mencapai tujuan pembelajaran untuk mata pelajaran PKn, diperlukan untuk mempelajari fitur-fitur PKn.

d) Karakteristik PKn SD

Dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk hidup berdemokrasi berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, maka program Pendidikan Kewarganegaraan atau biasa disebut PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua (Ansori, 2015). Kewarganegaraan unik dari topik lain karena lebih menekankan pada pengembangan kualitas moral (afektif) sambil meninggalkan aspek lain saja. PKn juga erat kaitannya dengan pendidikan karakter karena keduanya memiliki tujuan yang sama yaitu memajukan akhlak (Anatasya & Dewi, 2021).

Kewarganegaraan ialah studi pemerintahan yang pelaksanaannya berada di sekolah dengan mata pelajaran yang terkait dengan demokrasi serta salah satu pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, sikap

dan keterampilan. Karakteristik pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan pemahaman pemerintahan, konstitusi dan system politik yang berlaku sesuai dengan Undang-Undang Negara RI 1945 (Indriani et al., 2021).

Jelas dari uraian di atas bahwa pengetahuan, keterampilan, dan rasa kewarganegaraan yang kuat adalah beberapa kualitas yang terkait dengan kewarganegaraan. Ketiga sumber daya ini dapat membantu siswa mengembangkan kecerdasan mereka dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. sehingga setelah mempelajari ilmu kewarganegaraan, siswa dapat memahami tanggung jawabnya sebagai warga negara di lingkungannya. Mengetahui hakikat PKn sangat penting sebelum memahami bagaimana PKn diajarkan di sekolah dasar, karena dengan demikian pelaksanaannya dapat memperhatikan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar.

e) Pembelajaran PKn di SD

Mempelajari PKn pada hakikatnya adalah membentuk karakter moral dari setiap individu sebagai warga Negara. Dalam membentuk karakter moral pada era sekarang, warga Negara mengalami kesulitan dan krisis karakter yang didominasi oleh generasi muda. Maka dari itu pendidikan karakter pada seseorang dapat diajarkan dari usia dini seperti usia anak sekolah dasar (D. A. Dewi et al., 2021). Pendidikan Kewarganegaraan lebih dari sekedar pelajaran rutin karena dapat

menanamkan rasa cinta tanah air pada generasi penerus dan membentuk kepribadian siswa sesuai dengan jati diri bangsa (Magdalena et al., 2020).

Siswa SD merupakan anak yang berada pada fase perkembangan baik secara fisik maupun mental ke arah yang lebih baik, serta mereka juga akan menghadapi tingkah laku sosial yang semakin meningkat. PKn dapat membantu guru dalam membentuk karakter siswa yang baik sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 (Lisnawati et al., 2022). Maka dari itu PKn diajarkan kepada anak sekolah dasar agar menciptakan warga Negara yang baik dan taat pada aturan Negara sesuai materi yang ada pada PKn.

Berdasarkan beberapa penjabaran tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: mengajarkan kepada siswa tentang susunan pemerintahannya, hak dan kewajibannya sebagai warga negara, serta kemampuan mengembangkan karakter positif sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Guru harus mempertimbangkan ciri-ciri siswa usia sekolah dasar yang masih berada di bawah ketika menerapkan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Instruktur harus mampu menciptakan pelajaran yang akan memotivasi siswa dan menghubungkan materi pelajaran dengan lingkungan.

3. Teori Belajar

Belajar adalah hal terpenting bagi kehidupan manusia, selama manusia tersebut masih bernafas maka manusia akan terus belajar. Ada

sejumlah teori belajar, masing-masing dengan perspektif berbeda tentang bagaimana orang, khususnya siswa, mengalami proses belajar. Buku yang mendefinisikan teori belajar behavioristic (Noorlaila Isti'adah, 2020:39-74) yaitu tingkah laku seseorang berubah sebagai hasil interaksi antara stimulus dan reaksi, atau tingkah laku siswa berubah dalam arti bahwa mereka berperilaku dengan cara yang berbeda sebagai akibat dari interaksi tersebut. Setiap individu pasti selalu mengalami perubahan perilaku.

Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran lebih mengarah pada siswa untuk berpikir. Teori behavioristik dapat membawa siswa untuk mencapai target tertentu. Menurut teori belajar behavioristik, belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, sedangkan mengajar adalah proses menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Karena tidak dapat dilihat atau diukur, stimulus dan respons tidak terlihat signifikan. Akibatnya, segala sesuatu yang diperoleh anak dari guru dan keluarannya harus dapat diukur dan diamati untuk mendeteksi perubahan perilaku (Saugstad, 2019).

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam teori belajar behavioristik. Kelebihan dan kekurangan teori behavioristik menurut (Anam S & Dwiyoogo, 2019) ialah: kelebihan teori behavioristik (1) siswa lebih aktif dan mandiri karena guru tidak dibiasakan ceramah; (2) Materi pembelajaran disusun dari yang sederhana sampai yang kompleks dengan tujuan pembelajaran; (3) kemampuan untuk mengubah satu rangsangan dengan yang lain sampai respon yang diinginkan muncul; (4) guru belajar

memahami secara cermat dan peka terhadap situasi dan kondisi pembelajaran; (5) kesesuaian teori ini untuk keterampilan belajar yang memerlukan pengulangan dan pembiasaan.. Sedangkan kekurangan teori behavioristik (1) tidak setiap pelajaran dapat menggunakan metode ini; (2) siswa berperan sebagai pendengar dalam proses pembelajaran dan menghafal apa yang didengar dan dipandang sebagai cara belajar yang efektif; (3) siswa dipandang pasif; (4) sebuah konsekuensi untuk menyusun bahan ajar dalam bentuk yang sudah siap. Untuk melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan teori tersebut, maka perlu diperhatikan karakteristik siswa di kelas IV SD sehingga kegiatan belajar dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

4. Karakteristik Siswa Kelas IV

Singkatnya, perkembangan anak di sekolah dasar meliputi pertumbuhan berbagai komponen, baik fisik maupun psikis. Penting untuk membangun kemampuan anak usia sekolah dasar untuk membantu orang lain dan diri sendiri baik di rumah maupun di sekolah. Siswa dari kelas sosial yang berbeda memiliki sikap, pola bicara, dan kepribadian yang bervariasi. Anak kelas tinggi mulai bisa berdiri sendiri sedikit jika guru tidak bisa membantu, sedangkan siswa kelas rendah masih sangat membutuhkan bantuan guru. Pada penelitian ini subjek yang menjadi sasaran penelitian ialah siswa sekolah dasar kelas IV yang termasuk siswa kelas tinggi. Siswa kelas tinggi umumnya berusia 9-12 tahun. Menurut Piaget, perkembangan anak pada usia tersebut biasanya memiliki ciri-ciri

yaitu: (1) Perhatian anak terpusat pada kehidupan nyata sehari-hari; (2) Rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari informasi baru yang dapat diterapkan; (3) Munculnya minat terhadap mata pelajaran khusus sebagai dasar untuk menonjolkan bakat khusus; (4) Anak atau siswa memandang nilai sebagai tolak ukur yang tepat atas prestasi belajarnya di sekolah; (5) Anak atau siswa senang membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama dan menetapkan aturan sendiri dalam kelompok.

