

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HARTA KARUN SISIL” DALAM MATERI MENGENAL SIMBOL SILA-SILA PANCASILA PADA LAMBANG NEGARA UNTUK SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

**Putri Indana Zulfa**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([putri.indana.zulfa@gmail.com](mailto:putri.indana.zulfa@gmail.com))

**Hendrik Pandu Paksi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([hendrikpaksi@unesa.ac.id](mailto:hendrikpaksi@unesa.ac.id))

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses, kevalidan, serta kepraktisan media Harta Karun Sisil dalam materi mengenal simbol sila-sila Pancasila pada lambang negara untuk siswa kelas I Sekolah Dasar. Metode yang diterapkan pada penelitian ini berupa R&D dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri dari *analyse* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan) *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Sampel pada penelitian ini menggunakan skala kecil dengan melibatkan 5 siswa kelas I Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, lembar validasi dan angket penggunaan. Hasil persentase kevalidan media sebesar 89,23% dan materi sebesar 88,57%. Sedangkan hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket guru sebesar 97,5% dan angket siswa sebesar 99,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Harta Karun Sisil sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn materi mengenal simbol sila-sila Pancasila pada lambang negara untuk siswa kelas I Sekolah Dasar.

**Kanta kunci :** Harta Karun Sisil, simbol sila, media pembelajaran

**Abstract**

*The purpose of this research is to explain the process, validity, and practicality of the Harta Karun Sisil media in the material about recognizing the symbols of the Pancasila precepts on the state symbol for 1<sup>st</sup> grade elementary school students. The method who applied in this research is R&D by applying ADDIE models consisting of analyze, design, development, implementation, evaluation. The samples in this research used a small scale involving 5 1<sup>st</sup> grade elementary school students. The data collection techniques used in this research consisted of observation, interviews, validation sheets and usage questionnaires. The result of media validity percentage is 89.23% and the material is 88.57%. While the practicality results obtained from the teacher's questionnaire is 97.5% and the student's questionnaire is 99.6%. Therefore, it can be concluded that Harta Karun Sisil media is very valid and very practical to applied in Civics learning material about recognizing the symbols of the Pancasila precepts on the state symbol for 1<sup>st</sup> grade elementary school students.*

**Keyword :** *Harta Karun Sisil, precepts symbol, learning media.*

**PENDAHULUAN**

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling awal yang ditempuh oleh setiap anak di Indonesia. Pada sekolah dasar terdapat berbagai mata pelajaran yang disampaikan kepada anak, salah satunya yaitu PPKn. Diselenggarakannya mata pelajaran PPKn di sekolah

dasar bertujuan untuk menanamkan kemampuan berpikir kritis, wawasan kebangsaan, serta sikap nasionalisme dan berjiwa Pancasila pada peserta didik sejak dini. (Lubis, 2020 : 28)

Sejak tanggal 18 Agustus 1945, Pancasila telah resmi disahkan menjadi dasar Negara Indonesia. Selain

sebagai dasar Negara, Pancasila juga menjadi pedoman, norma, dan dasar hukum bagi Negara Indonesia sebagaimana tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alenia ke-4. Pancasila disimbolkan dengan burung garuda yang disebut Garuda Pancasila. Peran dari Garuda Pancasila yaitu sebagai lambang Negara Indonesia. Dibagian tengah lambang Garuda Pancasila terdapat perisai yang digantungkan pada leher Garuda Pancasila. Perisai tersebut memiliki 5 bagian yang melambangkan simbol-simbol dari setiap sila Pancasila. Dengan banyaknya peranan Pancasila bagi Negara Indonesia, maka sudah seharusnya setiap warga Negara Indonesia untuk mempelajari, memahami, serta mengamalkan setiap sila dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Muh. Yamin, Pancasila terdiri kata “panca” dan “sila”.Arti dari kata panca yaitu lima, sedangkan arti sila memiliki arti asas atau dasar (Darmadi, 2017 : 253). Pancasila mempunyai lima sila, dimana setiap silanya mempunyai simbol masing-masing. Simbol sila pancasila mempunyai makna tersendiri yang berfungsi untuk memperkuat makna dari setiap silanya. Pancasila dilambangkan dengan Burung Garuda sesuai dengan pasal 32A Undang-Undang Dasar 1945 yang menyebutkan bahwa Lambang Negara Indonesia adalah Garuda Pancasila yang mencekeram semboyan Bhinneka Tunggal Ika.

Mengingat akan pentingnya peranan Pancasila bagi Negara Indonesia, maka perlu bagi setiap warga Negara Indonesia untuk mengenal Pancasila secara utuh. Hal yang paling dasar untuk mengenal pancasila yaitu dengan mengetahui dan memahami setiap sila yang ada pada Pancasila beserta simbolnya. Namun, dewasa ini, banyak anak yang kurang memahami simbol dari masing-masing sila Pancasila.

