

## PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH PANCASILA UNTUK PEMAHAMAN NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II

**Vininda Aprilia Cahyaningtyas**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya ( [vininda.20200@mhs.unesa.ac.id](mailto:vininda.20200@mhs.unesa.ac.id) )

**Vicky Dwi Wicaksono**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya ( [vickywicaksono@unesa.ac.id](mailto:vickywicaksono@unesa.ac.id) )

### Abstrak

Pendidikan karakter di dalam kelas memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berperilaku baik dan bermoral. Pembelajaran Pancasila dan pendidikan karakter memiliki hubungan yang sangat erat, karena keduanya bertujuan membentuk individu yang memiliki integritas moral dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang baik. Materi Pancasila sering menuntut kemampuan untuk menghubungkan konsep-konsep dengan realitas. Namun peserta didik belum sepenuhnya punya kemampuan berpikir kritis dikarenakan pembelajaran yang kurang didukung oleh contoh-contoh konkret dan aplikasi praktis, serta masih minimnya penggunaan media hingga perlunya inovasi baru. Rumah Pancasila sebagai media pembelajaran yang berguna memberi pengalaman belajar yang konkret serta bisa memberi gambaran yang jelas terkait nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan Indonesia. Tujuan penelitian ini merupakan untuk mengembangkan proses pembuatan serta kelayakan (kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan) media pembelajaran Rumah Pancasila yang efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dirancang sebagai alat bantu konkret yang interaktif, berbentuk model rumah dengan lima ruangan yang mewakili setiap sila Pancasila. Setiap ruangan berisi materi yang menjelaskan nilai-nilai Pancasila melalui cerita, aktivitas, dan elemen interaktif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini menggunakan desain Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Penilaian. Pengumpulan data akan melibatkan teknik angket dan tes. Selanjutnya, didapat hasil bahwa media Rumah Pancasila mendapat tingkatan kevalidan dari ahli media dan materi yakni 88% tanpa revisi. Dari segi kepraktisan, media ini memperoleh 81,90% dari angket respon peserta didik dan 98,75% dari lembar observasi. Selanjutnya tingkatan keefektifan diuji melalui N-Gain memperlihatkan hasil peningkatan sedang ada di angka 90,75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Rumah Pancasila mendapatkan penilaian sangat baik dari para ahli, baik dari aspek desain, isi materi, maupun keterlibatan siswa. Hasil uji coba lapangan juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter Pancasila. Siswa lebih mudah memahami dan mengaitkan setiap sila Pancasila dengan kehidupan sehari-hari melalui penggunaan media ini. Selain itu, guru memberikan umpan balik positif terkait kemudahan penggunaan dan efektivitas media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, media Rumah Pancasila dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter Pancasila. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan pengembangan lebih lanjut pada penggunaan media ini di kelas lain serta eksplorasi versi digital atau interaktif.

**Kata Kunci:** pendidikan karakter, nilai-nilai pancasila, media rumah Pancasila.

### Abstract

Character education in the classroom has a very important role in shaping individuals who are not only intellectually intelligent, but also well-behaved and moral. Pancasila learning and character education have a very close relationship, because both aim to form individuals who have moral integrity and behave in accordance with good values. Pancasila material often demands the ability to connect concepts with reality. However, students do not fully have the ability to think critically because learning is not supported by concrete examples and practical applications, as well as the lack of use of media to the need for new innovations. Rumah Pancasila as a useful learning medium provides a concrete learning experience and can provide a clear picture related to Pancasila values and Indonesian citizenship. The purpose of this research is to develop the process of making and the feasibility (validity, effectiveness, and practicality) of Pancasila House learning media that is effective in increasing students' understanding of character values in Pancasila Education subjects in grade II of Elementary School. This learning media is designed as an interactive concrete tool, in the form of a house model with five rooms representing each Pancasila precept. Each room

contains material that explains the values of Pancasila through stories, activities, and interactive elements that are relevant to students' daily lives. This study uses a Research & Development (R&D) design with the ADDIE development model which has five stages: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Assessment. Data collection will involve questionnaire and test techniques. Furthermore, it was obtained that the Pancasila House media received a level of validity from media and material experts, namely 88% without revision. In terms of practicality, this media obtained 81.90% of the student response questionnaire and 98.75% of the observation sheet. Furthermore, the level of effectiveness tested through N-Gain shows that the result of increasing is moderate at 90.75. The results of the study show that the Pancasila House media received a very good assessment from experts, both in terms of design, material content, and student involvement. The results of the field trial also showed a significant increase in students' understanding of the values of the Pancasila character. Students find it easier to understand and relate each precept of Pancasila to daily life through the use of this media. In addition, teachers provide positive feedback regarding the ease of use and effectiveness of media in the learning process. Based on the results of this study, the Pancasila House media can be recommended as an alternative innovative and interactive learning media in an effort to increase students' understanding of the values of Pancasila character. For further research, further development is suggested on the use of this media in other classes as well as the exploration of digital or interactive versions.