Rasa ingin tahu siswa memang sangat besar pada usia tersebut, sehingga lebih tertarik dengan kegiatan aktif dan siswa selalu ingin mendengar pendapatnya. Maka dari itu, guru harus membantu siswa dengan cara sebagai perantara belajar agar siswa mampu membedakan atau menentukan serta menyelesaikan masalah sendiri melalui kebiasaan dan mampu berfikir lebih maju. Dengan adanya media pembelajaran visual ini, dapat membantu guru dan siswa untuk menyelesaikan masalah yang terjadi yaitu kesulitan memahami makna atau penerapan sikap sosial yang terkandung pada mata pelajaran PKN mengenai materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

B. Penelitian yang Relevan

1. Jurnal yang ditulis Desi Maharani, Abdul Aziz Hunaifi, dan Frans Aditia Wiguna. FKIP PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan judul *“Pengembangan Media Kotak Nusantara Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Keberagaman Suku Bangsa Dan*

Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui validitas media, materi, respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Teknik analisis yang digunakan ialah observasi. Konsep ADDIE digunakan sebagai model pengembangan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran visual tiga dimensi pada konten etnik yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Temuan validasi media akan diperoleh setelah hasilnya memenuhi persyaratan validitas media berdasarkan tabel kriteria validitas. Proporsi 81% sampai 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat dimanfaatkan menurut hasil validasi media, dan analisis data validasi media menunjukkan 96% yang dianggap penggunaan media sangat baik. Dari persentase yang telah diberikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat valid dan layak pakai karena hasil validasi ahli menunjukkan persentase sebesar 92% dan hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 94%.

Kedua penelitian ini, yang memiliki kesamaan dengan yang satu ini, menggunakan kotak fisik sebagai sumber belajar visual. Penelitian tersebut di atas, di sisi lain, mencoba untuk membangun kebenaran media, materi, dan jawaban dari instruktur dan siswa. Sebaliknya, tujuan penelitian saya adalah menggunakan media untuk meningkatkan pemahaman atau keberhasilan siswa dalam mempelajari kurikulum PKn.

2. Penelitian yang ditulis oleh Nur Hadiyaningrum Sa'diyah dan Vicky Dwi Wicaksono PGSD FIP Universitas Negeri Semarang dengan judul ***“Pengembangan Mystery Box Dalam Pembelajaran PPKn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”***. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan kotak misteri yang sudah jadi yang akan berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran. Model pengembang ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan untuk melakukan tahapan investigasi ini. Instrumen lembar validasi dan lembar angket jawaban digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Persentase 88,57% diperoleh melalui validasi media, sedangkan persentase 93,84% diperoleh dari ahli media. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai bagian dari kategori hukum. Kuesioner yang diisi siswa menghasilkan persentase 91,78%, yang menunjukkan bahwa dapat digunakan dengan praktis. Dapat disimpulkan bahwa pembuatan media Mystery Box untuk informasi tentang evolusi Pancasila dapat dianggap layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Pada penelitian ini menggunakan kotak aplikasi media pembelajaran visual pada materi nilai-nilai pancasila, sedangkan pada penelitian diatas saya menggunakan kotak misteri pada materi sejarah untuk rumusan pancasila. Persamaan dari kedua penelitian tersebut adalah

sama-sama menggunakan media pembelajaran visual dan memiliki tujuan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

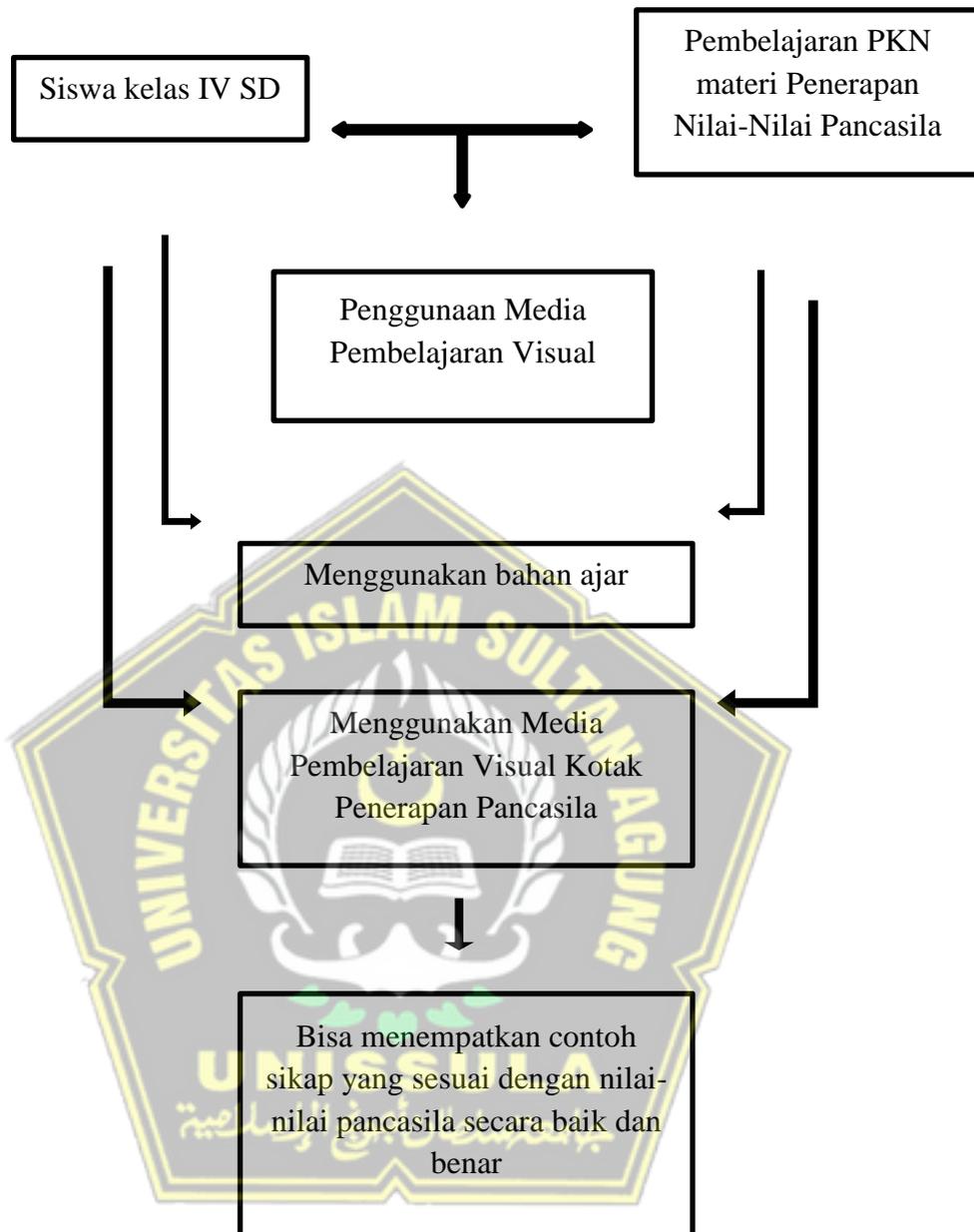
3. Jurnal yang ditulis oleh Elsa Damayanti, Sitti Rahma Yunus dan Sudarto Prodi Pendidikan IPA FMIPA Universitas Negeri Makasar dengan judul ***“Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”***. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi keandalan dan dampak media kartu flash visual tentang bagaimana organisme hidup berinteraksi dengan lingkungannya. Model Plomp, yang memiliki lima tahapan—tahap investigasi awal, tahap desain, tahap realisasi konstruksi, tahap pengujian, tahap evaluasi dan revisi, dan tahap implementasi—merupakan model pengembangan yang digunakan dalam pekerjaan ini. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan angket. Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu instrumen validitas visual flash card dan instrumen keefektifan media dengan survei respon siswa dan tes hasil. Berdasarkan pemeriksaan jawaban survei, jawaban siswa mendapat skor 86%, menunjukkan bahwa kartu flash visual adalah alat pembelajaran yang sangat baik, sedangkan skor pada tes pembelajaran adalah 93%. Kesimpulan: Kartu flash visual adalah alat yang berguna untuk mengajarkan pelajaran sains tentang bagaimana organisme hidup berinteraksi dengan lingkungannya.