Pengenalan setiap sila pancasila beserta simbolnya sudah diajarkan pada anak sejak duduk dikelas I sekolah dasar, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2016 pada kurikulum 2013 di kelas I terdapat mata pelajaran PPKn yang memuat KD (Kompetensi Dasar) 3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”, dan 4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda Pancasila. Akan tetapi masih terdapat peserta didik kelas I yang masih sulit untuk memahami simbol dari setiap sila Pancasila dengan baik, sehingga seiring dengan berjalannya waktu peserta didik akan melupakan materi mengenal simbol sila-sila Pancasila. Salah satu faktor yang membuat peserta didik kesulitan memahami dan mudah melupakan materi mengenal simbol sila-sila pancasila yang pernah diterimanya yaitu dikarenakan dalam menyampaikan materi, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang

bervariasi sehingga membuat pembelajaran kurang berkesan dan materi tidak benar-benar dipahami. Terlebih dimasa pandemi Covid-19 saat ini, diterapkannya sistem pembelajaran dari rumah sepenuhnya, membuat peserta didik harus memahami setiap materi pembelajaran dengan sendirinya. Sesuai dengan hasil pengamatan peneliti terhadap beberapa peserta didik dari sekolah yang berbeda, kebanyakan sistem pembelajaran yang diterapkan dimasa pandemi ini hanyalah sebatas pemberian tugas tanpa adanya penyampaian materi dari guru ke peserta didik apalagi penggunaan media pembelajaran untuk membantu pemahaman materi oleh peserta didik. Hal itu membuat peserta didik semakin kesulitan dalam memahami materi sebagaimana mestinya.

Sistem pembelajaran yang hanya memberikan tugas kepada peserta didik menandakan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak memenuhi komponen pembelajaran yang seharusnya. Pada sebuah pembelajaran terdapat berbagai komponen yang meliputi kurikulum, guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan evaluasi. Guru memiliki peranan aktif dalam sebuah pembelajaran. Salah satu peranan penting guru dalam komponen pembelajaran yaitu sebagai pengelola pembelajaran yang bertugas untuk memberikan peserta didik materi pembelajaran. Dalam menyampaikan materi guru membutuhkan media yang berguna untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Malik (dalam Purba dkk 2020 : 50) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berupa apa saja yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi agar dapat menarik minat, perasaan, pikiran, dan perhatian dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Mengacu pada hasil wawancara peneliti kepada guru. Untuk mengajarkan materi mengenal simbol sila-sila Pancasila, guru menggunakan gambar Garuda Pancasila dan simbol setiap sila yang di print out di kertas HVS sebagai media pembelajaran yang kemudian ditunjukkan kepada peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Namun pada umumnya media seperti itu tidak akan bertahan lama dan sekali pakai saja karena bahan yang digunakan mudah rusak. Hal itu tidak sesuai dengan aspek yang perlu diperhatikan ketika memilih media. Menurut Usman dan Asnawir (dalam Kompri 2017 : 88) pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa faktor yang meliputi ketersediaan sumber media; faktor yang terkait dengan fleksibilitas, kepraktisan, dan daya tahan media dalam jangka panjang; tersedianya dana, sumber daya manusia dan sarana untuk membeli atau memproduksi sendiri;

efektivitas serta efisiensi biaya yang diperlukan dalam jangka panjang.

Seiring berkembangnya jaman, media pembelajaran tidak hanya sebatas media cetak. Mengikuti berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga dapat disajikan dalam bentuk file. Teknologi saat ini memberikan dampak besar dalam pembelajaran dan memudahkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan memahami apa yang diajarkan. Hal ini menarik minat peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alternatif bagi guru untuk menangani kesulitan siswa dalam memahami materi yang mana media tersebut juga dapat digunakan di rumah sebagai penunjang pembelajaran di tengah pandemi. Media yang akan dikembangkan peneliti adalah Harta Karun Sisil.

Harta Karun Sisil dikembangkan dengan menggunakan software Macromedia Flash 8 karena memungkinkan untuk menyajikan materi secara jelas dan interaktif seperti teks, gambar, animasi, dan suara yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas I. Mengembangkan media berbasis Macromedia Flash dipilih oleh peneliti karena masih minimnya penggunaan media dengan basis Macromedia Flash dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Media ini tergolong mudah untuk dioperasikan dan tidak membutuhkan biaya dalam proses produksinya. Dalam pembuatan media ini hanya dibutuhkan kemampuan guru untuk mengoperasikan software Macromedia Flash agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media Harta Karun Sisil adalah media dengan muatan materi mengenalkan simbol sila-sila Pancasila pada kelas I Sekolah Dasar. Media ini berbentuk software yang terdiri dari slide-slide interaktif. Isi dari Harta Karun Sisil meliputi Kompetensi Dasar, materi, dan evaluasi. Selain itu juga akan terdapat petunjuk penggunaan di dalam media tersebut. Penggunaan media ini yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mengikuti petunjuk penggunaan yang terdapat dalam media.

Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran. Menurut Akhyar (2017 : 56), pembelajaran terdiri dari tujuh komponen, antara lain guru, tujuan pembelajaran, materi, metode, media, peserta didik, dan evaluasi. Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar peserta didik.

Hamid, dkk (2020) mengungkapkan bahwa hal apapun yang bisa menyalurkan informasi menggunakan berbagai saluran, perasaan, minat dan merangsang pikiran peserta didik untuk belajar agar mendapat pengetahuan baru sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan disebut media pembelajaran. Hal itu sesuai

dengan pengertian media menurut AECT (Association of Education Communication Technology) (dalam Kustandi dan Darmawan 2020 : 1) yang mengemukakan definisi media adalah sesuatu berupa apapun yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan.

Berdasarkan dari pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat yang berguna untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan yang terdapat pada materi agar tujuan pembelajaran yang sudah terencana dapat tercapai.

Media pembelajaran sebagai salah satu unsur yang penting dalam suatu pembelajaran memiliki Fungsi untuk menimbulkan persepsi seseorang dengan cara memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat dengan jelas sehingga tampak jelas (R.M. Soelarko dalam Sumiharsono dan Hasanah, 2017 : 10). Kemp dan Dayton juga menjelaskan tiga fungsi utama yang dimiliki media pembelajaran jika media tersebut digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok dengan jumlah yang besar, yaitu : mendorong minat atau tindakan, menyampaikan informasi, dan memberi intruksi (Kustandi dan Darmawan 2020 : 17).

Penggunaan media pembelajaran ketika pelaksanaan pembelajaran memiliki berbagai manfaat, beberapa diantaranya yaitu untuk menumbuhkan motivasi belajar pada diri peserta didik melalui upaya menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung, materi pembelajaran menjadi lebih jelas serta dapat membantu peserta didik memahaminya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, metode yang diterapkan dalam pembelajaran menjadi lebih bervariasi karena tidak hanya komunikasi verbal yang berupa metode ceramah saja yang terjalin diantara guru dan peserta didik sehingga peserta didik tidak cepat jenuh. (Riva'i dalam Kustandi dan Darmawan 2020 : 19).

Media pembelajaran pada saat ini telah banyak berkembang. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran, dari yang sebatas melibatkan indra pengelihatan hingga memadukan berbagai indra, mulai dari yang tidak membutuhkan banyak biaya dan tidak perlu listrik hingga yang membutuhkan banyak biaya dan bergantung pada perangkat keras, yang awalnya sederhana hingga yang rumit.

Bersamaan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran turut berkembang dengan memanfaatkan teknologi itu sendiri. Kompri (2017 : 83) mengemukakan ada beberapa jenis media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain media tiga dimensi, media grafis, media proyeksi, media audio (*recording*) serta media pembelajaran yang menggunakan lingkungan disekitar.

Berdasarkan pendapat tersebut, media Harta Karun Sisil termasuk kedalam jenis media proyeksi

karena terdiri dari slide-slide interaktif yang terbuat dari *software Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* tergolong *software* yang mudah untuk dioperasikan untuk membuat presentasi, animasi interaktif, movie, game, serta animasi-animasi lainnya. Selain biasa gunakan animator, *software Macromedia Flash* juga biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran oleh guru. Media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *software Macromedia Flash* dapat berupa teks, gambar, dan animasi dengan memanfaatkan beberapa diantara fungsinya yaitu untuk menulis, menggambar, dan membuat animasi (Suyitno dkk, 2020 : 65).

Menurut Arno Prasetio (dalam Nurbiyanto 2016 : 36), salah satu *software* yang berguna untuk membuat animasi dan juga dapat memudahkan untuk menyampaikan persepsi yang abstrak dengan memanfaatkan komputer sebagai penerapannya disebut *Macromedia Flash*. Sedangkan menurut Sholichah (2017 : 937) *Macromedia Flash* adalah aplikasi untuk membuat animasi 2 dimensi dengan mudah sehingga sering digunakan untuk membuat efek animasi yang digunakan pada website, CD interaktif, dan lainnya.

Dari berbagai pendapat tersebut disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* adalah *software* yang berguna untuk membuat animasi 2 dimensi pada komputer. Tidak hanya itu saja, *Macromedia Flash* bisa dimanfaatkan sebagai dasar pembuatan media pembelajaran agar dapat memudahkan guru untuk memberikan materi kepada peserta didik karena dapat menyampaikan sesuatu yang abstrak.