Pembuatan bahan ajar visual dan penggunaan angket atau angket untuk pengumpulan data merupakan aspek yang mirip dengan penelitian ini, namun perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan tes dan angket untuk mengumpulkan data, sedangkan penelitian saya hanya menggunakan angket atau angket.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran visual kotak penerapan pancasila yang penyajiannya berupa kotak seperti koper yang di dalam kotak tersebut terdapat gambar dan tulisan mengenai materi yang menjelaskan tentang penerapan nilai-nilai pancasila.

Untuk memastikan hasil pembelajaran sesuai dengan tingkat kebutuhan baik mahasiswa maupun instruktur, penyajian media pembelajaran akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen dan guru yang berpengalaman. Siswa secara tidak langsung akan terdorong untuk memiliki perilaku yang baik sesuai dengan keyakinan Pancasila sebagai hasil dari penggunaan perangkat pembelajaran visual ini. Implementasi contoh sikap dalam kotak aplikasi akan menjadi sifat kedua bagi siswa. Selain itu, siswa akan lebih mudah memahami sikap-sikap unggul yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Research & Development* (R&D). Dalam buku (Saputro, 2017) menurut Sukmadinata (2008) *Research & Development* adalah suatu penelitian dengan dengan menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan bahan ajar visual mata pelajaran PKn yang akan membantu guru dalam pembelajaran di kelas dan menarik perhatian siswa saat belajar PKn, terutama dalam memahami sikap yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Siswa dapat memecahkan beberapa sikap yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan cita-cita yang terkandung dalam Pancasila berkat nilai tambah media pembelajaran visual aplikasi Pancasila yang dikembangkan. Kemasan fisik atau berwujud digunakan untuk mengemas Kotak Implementasi Pancasila. penciptaan produk yang dapat berhasil diterapkan pada proses belajar mengajar untuk mempromosikan pendidikan.

Hasil akhir dari proyek yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Penerapan Kotak Pancasila Pada Topik PKn SD Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari” ini merupakan sebuah kotak untuk

mengadopsi cita-cita Pancasila yang berbentuk permainan monopoli. Model pengembangan ADDIE Dicky and Carry (1996), yang menggunakan lima fase pengembangan, merupakan model yang diadopsi untuk penelitian ini:

1. *Analysis*

Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran dan memutuskan tentang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan masalah yang ada. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah yang tepat untuk mengembangkan produk.

2. *Design*

Menentukan perencanaan konsep produk, tujuan penggunaan produk, siapa pengguna produk, dan tata cara penggunaan produk.

3. *Development*

Pengembangan menjadi proses mewujudkan desain menjadi nyata.

4. *Implementation*

Melakukan uji coba produk sebagai langkah nyata dalam pengembangan produk sesuai dengan tujuan awal penelitian. Melalui uji coba bisa diperoleh data mengenai kekurangan apa saja yang harus diperbaiki sampai memperoleh hasil seperti yang diharapkan.

5. *Evaluation*

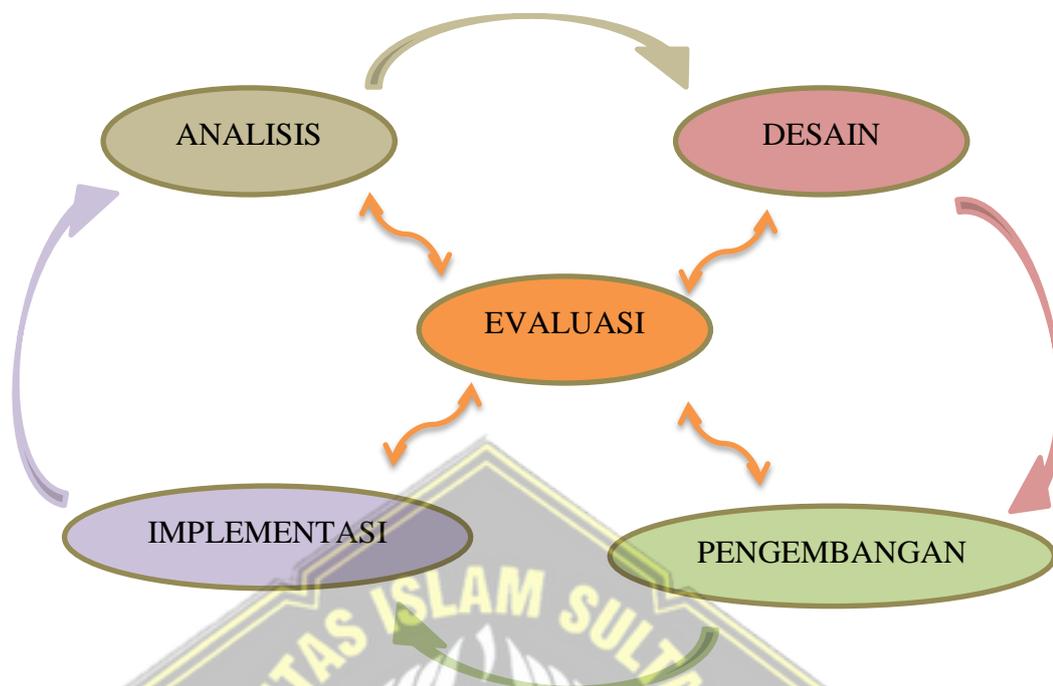
Melakukan evaluasi produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan awal dilakukan penelitian dari hasil data yang diperoleh ketika melakukan uji coba.

Pengembangan media pembelajaran visual berupa permainan monopoli “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKn SD Negeri 4 Kalisari” yang dilakukan dapat sesuai dengan tujuan awal dilakukan penelitian dan bisa dimanfaatkan menjadi bahan dalam menuntut ilmu yang mampu memotivasi peserta didik saat memahami materi penerapan nilai-nilai pancasila kelas IV.

B. Prosedur Penelitian

Proses studi didasarkan pada pendekatan pengembangan ADDIE Dick and Carry, yang memiliki lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Langkah-langkah ini telah dibahas. Karena peneliti mengubah model pengembangan sesuai kebutuhan, maka hanya digunakan pada tahap implementasi dalam penelitian ini.

Prosedur pengembangan penelitian ini meliputi tahap-tahap berikut:



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Media

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah untuk mempermudah proses pengambilan data dan penelitian. Informasi bersala dari hasil wawancara bersama wali kelas IV SD Negeri 4 Kalisari mengenai metode belajar yang berlangsung dan permasalahan yang dihadapi. Pengumpulan informasi dilakukan dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk dengan sasaran atau kebutuhan siswa. Selain itu juga dilakukan pemilihan materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan kebutuhan siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya melakukan perencanaan (desain) mengenai media pembelajaran visual yang akan dibuat. Menyusun materi dan membuat sketsa media kotak penerapan nilai-nilai Pancasila yang berbasis permainan monopoli. Tahap ini kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran visual.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan media menjadi tahap merealisasikan desain produk sesuai dengan tujuan awal dilakukannya penelitian, dimana hasil akhir dari produk akan di uji cobakan. Dalam tahap pengembangan hal yang akan dilakukan ialah mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran visual. Setelah memproduksi media pembelajaran dan dilakukannya validasi kepada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media sebelum selanjutnya digunakan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi akan dilakukan uji tingkat keefektifan media. Sebelum media diterapkan peneliti melakukan *Pre-Test* terlebih dahulu untuk mengukur tingkat kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan. Kemudian produk yang telah dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKn dapat digunakan atau diuji coba pada subjek penelitian dan

pengembangan yaitu siswa kelas IV SD Negeri 4 Kalisari. Setelah uji coba produk maka ada *post-test* untuk mengetahui keefektifan media sebelum dan sesudah digunakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran digunakan sebagai media pembantu proses pembelajaran materi PKn penerapan nilai-nilai pancasila melalui angket respon siswa, dan angket respon guru.

C. Desain Rancangan Produk

Produk dibuat dari kain kulit sofa menyerupai persegi panjang buka tutup yang bisa digunakan didalam maupun di luar ruangan, didalam kotak tersebut dibuat menyerupai permainan monopoli yang disesuaikan dengan materi PKn penerapan nilai-nilai pancasila.



Gambar 3.2. Desain Rancangan Produk Ketika Dibuka



Gambar 3.3. Desain Rancangan Produk Ketika Dilipat

Dari beberapa gambar diatas ada 1 bentuk tas kotak buka tutup, yang dimana apabila tas kotak tersebut dibuka terdapat 1 permainan monopoli. Pada tengah-tengah permainan monopoli dilengkapi dengan tempat untuk melentakkan kartu dana umum, kartu tantangan (pertanyaan) dan bintang sebagai reward permainan. Sedangkan pada bagian kanan kiri atas bawah sebagai tempat berlangsungnya permainan monopoli.

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sedangkan kegiatan penelitian dilakukan di SD Negeri 4 Kalisari Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan, sumber data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes (pre-test dan post-test). Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 4 Kalisari. Faktor utama yang mendorong digunakannya SD Negeri 4 Kalisari dalam penelitian ini adalah:

1. Aksesibilitas fasilitas sebagai tempat penelitian.
2. Pengembangan permainan monopoli sebagai perangkat pembelajaran belum pernah dipelajari, khususnya penerapan nilai-nilai pancasila di kelas IV SD Negeri 4 Kalisari.
3. Belum adanya media pembelajaran sebagai sumber belajar bagi siswa khususnya kelas IV.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dimanfaatkan sebagai teknik pengumpulan data. Teknik penelitian ini melibatkan dua tahap yaitu tahap pra pembuatan media pembelajaran dan tahap pengembangan, seperti dipaparkan di bawah ini:

1. Angket

Kuesioner, dalam kata-kata Suharsimi Arikunto, adalah daftar pertanyaan yang dibagikan kepada orang lain yang bersedia bereaksi sebagai tanggapan atas permintaan pengguna (Siadari, 2018). Pertanyaan tertulis yang diajukan oleh responden disebut sebagai kuesioner.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket respon guru kelas IV SD Negeri 4 Kalisari, angket respon siswa, angket validasi guru, angket validasi materi, dan angket validasi guru.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Sumber
1	Kemudahann	3 butir	(Tafoano, 2017)
	a. Kemudahan bahan yang digunakan		
	b. Kemudahan dalam menyimpan media		
	c. Kemudahan dalam menggunakan media		
2	Kesesuaian	3 butir	(Windasari & Sofyan, 2021)
	a. Media yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajarann		
	b. Media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa		
	c. Media yang dibuat berhubungan dengan materi		
3	Penekanan	1 butir	(Arsyad, 2014)
	a. Media dapat mengkomunikasikan informasi atau materi dengan jelas efektif		
4	Daya tarik	2 butir	(Arsyad, 2014)
	a. Kerasian pemilihan warna		
	b. Gambar yang digunakan menarik		

5	Kesederhanaan	1 butir	(Arsyad, 2014)
	a. Kesederhanaan tampilan permainan pada media		

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Sumber
1	Kesesuaian	4 butir	(Arsyad, 2014)
	a. Kesesuaian materi dengan KD		
	b. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa		
	c. Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari		
	d. Kesesuaian materi dengan materi PKn kelas IV		
2	Sajian	2 butir	(Arsyad, 2014)
	a. Materi memiliki kejelasan tujuan pembelajaran		(Tafoano, 2017)
	b. Materi disusun sesuai dengan urutan penyajian		
3	Kejelasan	2 butir	(Arsyad, 2014)
	a. Kejelasan warna, tulisan dan gambar		

	yang sesuai materi		
	b. Kejelasan bahasa yang digunakan		
4	Keserasian	1 butir	(Arsyad, 2014)
	a. Keserasian warna, tulisan dan tampilan gambar		
5	kelengkapan	1 butir	(Vandayo & Hilmi, 2020)
	a. Kelengkapan materi yang sesuai dengan KD		

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Guru

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Sumber
1	Keefektifan	3 butir	(Arsyad, 2014)
	a. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi penerapan nilai-nilai Pancasila		
	b. Kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		
	c. Semua gambar yang ada pada media dapat dipahami dengan baik		
2	Interaktif	2 butir	(Zaini & Dewi, 2017)
	a. Materi yang disajikan pada kartu dan kuis mudah untuk		

	dipahamidan dibaca		
	b. Materi yang disajikan sesuai dengan KD		
3	Efisien	2 butir	(Tafoano, 2017)
	a. Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja		
	b. Media mudah dibawa dan tahan lama		
4	Kreatif	3 butir	(Falahudin, 2017)
	a. Penyajian soal dalam bentuk kuis menarik minat siswa untuk menjawab		
	b. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran		
	c. Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa memecahkan masalah		

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Sumber
1	Kebermafaatan	2 butir	(Falahudin, 2017)
	a. Desain media		

	pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila menarik		
	b. Penggunaan media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila sangat mudah		
2	Kemudahan	2 butir	(Sari, 2015)
	a. Materi yang disajikan pada media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila mudah dipahami		
	b. Media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila memberi motivasi para siswa untuk belajar		
3	Kepuasan	1 butir	(Zaini & Dewi, 2017)
	a. Media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dengan memanfaatkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran		

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Sumber
1	Kebermanfaatan	2 butir	(Falahudin, 2017)
	a. Desain media menarik		
	b. Penggunaan media sangat mudah		
2	Kemudahan	2 butir	(Zaini & Dewi, 2017)
	a. Materi yang disajikan merupakan materi penerapan nilai-nilai pancasila sesuai dengan kompetensi dasar		
	b. Adanya media yang menumbuhkan minat belajar peserta didik		
3	Kepuasan	1 butir	(Sari, 2015)
	a. Penggunaan gambar dan contoh dalam media dapat membantu pemahaman siswa		

2. Tes

Dalam penelitian ini terdapat dua tes yang dilakukan yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan diawal sebelum penggunaan media pembelajara visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila, sedangkan *post-test* dilakukan setelah media digunakan.

Kedua tes dilakukan untuk uji keefektifan media dan mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Indikator	Jumlah Butir	No. Item Pada Instrumen
Menentukan sikap yang mencerminkan sila pertama sesuai KD	1	1
Menentukan sikap yang mencerminkan sila kedua sesuai dengan KD	1	2 dan 9
Menentukan sikap yang mencerminkan sila ketiga sesuai dengan KD	1	3
Menentukan sikap yang mencerminkan sila keempat sesuai dengan KD	1	4
Menentukan sikap yang mencerminkan sila kelima sesuai dengan KD	1	5 dan 8
Menentukan sikap yang sesuai dengan Pancasila sesuai dengan KD	1	6 dan 10
Menentukan lambing sila keempat sesuai dengan KD	1	7

F. Uji Kelayakan

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dilakukan uji kelayakan media “Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila”. Tiga profesional media akan mencoba alat pembelajaran visual ini.