Pemilihan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran tentu dikarenakan berbagai hal yang telah dipertimbangkan. Menurut Denis (dalam Yuliana 2018 : 16) *Macromedia Flash* mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya yaitu : a) Gambar dan animasi yang dihasilkan tetap fleksibel dan stabil, karena gambar ditampilkan dengan jelas dan baik pada layar pengguna. b) Daripada pengelola animasi lain seperti java Apple dan animated gift, waktu memuat saat membuka *software Macromedia Flash* lebih cepat. c) Pengguna dapat menjalankannya dengan menggunakan keyboard atau Mouse untuk menavigasi kebagian lainnya, sehingga dapat menjadikan website interaktif. d) Dapat membuat grafis yang kompleks menjadi animasi dengan waktu yang singkat, sehingga dapat langsung menyambungkan animasi layar penuh kesitus web. e) Tidak butuh waktu lama untuk membuat animasi yang berbeda karena dapat secara otomatis memproses sejumlah besar frame dari awal hingga akhir urutan animasi. f) Pemanfaatan yang dimiliki oleh *Macromedia Flash* tergolong luas, karena dapat digunakan untuk membuat animasi logo, kartun

atau film pendek, kontrol navigasi, iklan atau web banner, presentasi, kontrol navigasi, dan lain-lain.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, *software Macromedia Flash* juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya. Menurut Audin (2018 : 21) Beberapa dari kekurangan tersebut yaitu : a) Membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari *software Macromedia Flash*, terutama bagi pemula yang sebelumnya belum pernah mengenal *software* desain grafis. b) Grafis yang tersedia masih kurang lengkap. c) Penggunaannya masih kurang sederhana. d) Diperlukan banyak refrensi untuk mempelajari penggunaan *software* ini. e) Pembuatan animasi 3 dimensi dengan menggunakan *Macromedia Flash* masih sulit. f) Penggunaan bahasa untuk pemogramannya sedikit sulit. g) Tidak ada template yang terdapat didalam *software*. h) Ukuran file yang dihasilkan besar.

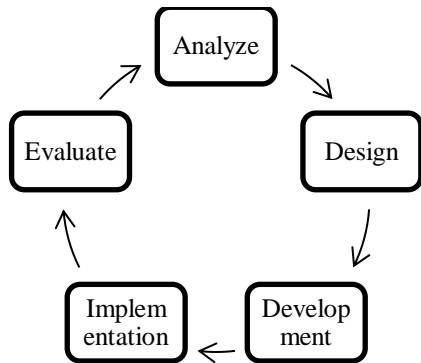
Harta Karun Sisil merupakan media pembelajaran interaktif yang pembuatannya memanfaatkan *software Macromedia Flash*. Media Harta Karun Sisil memuat materi mengenal simbol sila-sila Pancasila yang dipelajari pada kelas I Sekolah Dasar. Kata Harta Karun pada nama media ini dikarenakan isi dari media ini terkait dengan pancasila yang mana pancasila merupakan harta berharga bagi bangsa Indonesia yang tidak boleh sampai hilang sedikitpun dari ingatan warga negara Indonesia. Pentingnya peranan Pancasila bagi Bangsa Indonesia menjadikan sebuah keharusan bagi setiap warga negara untuk menjaganya sebagaimana menjaga sebuah harta karun yang sangat berharga. Sedangkan kata Sisil pada nama media adalah singkatan dari materi yang terkandung dalam media tersebut yaitu simbol sila-sila Pancasila.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran Harta Karun Sisil dalam materi mengenal simbol sila-sila Pancasila pada lambang Negara untuk siswa kelas I Sekolah Dasar.

## METODE

Peneliti melakukan penelitian berjenis *Research and Development* (R&D) atau sering disebut pengembangan. Sejalan dengan pendapat Sugiono (2015 : 407) yang mengungkapkan dalam penelitian terdapat suatu metode yang memiliki tujuan untuk menciptakan suatu produk dan menguji keefektifannya yaitu penelitian pengembangan. Peneliti menerapkan model ADDIE sebagai model pengembangan. Dipilihnya model ADDIE dikarenakan model ADDIE merupakan salah satu model prosedural sederhana yang mudah diaplikasikan guna membuat materi pembelajaran dan pelatihan dalam jangka waktu yang pendek maupun berkelanjutan (Hasyim, 2016). Model ADDIE mempunyai lima tahapan

meliputi *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) seperti pada bagan berikut (Tegeh dan Kirna, 2013).



Bagan 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji validasi materi dan media kepada ahli materi dan ahli media sebagai desain uji coba guna mengetahui kevalidan dari media Harta Karun Sisil. Setelah diketahui kevalidannya, peneliti melakukan uji coba media Harta Karun Sisil pada beberapa peserta didik kelas I Sekolah Dasar dengan skala kecil guna mengetahui kepraktisan media dengan menggunakan instrumen penilaian. Penelitian ini melibatkan validator ahli materi, validator ahli media, guru, serta 5 peserta didik kelas I Sekolah Dasar sebagai subjek uji coba.

Peneliti menggunakan jenis data sejumlah dua pada penelitian berupa kualitatif dan kuantitatif. Penyajian data kualitatif berbentuk kalimat yang memiliki makna tertentu serta kuantitatif berupa paparan angka hasil pengolahan sebelumnya.