G. Teknik Analisis Data

Dengan mengkategorikan dan menyusun data ke dalam pola, menentukan mana yang signifikan dan apa yang dipelajari, serta menarik kesimpulan yang sederhana untuk dipahami bagi diri sendiri dan orang lain, analisis data adalah proses pengumpulan data secara metedis melalui wawancara dan observasi lapangan. Kotak Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV menggunakan teknik analisis data sebagai berikut dalam penelitian pembuatan media pembelajaran visual:

1. Analisis Uji Kelayakan

Analisis uji kelayakan dilakukan kepada validator yang didapat dari lembar angket digunakan untuk mengetahui kriteria kelayakan media pembelajaran, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (angket). Berikut rumus yang digunakan dalam uji kelayakan menurut buku (Sundayana, 2015:60) tersebut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

r = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan

No	Kriteria	Keterangan
1	<21%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

2. Analisis Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan diperoleh dari data angket responden guru dan responden siswa untuk mengetahui kriteria kepraktisan media pembelajaran yang sedang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. Angket menggunakan skala Liker dengan empat jawaban. Untuk mengetahui kriteria kepraktisan bisa menggunakan rumus (Milala et al., 2022) berikut:

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

Keterangan :

P: Presentase kepraktisan

x : jumlah skor yang diperoleh

xi: jumlah skor maksimal

Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kepraktisan
1	76-100 %	Praktis
2	51-75 %	Cukup Praktis
3	26-50 %	Kurang Praktis
4	0-25 %	Tidak Praktis

3. Analisis Uji Keefektifan

Analisis yang digunakan untuk memahami perangkat belajar Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila berhasil digunakan sebagai media pembelajaran PKn kelas IV dan mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi penerapan nilai-nilai pancasila dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Untuk mengevaluasi rata-rata sampel yang menerima perlakuan dan untuk membandingkan rata-rata sampel ini antara sebelum dan sesudah perlakuan, salah satu proses pengujian data yang disebut uji-t sampel berpasangan digunakan untuk memeriksa data. Aplikasi pengolahan data SPSS digunakan untuk melakukan pengujian ini.

Data hasil belajar dari hasil pre-test (sebelum menggunakan media) dan post-test digunakan dalam uji t-test berpasangan (setelah menggunakan media). Menurut (Santoso, 2014:265) Nilai signifikansi (Sig.) temuan keluaran SPSS digunakan untuk memandu pengambilan keputusan dalam Paired Sample T-Test sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran visual kotak penerapan Pancasila dengan memuat materi penerapan Pancasila dalam mata pelajaran PKn SD di SD Negeri 4 Kalisari. Responden pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 orang. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila yang akan dikembangkan mempunyai keunikan atau ciri khas dimana media ini dapat dimainkan seperti permainan monopoli yang didalamnya memuat materi tentang pancasila seperti simbol, sikap, pertanyaan dan pesan moral dalam kehidupan sehari-hari. Perbaruan dari media ini ialah dimana pada media pembelajaran lain hanya menggunakan penjelasan tentang sikap yang mencerminkan nilai-nilai pancasila, sedangkan pada media ini bisa dimainkan oleh siswa dan dapat menarik perhatian siswa karena selama permainan siswa menikmati permainan tersebut sambil belajar tentang materi penerapan nilai-nilai pancasila.

Pengembangan media pembelajaran visual ini dikembangkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam menjelaskan materi dan tidak ada sarana yang mendukung untuk menjelaskan materi. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai

pancasila sebagai media pembelajaran di kelas agar peserta didik tertarik untuk belajar dan dapat menghidupkan suasana di kelas yang biasanya terbilang monoton menjadi lebih hidup dan menarik. Pengembangan media dikembangkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perancangan Produk

Materi pembelajaran yang dibuat untuk penelitian ini memperhatikan tiga standar kualitas: validitas, penerapan, dan efektivitas. Berikut adalah penjabaran hasil dari setiap tahapan pengembangan media pembelajaran visual:

a) Analisis

Analisis menjadi tahap awal yang dilakukannya penelitian dimana pada tahap ini akan ditemukan permasalahan-permasalahan pada proses pembelajaran di kelas yang kemudian dirumuskan cara penyelesaian masalahnya.

Melalui wawancara dan observasi kepada wali kelas tentang proses pembelajaran yang berlangsung peserta didik kelas IV mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kreativitas dan kurangnya inisiatif guru dalam menjelaskan materi serta tidak adanya sarana atau media pembelajaran yang digunakan dalam membantu proses belajar mengajar. Khususnya mata pelajaran PKn mengenai penerapan Nilai-Nilai Pancasila.

Pendidik butuh inovasi baru yang mendukung dalam proses pembelajaran dan mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu alasan yang paling mendasar ialah kurangnya kemampuan pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan usai dikembangkan media pembelajaran visual berbasis permainan monopoli yang bisa mendukung pengajar dan peserta didik pada proses belajar materi penerapan nilai-nilai pancasila, sehingga bisa tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut peneliti akan menyelesaikan permasalahan yang mengakibatkan sebuah media pembelajaran hasil pengembangan permainan monopoli yang akan mengakibatkan materi penerapan nilai-nilai pancasila dengan sangat menarik untuk dipelajari.

b) Desain

1) Pemilihan Materi

Pemilihan materi pembelajaran ditinjau kembali dengan tujuan memilih materi yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila berbasis permainan monopoli adapun topic yang dipilih dan dikembangkan peneliti berupa contoh sikap penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila kelas IV. Penelitian ini dilakukan dengan konsultasi kepada pendidik atau wali kelas IV pada sekolah tempat penelitian dilakukan.

Hasil keterangan yang diberikan ialah peserta didik kurang memahami nilai-nilai Pancasila serta contoh penerapan sikap sehari-hari pada Pancasila, karena kurangnya kreativitas dan kurangnya inisiatif guru dalam menjelaskan materi serta tidak adanya saran atau media pembelajaran yang membantu guru untuk menjelaskan materi mengenai nilai-nilai penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dengan dilakukannya pengembangan media pembelajaran visual ini diharapkan bisa meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Isi media pembelajaran yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media yang dipilih yaitu media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai Pancasila berbasis permainan monopoli kelas IV.

Tabel 4.9 Susunan Materi

Kompetensi Dasar	Materi
Memahami dan menjelaskan makna hubungan symbol Pancasila dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	Menjelaskan hubungan symbol dengan sila-sila Pancasila
	Memberikan contoh pengamalan dari sila dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

2) Sketsa Media

1. Media Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila terbuat dari kain kulit sofa.
2. Membentuk karpet persegi panjang dengan gambar simbol dan contoh sikap penerapan pancasila disetiap kotak.
3. Terdapat tiga kantong yaitu kantong dana umum, bintang dan kartu tantangan.
4. Ukuran media $100 \text{ cm} \times 57 \text{ cm}$
5. Ukuran setiap kotak bergambar $8 \text{ cm} \times 5 \text{ cm}$
6. Ukuran pion $5 \text{ cm} \times 3 \text{ cm}$
7. Ukuran dadu $2 \text{ cm} \times 2 \text{ cm}$

2. Hasil Produk

a) Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini akan direalisasikan hasil dari perancangan sehingga menjadi sebuah produk media pembelajaran yang kemudian akan diuji validasi kepada validator untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan melakukan revisi perbaikan produk yang telah ditentukan sebelumnya.

1. Pembuatan Media

Pada pembuatan media dibuat sesuai desain yang ditentukan.

Adapun tahapan media ini antara lain:

- 1) Menulis materi yang sudah ditentukan, lalu dicetak dan dilaminating agar tahan lama.

- 2) Menggambar pola pada kertas untuk mempermudah dalam menjait pada kain kulit sofa yang akan dibentuk.
- 3) Memotong pola yang diletakkan pada kain kulit sofa sehingga membentuk gambar pola yang sudah dibuat sebelumnya.
- 4) Menyusun pola sehingga menjadi satu kesatuan untuk mempermudah proses penjahitan.
- 5) Setelah media jadi dibuat selanjutnya ialah menguji dengan mencoba menggunakan media untuk mengetahui apakah media sudah berfungsi dengan baik atau belum.
- 6) Setelah semua proses selesai maka selanjutnya ialah mempublikasikan media sebagai media pembelajaran materi penerapan nilai-nilai pancasila kelas IV.

2. Validasi Media Pembelajaran

Dilakukannya validasi oleh validator dimana hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi media dan materi yang akan dikembangkan. Dari hasil penilaian validator diperoleh kritik dan saran yang bisa digunakan sebagai acuan revisi pada media yang dikembangkan. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Kelayakan

Validator	Skor	Presentase	Kategori
Validator 1 Ahli Media	36	90%	Sangat Layak
Validator 2	36	90%	Sangat Layak

Ahli Materi			
Vallidator 3 Pendidik	38	95%	Sangat Layak
Rata-rata	110	91,66%	Sangat Layak

3. Revisi

Kritik dan saran yang diberikan oleh ketiga validator saat melakukan validasi terhadap media akan digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki media agar media layak digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran, saran yang diberikan validator 1 yaitu ahli media mendapat presentase 90% dengan kritik dan saran antara lain:

- a. Pada media belum ada tanda panah untuk mengetahui alur permainan dimulai. Maka dari itu, media diperbaiki dengan memberi tanda panah untuk memperjelas alu permainan dimulai.
- b. Belum adanya panduan guide book. Maka dari itu, media pembelajaran dilengkapi dengan guide book sebagai buku panduan.
- c. Belum adanya judul media di tas tampak depan. Maka dari itu, media pembelajan diperbaiki dengan memberi judul pada yas tampak depan sesuai arahan validator.

Tabel 4.11 Desain Media sebelum dan Sesudah Revisi



3. Hasil Uji Coba Produk

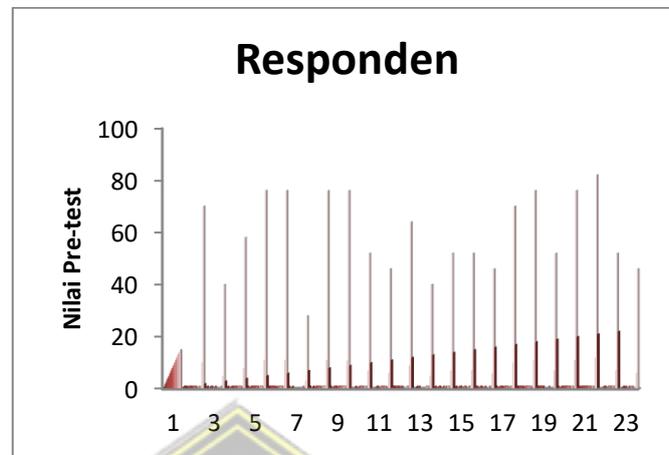
a) Implementasi

Setelah pengembangan desain, media tahap selanjutnya ialah tahap implementasi. Tahapan implementasi terdiri dari *Pre-test* dan *Post-Test*.

1) *Pre- test*

Pre- test dilakukan kepada 22 peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media Kotak Penerapan Pancasila sehingga peneliti bisa mengetahui perubahan tingkat pemahaman materi penerapan Pancasila antara sebelum dan setelah penggunaan media.

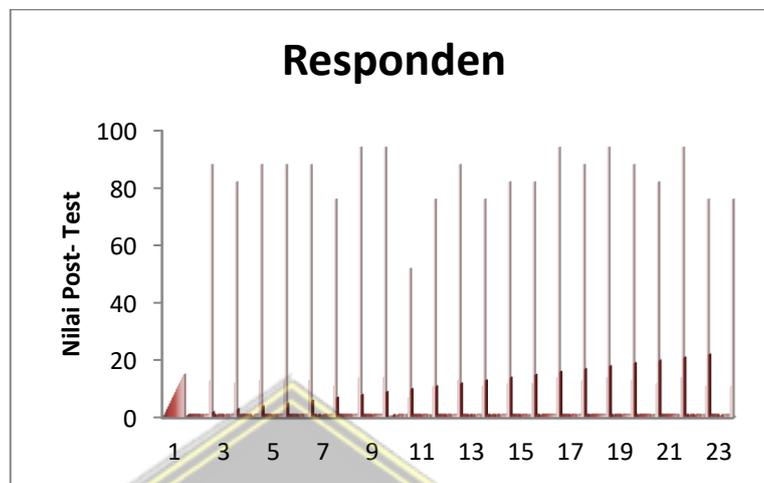
Tabel 4.12 Diagram Nilai Pre- Test



2) *Post-test*

Post- test dilakukan setelah peserta didik menggunakan media Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila sebagai media yang mendukung proses pembelajaran di kelas IV. Selain itu *post-test* dilakukan untuk mengetahui apakah ada perubahan atau peningkatan pemahaman materi penerapan Pancasila peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media. Setelah penggunaan media ternyata terdapat perubahan yang cukup signifikan terhadap nilai materi penerapan nilai-nilai Pancasila kelas IV. Nilai peserta didik lebih baik disbanding sebelum memakai media Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila yang berbasis permainan monopoli.

Tabel 4.13 Diagram Nilai Post-Test



b) Evaluasi

1. Respon Guru

Pada tahap ini guru mengisi angket respon guru setelah menggunakan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila sebagai media materi penerapan pancasila. Terdapat 5 soal dengan 3 aspek yaitu kebermanfaatan, kemudahan dan kepuasan. Pendidik diwajibkan menjawab semua pertanyaan. Skor maksimal apabila semua soal di jawab ialah 20, sedangkan hasil yang diperoleh setelah penggunaan media adalah 18 yang menunjukkan presentase 90% dengan kategori “praktis”.

2. Respon Peserta Didik

Pada tahap ini 22 peserta didik mengisi angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila sebagai media materi penerapan pancasila. Terdapat 5 soal dengan 3 aspek yaitu kebermanfaatan, kemudahan dan kepuasan. Peserta didik

diwajibkan menjawab semua pertanyaan. Skor maksimal apabila semua soal dijawab ialah 440, sedangkan hasil yang diperoleh setelah penggunaan media adalah 409 yang menunjukkan presentase 93% dengan kategori “praktis”.

4. Analisis Data

1. Kelayakan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Pancasila

a. Analisis Uji Kelayakan

Analisis uji kelayakan pada penelitian ini diklarifikasikan menjadi lima pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-4. Menilai layak atau tidaknya media tersebut dilakukan dengan cara menghitung nilai skor yang diperoleh dari validator dengan kriteria kelayakan yang terdiri dari sangat tidak layak, tidak layak, cukup layak, layak dan sangat layak

Analisis uji kelayakan dilakukan setelah melakukan uji validasi kepada ketiga validator yaitu ahli media, ahli materi dan guru untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan monopoli materi penerapan pancasila kelas IV. Perhitungan skor validator bisa dihitung menggunakan rumus (Sundayana, 2015:60) berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{36+36+38}{120} \times 100\% = 91,66\%$$

Batas maksimum kelayakan yang terdapat pada bab III menurut (Sundayana, 2015:60) adalah 61%. Sedangkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa presentasi yang dihasilkan adalah 91,66% dengan kategori “sangat layak” sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila berbasis permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Kepratisan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Pancasila

b. Analisis Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik. Dimana hasil angket respon guru menunjukkan nilai 18 dari nilai maksimal 20 dan hasil angket respon peserta didik menunjukkan skor 409 dari skor maksimal 440. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan bisa menggunakan rumus (Milala et al., 2022) berikut:

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

$$P = \frac{18+409}{460} \times 100 \% = 92,82\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil respon guru dan hasil respon peserta didik memperoleh presentase 93% dengan ketegori “praktis” hal ini menunjukkan bahwa media Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran materi penerapan Pancasila kelas IV.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila

a. Analisis Uji Keefektifan

Analisis keefektifan dilakukan dengan pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah media Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila efektif untuk dijadikan media pembelajaran materi penerapan Pancasila. Setelah dilakukan uji menggunakan SPSS hasil menunjukkan bahwa nilai dari Sig. (2-tailed), adalah $0.001 < 0.05$ hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna dari sebelum dan setelah menggunakan media Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. Bisa disimpulkan bahwa media Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila efektif digunakan untuk media pembelajaran materi Penerapan Pancasila untuk kelas IV.