Untuk menganalisis data, teknik yang digunakan dalam data kualitatif berupa kritik serta saran yang diberikan validator materi, media, guru serta peserta didik. Hasil dari analisis tersebut digunakan sebagai dasar peneliti guna memperbaiki media yang telah kembangkan. Sedangkan untuk menganalisis data kuantitatif, peneliti menggunakan lembar validasi materi dan media, serta angket guru dan peserta didik. Peneliti menggunakan skala likert pada lembar validasi dan juga pada angket respon guru serta peserta didik dengan skor penilaian seperti table dibawah ini :

Tabel 1. Keterangan Skor Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber : Sugiono (2015)

Teknik ini digunakan untuk mengetahui presentase hasil validasi dan persentase hasil respon guru dan pesrta didik yang diperoleh pada media Harta Karun Sisil.

Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi serta ahli media juga dari angket guru serta peserta didik diolah menjadi persentase untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan media Harta Karun Sisil dengan mengacu pada kriteria dibawah ini :

Tabel 2. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan

Persentase Penilaian	Keterangan
81 – 100%	Sangat valid dan praktis
61% - 80%	Valid dan praktis
41% - 60%	Cukup valid dan praktis
21% - 40%	Kurang valid dan praktis
0% - 20%	Tidak valid dan praktis

Sumber : Sugiono (2015)

Media Harta Karun Sisil dinyatakan valid dan praktis jika hasil presentase yang diperoleh  $\geq 61\%$  sesuai dengan tabel kriteria diatas.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran dengan nama Harta Karun Sisil dalam materi mengenal simbol sila-sila Pancasila untuk siswa kelas I Sekolah Dasar. model ADDIE digunakan sebagai acuan dalam Proses pengembangan, karena model tersebut tergolong sebagai salah model R&D dimana di dalamnya terdapat lima tahapan yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan diawali oleh peneliti dengan melaksanakan wawancara dan observasi terhadap guru serta peserta didik dikelas I Sekolah Dasar.

Ditahap berikutnya yaitu perancangan produk. Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh validator materi dan media guna mendapatkan skor kevalidan media. Selanjutnya dilakukan penerapan skala kecil terhadap peserta didik beserta guru untuk memperoleh skor kepraktisan media. Proses terakhir dalam pengembangan ini berupa evaluasi sebagai penyempurnaan media.

Dilanjutkan pada tahap berikutnya berupa validasi media serta materi oleh validator.

Tabel 3. Hasil penilaian validasi media

No.	Aspek Penilaian	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Desain tampilan	1, 2, 3, 4, dan 5	22

2.	Tulisan	6, 7, dan 8	14
3.	Penyajian	9, 10, 11, dan 12	17
4.	Petunjuk	13	5
<b>Total skor</b>			<b>58</b>
<b>Presentase hasil</b>			<b>89,23%</b>

Berdasarkan pada hasil presentase kevalidan media tersebut, maka media Harta Karun Sisil dapat dinyatakan sangat valid dan dapat diterapkan dilapangan.

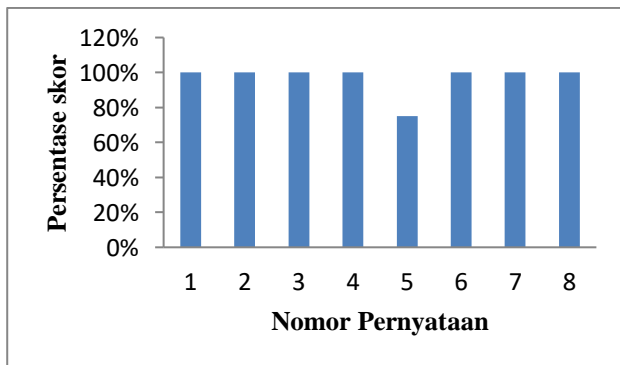
Selain hal tersebut, kevalidan media juga dinilai berdasarkan muatan materinya. Berikut adalah hasil perolehan validasi media Harta Karun Sisil.

Tabel 4. Hasil penilaian validasi materi

No.	Aspek penilaian	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Pembelajaran	1, 2, dan 3	14
2.	Isi	4, 5, 6, 7, dan 8	22
3.	Penyajian	9, 10, 11, dan 12	17
4.	Kelayakan	13, dan 14	9
<b>Total Skor</b>			<b>62</b>
<b>Presentase hasil</b>			<b>88,57%</b>

Berdasarkan hasil persentase validasi materi tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media Harta Karun Sisil sangat valid sehingga dapat diterapkan dilapangan.

Pada tahap selanjutnya yaitu penerapan dengan skala kecil dengan melibatkan 5 peserta didik kelas I Sekolah Dasar beserta guru sebagai langkah untuk mengetahui kepraktisan media. Sebelum media diterapkan kepada peserta didik, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba kepada guru dengan menggunakan angket untuk mengetahui respon dan kepraktisan media Harta Karun Sisil.