Tabel 4.14 Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Differences				t	df	Significance	
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	12.81639	2.73246	-30.22792	18.86299	-8.983	21	<.001	<.001

B. Pembahasan

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil dari penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media tersebut berupa media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai Pancasila, dimana pengembangan ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik di SD Negeri 4 Kalisari. Hasil penelitian yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Pancasila

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan cara mengembangkan produk baru dengan melakukan perancangan produk yang diawali dengan analisis lalu setelah menganalisis dilakukan dengan membuat desain media. Setelah membuat desain, hal selanjutnya yang bisa dilakukan ialah memilih materi sesuai dengan analisis kebutuhan siswa. Setelah semau sudah dilakukan, hal selanjutnya ialah mengembangkan produk dengan media pembelajaran sesuai desain yang sudah dibuat diawal dan mengisi materi pada media sesuai dengan analisis yang dilakukan diawal. Pada tahap pengembangan terdiri dari pembuatan media, validasi dan revisi. Setelah tahap pembuatan selesai, hal yang harus dilakukan ialah validasi kepada ketiga validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan pendidik. Kemudian, peneliti menerima nilai dari ketiga validator tersebut, dan merevisi apa saja saran yang diberikan oleh ketiga validator.

Pengembangan produk tentunya juga dilakukan tahap implementasi dan evaluasi. Implementasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan *pre-test* dan *post-test* yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan media. Lalu setelah tahap implementasi dilakukan tahap evaluasi yang diambil dari data angket pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kepratisan media pembelajaran tersebut.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila

- a. Kelayakan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Pancasila
Analisis uji kelayakan pada penelitian ini diklarifikasikan menjadi lima pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-4. Menilai layak atau tidaknya media tersebut dilakukan dengan cara menghitung nilai skor yang diperoleh dari validator dengan kriteria kelayakan yang terdiri dari sangat tidak layak, tidak layak, cukup layak, layak dan sangat layak (Ernawati, 2017). Uji kelayakan menurut (Sundayana, 2015:60) menggunakan rumus skor yang diperoleh dari validator dibagi dengan skor keseluruhan dan dikalikan seratus persen. Pada penelitian (Maharani, 2022) uji kelayakan media mendapatkan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini penilaian kelayakan dinilai dari berbagai aspek oleh tiga validator ahli media, ahli materi dan pendidik melalui angket. Uji kelayakan

dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila yang akan digunakan sebagai media pembelajaran materi penerapan pancasila kelas IV.

Tabel 4.15 Uji Kelayakan Validator

No	Nama	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimal
1	Dr. Rida Fironika K, M. Pd.	36	40
2	Nuhyal Ulia, S. Pd., M. Pd.	36	40
3	Fitria, S. Pd., SD	38	40
Jumlah		110	120
Presentase		91,66%	
Kategori		Sangat Layak	

Dari tabel 4.15 Hasil uji kelayakan oleh ahli diperoleh presentase 91,66% dengan kategori sangat layak. Uji coba dilakukan kepada ketiga validator ahli media, ahli materi dan pendidik. Bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila berbasis permainan monopoli sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran materi penerapan pancasila kelas IV.

b. Kepratisan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila

Penelitian ini bertujuan salah satunya ialah untuk mengukut kepraktisan suatu media yang dikembangkan. Analisis data kepratisan pada media pembelajaran diperoleh dari angket peserta

didik dan pendidik (Annisa et al., 2020). Angket menggunakan skala liker dengan empat jawaban. Pada penelitian (Sa'diyah & Wicaksono, 2022) uji kepraktisan memperoleh kategori praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik yang diberikan secara langsung kepada guru dan peserta didik.

Tabel 4.16 Hasil Respon Guru

Aspek	Indikator	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimal
Kebermanfaatan	Desain media menarik	4	4
	Penggunaan media sangat mudah	4	4
Kemudahan	Materi yang disajikan merupakan materi penerapan nilai-nilai pancasila sesuai dengan kompetensi dasar	3	4
	Adanya media yang menumbuhkan minat peserta didik	3	4
Kepuasan	Penggunaan gambar dan contoh dalam media dapat membantu pemahaman siswa	4	4
	Jumlah	18	20
	Presentase	90%	
	Kategori	Praktis	

Dari tabel 4.16 penilaian angket respon guru menunjukkan presentase 90% dengan kategori praktis. Respon guru dilakukan setelah guru menggunakan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila sebagai media materi penerapan pancasila kelas IV. Hal ini sesuai dengan teori (Milala et al., 2022) bahwa untuk mencapai kategori parktis harus memiliki nilai lebih dari 75% sedangkan pada hasil respon ini memperoleh nilai presentase 90% dengan kategori praktis.

Tabel 4.17 Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimal
Kebermanfaatan	Desain media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila menarik	88	88
	Penggunaan media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila sangat mudah	73	88
Kemudahan	Media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila mudah diapahami	78	88
	Media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila memberi motivasi para siswa untuk	84	88

	belajar		
Kepuasan	Media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dengan memanfaatkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran	86	88
	Jumlah	409	440
	Presentase	92,95%	
	Kategori	Praktis	

Berdasarkan hasil respon guru dan peserta didik dapat dihitung tingkat kepraktisannya menggunakan rumus (Milala et al., 2022) berikut:

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

$$P = \frac{18+409}{460} \times 100 \% = 92,82\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan presentase 92,82% dengan kategori praktis. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila untuk kelas IV praktis digunakan sebagai media pembelajaran materi penerapan pancasila.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila

Analisis uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila efektif atau tidak untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Yulia Sari, 2016). Pada pebelitian uji keefektifan dilakukan dengan tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dilakukannya *pre-test* dan *post-test* ialah untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Pelaksanakan *pre-test* dan *post-test* dianggap efektif untuk peneletian (R. K. Dewi & Wardani, 2020). Pada penelitian ini menggunakan perhitungan SPSS untuk mengetahui keefektifan media sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti et al., 2016). Hasil uji keefektifan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila menggunakan hasil pre-test dan post- test peserta didik yang diberikan secara langsung kepada 22 peserta didik kelas IV sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila berbasis permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran metari penerapan pancasila kelas IV, hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 4.18 Hasil Uji Keefetifan *Paired Sample T-Test*

		Paired Differences				t	df	Significance	
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	12.81639	2.73246	-30.22792	-18.86299	-8.983	21	<.001	<.001

Tabel 4.19 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	59.3636	22	15.37328	3.27759
	Post-Test	83.9091	22	9.69000	2.06591

Tabel 4.20 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre-Test & Post-Test	22	.557	.004	.007

Berdasarkan uji diatas diketahui tingkat signifikansinya ialah 0,01 kurang dari 0,05 dengan demikian bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pemahaman materi penerapan pancasila dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi penerapan nilai-nilai pancasila kelas IV SD Negeri 4 Kalisari. Apabila

nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh antara kedua variabel.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Pengembangan produk dilakukan dengan merancang produk yang diawali dengan menganalisis, lalu membuat desain. Desain yang diawali dengan pemilihan materi dan membuat sketsa media. Kemudian melakukan pengembangan dengan cara pembuatan media. Setelah pembuatan media, dilakukan validasi oleh tiga validator dan dilakukan revisi setelah penilaian validator. Selanjutnya yang harus dilakukan ialah implementasi dengan *pre-test* dan *post-test* agar mengetahui keefektifan media dan dilanjutkan evaluasi dengan menggunakan angket guru dan angket peserta didik.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila berbasis permainan monopoli sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran materi penerapan pancasila kelas IV berdasarkan validasi ahli media, ahli materi dan pendidik dengan presentase 91,66% kategori sangat layak, sedangkan berdasarkan uji kepraktisan respon peserta didik dan guru dengan presentase 90% kategori praktis.
3. Media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila berbasis permainan monopoli memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pencapaian hasil belajar materi penerapan pancasila hasil uji

Paired sample T – Test menunjukkan tingkat signifikan kurang dari 0,05 dengan demikian bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh antar kedua variable. Media pembelajaran visual kotak penerapan nilai-nilai pancasila berbasis permainan monopoli memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pemahaman materi penerapan pancasila siswa kelas IV di SD Negeri 4 Kalisari.

B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan yang disajikan di atas dapat idberi saran ialah:

1. Hendaknya melakukan variasi dalam kegiatan pembelajaran dengan mencoba membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menarik bagi peserta didik.
2. Hendaknya meningkatkan efektifitas pembelajaran yang berlangsung disekolah dan ketercapaian tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.
3. Hendaknya penelitian ini dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang semacam.

Daftar Pustaka

- Anam S, M., & Dwiyojo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang*, 2.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Anggraini Lestari, M., Syamswisna, & Yokhebed. (2018). Kelayakan Media Flipchart Pada Sub Materi Tumbuhan Paku Kelas X Sma Di Mandor. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/28723>
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 76.
- Ansori. (2015). Karakteristik PKN. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Ashoumi, H. (2017). Pendayagunaan Media Pembelajaran untuk Memaksimalkan Kompetensi PAI. *Al-Idaroh*, 1(2), 42–56.
- Barron, A. B., Hebets, E. A., Cleland, T. A., Fitzpatrick, C. L., Hauber, M. E., & Stevens, J. R. (2015). Embracing multiple definitions of learning. *Trends in Neurosciences*, 38(7), 405–407. <https://doi.org/10.1016/j.tins.2015.04.008>
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Damayanti, E., Yunus, S. R., & Sudarto. (2016). Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Development of Visual Media Flash Card at the Matter of Interaction between Living Things and Its Environment. *Jurnal Sainsmat*, 5(2), 175–182.
- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5258–5265. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621>
- Dewi, N., & Abdulkarim, A. (2018). Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Nasionalisme Siswa (Sekolah Menengah Atas Homeschooling Primagama Palembang). 8(Februari), 98–115.

- Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1066–1073. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.511>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Falahudin, I. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Gandamana, & Simanjuntak, S. (2014). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 17–22.
- Helmawati. (2014). *Pendidikan Keluarga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Henney. (2016). *Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Para Ahli*. <https://gurupkn.com/tujuan-pendidikan-kewarganegaraan>. <https://gurupkn.com/tujuan-pendidikan-kewarganegaraan>
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/73>
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 11230–11235. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2802/2402>
- Kirkwood, A., & Price, L. (2014). Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is “enhanced” and how do we know? A critical literature review. *Learning, Media and Technology*, 39(1), 6–36. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.770404>
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689>

- Maharani. (2022). Pengembangan Media Kotak Nusantara Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Research & Learning in Primary Education*, 4(1), 109–112.
- Melly, M. (2020). Analisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
- Miconi, A., & Serra, M. (2019). On the Concept of Medium: An Empirical Study. *International Journal of Communication*, 13, 3444–3461. <http://ijoc.org>.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 195–202.
- Mumtahabah, N. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pai. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2–14.
- Noorlaila Isti'adah, F. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya, Jawa Barat: Edu publisher.
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2297>
- Parbawa, I. G. N. M. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestetik dan Motivasi Belajar Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 69. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13896>
- Pendidikan, J., Indonesia, A., Xvi, V., Pendidikan, J., Indonesia, A., & Xvi, V. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. XVI*(1).
- Pkn, P., & Sd, D. I. (2003). *Nilai, Moral, Karakteristik Pembelajaran PKn SD. 1*, 54–63.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam

- Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sa'diyah, N. H., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Mistery Box Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(8), 1798–1807.
- Salahuddin. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016* Salahuddin. 1(June), 113–129.
- Santoso, S. (2014). *Statistik Non Parametrik: Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Elex Media Komputndo.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Aswaja Pressindo.
- Sari, S. D. P. (2015). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information and Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pengembangan ICT dalam Pembelajaran, November*, 115–123. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Saugstad, P. (2019). Behavioristics. *An Inquiry into the Foundations of Psychology*, 1, 89–99. <https://doi.org/10.4324/9781003014546-7>
- Siadari, C. (2018). *Pengertian Kuesioner Menurut Para Ahli*. <https://www.kumpulanpengertian.com/2018/07/pengertian-kuesioner-menurut-para-ahli.html>.
<https://www.kumpulanpengertian.com/2018/07/pengertian-kuesioner-menurut-para-ahli.html>
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Sundayana: Alfabeta.
- Suryani, R. (2019). Motivasi Belajar Dan Kecakapan Komunikasi Interpersonal Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Kewarganegaraan. *Rechtsregel : Jurnal Ilmu Hukum*, 2(1). <https://doi.org/10.32493/rjih.v2i1.2986>

- Suryaningsih, S., Rahmah, N. A., & Aldiansyah, F. (2022). Perception of Understanding Ability of Redox Concept on Student E-Learning Outcomes. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 22(2), 148. <https://doi.org/10.22373/jid.v22i2.10946>
- Sutiyono. (2017). Pengembangan Civic Skills Melalui Seminar Socrates Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(2), 59–67. <https://doi.org/10.24269/v2.n2.2017.59-67>
- Tafoano, T. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa Pkbm Indonesia Pusaka Ngaliyan Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 110.
- Takdir, T., Rahmawati, R., & Nur, M. T. (2021). The Effectiveness of Using Audio Visual Media in Improving Students' Ability to Understand the Court Process (Case Study on Judicial Practice Course). ... -*Journal): Humanities and Social ...*, 9783–9791. <http://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/3000>
- Untari, E. (2017). Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 259–270.
- Vandayo, T., & Hilmi, D. (2020). Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(2), 217–236. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar* (. V.
- Wahyuni, Y. (2017). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 128–132. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2037>
- Widia Ningsih, P., & Dafit, F. (2021). Peran Orang Tua Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 508. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i3.41379>
- Wijaya, T. T., Ying, Z., Cunhua, L., & Zulfah. (2020). Using VBA Learning Media to Improve Students' Mathematical Understanding Ability. *Journal On Education*, 02(02), 245–254. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/314>
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1–13.
- Yulia Sari, L. (2016). Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi Untuk Perkuliahan Perkembangan

Hewan. *Bioconcetta*, 2(1), 158–164.
<https://doi.org/10.22202/bc.2016.v2i1.1806>

Yusmiono, B. A. (2018). Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Di Universitas PGRI Palembang. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1–8.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

Zurohman, A., & Bahrudin, B. (2021). Peran PKn dalam Membentuk Warga Negara Berpancasila. *Journal Civics & Social Studies*, 5(1), 24–30. <https://doi.org/10.31980/civicos.v5i1.793>