Bagan 2. Persentase skor angket guru terhadap media Harta Karun Sisil

Bersumber pada angket yang telah diberikan kepada guru dapat diketahui persentase kepraktisan sebesar 97,5%. Sesuai dengan hasil persentase tersebut,

maka dapat diketahui bahwa media Harta Karun Sisil merupakan media yang sangat prktis.

Media Harta Karun Sisil kemudian diterapkan pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar sebanyak 5 anak yang dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2021. Saat dilakukan uji coba, tidak terdapat kendala yang dialami oleh peserta didik dalam penggunaan media Harta Karun Sisil, hanya saja beberapa dari peserta didik kurang terbiasa mengoperasikan komputer atau laptop sehingga dibutuhkan bimbingan dari peneliti.

Setelah dilakukan uji coba terhadap media Harta Karun Sisil, peneliti membagikan angket kepada peserta didik agar dapat mengetahui respon dari penggunaan media Harta Karun Sisil yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil angket peserta didik

No.	Aspek penilaian	Skor					Presentase
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenaarikan tampilan				1	4	96%
2.	Kemudahan pengoperasian					5	100%
3.	Kemenaarikan dan kejelasan gambar					5	100%
4.	Kejelasan huruf					5	100%
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan					5	100%
6.	Kemudahan materi untuk dipahami					5	100%
7.	Membantu pemahaman materi					5	100%
8.	Kemudahan belajar					5	100%
9.	Peningkatan semangat belajar					5	100%
10.	Ketertarikan peserta didik					5	100%
<b>Total</b>						<b>996</b>	
<b>Persentase rata-rata</b>						<b>99,6%</b>	

Media Harta Karun Sisil dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan hasil persentase rata-rata yang diperoleh berdasarkan data diatas. Peserta didik juga berpendapat bahwa belajar terasa lebih menyenangkan dengan menggunakan media Harta Karun Sisil.

**PEMBAHASAN**

Penelitian ini berjenis *Research and Development* (pengembangan) yang menerapkan lima tahapan dari model ADDIE (Tegeh dan Kirna, 2013), yaitu *analyse* (analisis), *design* (perancangan),

*development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), serta *evaluation* (evaluasi). Peneliti melakukan penelitian yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dengan nama Harta Karun Sisil yang berbasis macromedia flash. Muatan materi yang terkandung pada media tersebut adalah mengenal simbol sila-sila Pancasila pada lambang negara yang ditujukan untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

Peneliti mengawali penelitian pada tahap analisis dengan melakukan wawancara serta observasi terhadap guru dan peserta didik. Tahap analisis terdiri dari dua tahapan yaitu : a.) Analisis kinerja. Setelah peneliti melakukan wawancara serta observasi kepada guru, peneliti menemukan masalah berupa kurang bervariasinya media yang dilakukan guru dalam pembelajaran khususnya pembelajaran PPKn. Bahkan ada pula guru yang tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tak jarang membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut tidak memenuhi komponen dalam pembelajaran yang meliputi kurikulum, guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan evaluasi. Selain itu, pada pembelajaran PPKn materi mengenal simbol sila-sila Pancasila, guru hanya menggunakan media berupa gambar Garuda Pancasila dan simbol setiap sila yang di *print out* di kertas HVS yang kemudian ditunjukkan kepada peserta didik saat menjelaskan materi pembelajaran. Hal itu tidak sesuai dengan pendapat dari Usman dan Asnawir (dalam Kompri 2017 : 88) yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan empat faktor yang meliputi ketersediaan sumber media; fleksibilitas, kepraktisan, serta daya tahan media dalam jangka panjang; tersedianya dana, sumber daya manusia dan sarana untuk membeli atau memproduksi sendiri; efektivitas serta efisiensi biaya yang diperlukan dalam jangka panjang. b.) Analisis Kebutuhan. Setelah melakukan wawancara dan observasi terhadap peserta didik, peneliti memperoleh hasil bahwa banyak peserta didik yang merasa bosan dalam pembelajaran dikarenakan penggunaan media yang kurang bervariasi saat guru memberikan materi. Terlebih saat ini pembelajaran dilakukan secara online dari rumah dikarenakan adanya pandemi *Covid-19*. Sehingga pembelajaran hanya bergantung pada tugas yang diberikan oleh guru tanpa dijelaskan dulu materinya apalagi penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwasannya peserta didik membutuhkan media baru yang dapat membangkitkan kembali semangat belajarnya agar materi dapat dipahami dengan benar.

Sesuai dengan hasil analisis tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan Harta Karun Sisil sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi persoalan dalam pembelajaran yang dihadapi guru dan peserta didik. Peneliti memilih untuk mengembangkan media Harta karun Sisil dikarenakan media tersebut sudah memenuhi faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dan dapat digunakan dirumah sebagai penunjang pembelajaran ditengah pandemi.

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah melakukan analisis adalah merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Macromedia Flash* dipilih peneliti sebagai *software* untuk merancang dan membuat Media Harta Karun Sisil. Pada tahap ini pula peneliti mendesain media mulai dari isi, materi, hingga tampilan media Harta Karun Sisil sesuai dengan hasil analisa pada tahap sebelumnya. Isi dari media Harta Karun Sisil terdiri dari Kompetensi dasar, materi, evaluasi, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang. Sedangkan materi yang terdapat pada media disesuaikan dengan Kurikulum 2013 di kelas I mata pelajaran PPKn Kompetensi Dasar 3.1 mengenal symbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”, dan 4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda Pancasila. Dari segi tampilan peneliti melengkapi media Harta Karun Sisil dengan penambahan tulisan, animasi, warna, dan suara agar semakin menarik minat belajar peserta didik.

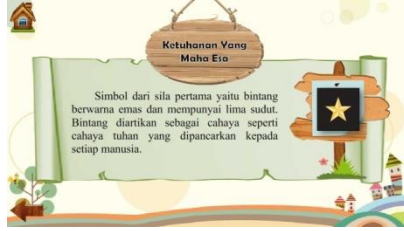



Selain merancang media, peneliti juga merancang lembar validasi materi serta media dan angket guru serta peserta didik yang digunakan sebagai instrumen uji kevalidan dan kepraktisan dari media Harta Karun Sisil. Penilaian pada lembar validasi materi meliputi empat aspek yang terdiri dari pembelajaran, isi, penyajian, dan kelayakan. Pada lembar validasi media penilaian berdasarkan dari aspek desain tampilan, tulisan, penyajian, dan petunjuk. Sedangkan pada anget guru dan peserta didik penilaian meliputi kemenarikan media dan respon yang diberikan terhadap media harta Karun Sisil.

Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan, ditahap inilah rancangan media pembelajaran yang pada tahap sebelumnya telah dibuat mulai dikembangkan oleh peneliti. Ditahap ini pula lembar validasi materi serta media dan angket guru serta peserta didik juga dikembangkan oleh peneliti yang disesuaikan dengan media Harta Karun Sisil. Untuk mengetahui kevalidan media tersebut, peneliti perlu melakukan uji validasi dengan menggunakan lembar validasi. Selain untuk mengetahui kevalidan media, uji validasi juga bertujuan untuk mengetahui apakah media Harta Karun Sisil sudah memenuhi standard dan kebutuhan peserta didik (Rayanto dan Sugianti 2020 : 37). Uji validasi materi

memperoleh hasil persentase sebesar 88,57% yang diperoleh dari validator ahli materi. Hal ini menandakan bahwa materi yang terdapat dalam media sangat valid. Validator ahli materi juga memberi komentar bahwa materi media Harta Karun Sisil baik dan layak digunakan. Pada uji validasi media diperoleh hasil persentase sebesar 89,23% yang tergolong sangat valid untuk diterapkan pada pembelajaran. Hasil tersebut diperoleh dari validator ahli media yang juga memberikan komentar terhadap media harta karun Sisil yaitu baik dan layak digunakan. Sehingga berdasarkan komentar yang telah diberikan oleh validator, maka media Harta Karun Sisil tidak memerlukan perubahan dari segi materi maupun media. Berikut adalah tampilan media Harta Karun Sisil :

Tabel 6. Tampilan Media Harta Karun Sisil

Tampilan	Keterangan
	<p>Tampilan sebelum memulai. Pada halaman ini terdapat nama media dan gambar harta karun yang menjadi tombol untuk memulai media.</p>
	<p>Tampilan halaman menu yang terdiri dari menu KD dan Indikator, Materi, Evaluasi, Petunjuk Penggunaan, dan Profil Pengembang.</p>
	<p>Tampilan halaman KD yang memuat KD 3.1 dan 4.1</p>
	<p>Tampilan halaman materi simbol sila-sila pancasila.</p>

	
	<p>Tampilan halaman evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda.</p>
	<p>Tampilan halaman petunjuk penggunaan.</p>
	<p>Tampilan halaman profil pengembang.</p>

Tahap berikutnya yaitu implementasi. Pada tahap ini media Harta Karun Sisil dilakukan uji coba terhadap guru dan peserta didik. Hal tersebut bertujuan agar peneliti mengetahui kepraktisan dan kelayakan media. Berdasarkan uji coba yang dilakukan kepada guru diperoleh persentase hasil sebesar 97,5% yang mana hasil tersebut menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat praktis dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sedangkan uji coba yang dilakukan kepada peserta didik menerapkan skala kecil dengan melibatkan 5 peserta didik kelas I Sekolah Dasar mengingat uji coba dilakukan ditengah pandemi Covid-19. Pada pelaksanaan uji coba, peneliti tidak menemukan kendala yang dialami peserta didik terhadap tampilan dan isi dari media. Peserta didik cenderung menikmati dan membuatnya menjadi semakin semangat dalam pembelajaran yang berlangsung. Hal itu sesuai dengan pandangan Mustika (2015 : 64) bahwa media pembelajaran dikatakan baik jika dapat menaikkan



semangat belajar dan memudahkan pemahaman materi bagi peserta didik. Hanya saja kurang terbiasanya peserta didik dalam mengoperasikan komputer atau laptop sehingga masih perlu bimbingan dalam menggunakan media Harta Karun Sisil. Uji coba pada peserta didik diakhiri dengan membagikan angket yang berisi respon terhadap peserta didik guna mengetahui kepraktisan media Harta karun Sisil. Skor yang diberikan pada media Harta Karun Sisil menunjuk pada angka 4 dan 5 dengan hasil persentase rata-rata mencapai 99,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Harta Karun Sisil sangat praktis dan layak diterapkan pada pembelajaran PPKn kelas I Sekolah Dasar materi mengenal simbol sila-sila pancasila pada lambang negara.

Penelitian ini diakhiri pada tahap evaluasi. Ditahap inilah media mengalami penyempurnaan sesuai dengan saran dari validator. Sesuai dengan hasil validasi yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa media Harta Karun Sisil tidak memerlukan perbaikan dari segi isi, materi dan tampilan karena media sudah baik dan layak digunakan sehingga dapat langsung diterapkan pada pembelajaran. Sedangkan pada pada tahap sebelumnya yaitu uji coba terhadap guru dan peserta didik juga tidak ditemukan kendala terkait penggunaan media Harta Karun Sisil. Bahkan peserta didik merasa lebih semangat dalam pembelajaran yang memanfaatkan media Harta Karun Sisil.

## PENUTUP

### Simpulan

Setelah dilaksanakannya penelitian pengembangan media Harta Karun Sisil, dapat disimpulkan kevalidan media berdasarkan hasil validasi materi dan media sebesar 88,57% dan 89,23%. Hasil tersebut menyatakan bahwa media Harta Karun Sisil masuk pada kategori media yang sangat valid serta memadai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kepraktisan media Harta Karun Sisil sesuai dengan rekapitulasi hasil angket uji coba terhadap guru sebesar 97,5% dan terhadap peserta didik yang mencapai presentase sebesar 99,6%. Sehingga berdasarkan hasil tersebut media Harta Karun Sisil dikategorikan sebagai media yang sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran.

### Saran

Setelah dilaksanakannya penelitian pengembangan ini, peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

#### Bagi Guru

Media Harta Karun Sisil dapat dijadikan referensi pemilihan media pembelajaran untuk

mengajarkan materi mengenal simbol sila-sila pancasila karena media ini sudah diuji kevalidan dan kepraktisannya. Media Harta Karun Sisil juga berguna mempermudah guru dalam penyampaian materi serta meningkatkan fokus dan semangat peserta didik dalam belajar. Namun dalam penerapannya, peserta didik masih perlu didampingi oleh guru untuk mengoperasikan media.  
Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media Harta Karun Sisil ini hanya melalui uji validasi dan kepraktisan saja, sehingga peneliti lain masih bisa melakukan uji lainnya seperti uji efektifitas media Harta Karun Sisil. Peneliti lain juga dapat mengembangkan media Harta karun Sisil lebih jauh lagi baik dari aspek tampilan, isi, maupun materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, Fitria. 2017. *Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Textium.
- Audin, Wildania. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Materi Daur Hidup dan Metamorfosis Untuk Siswa Kelas IV SDN Pucang Sidoarjo". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 6 (7) : hal. 1232-1241.
- Darmadi, Hamid. 2017. *Kebangkitan Nasional, Pancasila dan UUD 1945 : Kunci Pemersatu Bangsa*. Yogyakarta : Suluh Media.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Kompri. 2017. *Belajar; Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Lubis, Maulana Arafat. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI : Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta : Kencana.
- Mustika, Zahara. 2015. "Urgenitas Media dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif". *Jurnal ilmiah CIRCUIT*. Vol. 1 (1): 64.
- Nurbiyanto, Hafiq. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Professional 8 pada Standar Kompetensi Perbaikan Sistem Kemudi Kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Bantul*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran

- pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Purba, Ramen A, dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute.
- Sholicha, Nurus. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Kebraon 1/436 Surabaya”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5 (3): hal. 935-945.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember : Pustaka Abadi.
- Suyitno, dkk. 2020. “*Development of Learning Media for Automotive Charging System Based on Macromedia Flash Vocational School*”. *Universal Journal of Educational Research*. Vol. 8 (11C): hal. 64-71.
- Tegeh, I Made, dan I Made Kirna. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*. Vol. 11 (1): hal. 12-26.
- Yuliana, Nita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Pokok Materi Phythagoras dikelas VIII SMP*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.