**Keywords:** character education, pancasila values, rumah pancasila media.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia diharapkan bisa menghasilkan peserta didik yang berkualitas, berakhlak mulia, dan berakhlak mulia. Pemerintah mengatur pendidikan dalam Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang memungkinkan guru mewujudkan potensi peserta didik untuk aktif mengembangkan kerohanian keagamaan menginstruksikan peserta didik dengan kekuatan, engendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak yang tinggi, dan kemampuan-kemampuan lain yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, negara, dan bangsa. Hal ini terlihat jelas dari Pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan nasional dinyatakan sebagai pendidikan kehidupan nasional dengan tujuan mengembangkan keterampilan nasional yang berharga, membentuk karakter dan peradaban, serta mengembangkan potensi manusia. Peserta didik punya tujuan untuk jadi warga negara yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (UU Sistem Pendidikan Nasional 2003).

Sesuai pada paparan tersebut, perlu diselenggarakan langkah-langkah strategis, satu diantaranya ialah peningkatan pendidikan karakter dan pengamalan Pancasila secara berkesinambungan, guna menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul (2019-2024). Hal ini sejalan dengan pesan yang disampaikan oleh Presiden Republik Indonesia Joko Widodo dalam sambutannya pada Puncak Peringatan Hari Ulang Tahun (HUT) ke-77 Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) dan Hari Guru Nasional tahun 2022. Pendidikan karakter yang mencakup pengajaran pada peserta didik

terkait kebajikan seperti kasih sayang, keteladanan, moralitas, dan kebhinekaan haruslah terus dilaksanakan.

Dalam rangka mendukung Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yang dicanangkan oleh Presiden Joko Widodo, yang juga jadi pendorong lahirnya Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 terkait Penguatan Pendidikan Karakter, satuan pendidikan bertanggung jawab untuk memperkuat karakter peserta didik melalui olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga. Hal ini bisa dicapai melalui kolaborasi dan keterlibatan diantara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan karakter haruslah terus menerus diselenggarakan di sekolah supaya perilaku peserta didik mencerminkan lima cita-cita dasar penguatan karakter, yakni nasionalisme, kemandirian, religiusitas, gotong royong, serta kerja sama.

Pendidikan karakter pada intinya ialah usaha untuk membangun kebiasaan positif pada peserta didik hingga mereka akan berperilaku secara konsisten dengan nilai-nilai yang sudah jadi miliknya. Supaya bisa tertanam dalam diri peserta didik, pendidikan karakter haruslah terus menerus diajarkan, dipraktekkan, serta dilatih. Pendidikan karakter sudah dicanangkan oleh pemerintah melalui Menteri Pendidikan Nasional, serta para pendiri bangsa sudah menyadari utamanya pendidikan karakter. Para pendiri bangsa menyadari bahwasannya mengerti tujuan serta cita-cita bangsa Indonesia sangatlah penting, juga mereka sudah memahaminya sejak Proklamasi Kemerdekaan. Kenyataannya, pembangunan nasional jadi semakin penting dan jadi perhatian besar, mengingat pembangunan nasional sangatlah ditetapkan oleh kondisi negara. Berkaitan dengan hal itu, para arsitek terkemuka menitikberatkan utamanya pendidikan karakter (Warsono, 2010).

Namun, penggunaan pendidikan karakter di dalam kelas ialah hal yang mutlak haruslah diselenggarakan,

dikarenakan dianggap tidak hanya bisa membuat peserta didik jadi cerdas, tetapi juga dipersiapkan untuk mengembangkan karakter dan kebiasaan yang membuat kewarganegaraan mereka jadi bermakna bagi mereka dan masyarakat luas. Belajar terkait Pendidikan Pancasila sering dianggap sebagai penemuan yang penuh dengan prinsip-prinsip moral. Namun, masalah yang dihadapi oleh para ahli di sektor ini ialah bahwasannya pengajaran Pendidikan Pancasila saat ini terbatas pada lembaga-lembaga yang memprioritaskan tujuan intelektual ataupun informasi. Bahkan jika hal itu dirasakan secara mendalam, aspek-aspek yang terkait dengan metode umum dalam membentuk kepribadian dan perspektif peserta didik biasanya diabaikan. Identitas dan karakter kebangsaan peserta didik sekolah dasar sangatlah dibentuk oleh pendidikan Pancasila.

Mendidik anak berkarakter sesuai pada nilai-nilai Pancasila ialah satu diantara metode terbaik untuk memberi dasar moral pada mereka. Untuk membuat peserta didik senang dan antusias saat mendengarkan pelajaran, Pendidikan Pancasila bisa dipakai di sekolah untuk mengimplementasikan cita-cita Pancasila melalui metode pengajaran yang menarik serta menghibur (Nurgiansah, 2021). Berkaitan dengan hal itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila haruslah ditingkatkan supaya bisa mengembangkan karakter peserta didik, mulai dari penyusunan, pelaksanaan, serta penilaian.

Sesuai pada hasil wawancara yang diselenggarakan oleh peneliti pada guru kelas II SDN Sendanghaji Merakurak. Pada tanggal 05 Februari 2024 bahwasannya peserta didik SD kelas II di SDN Sendanghaji Merakurak kesulitan mengerti konsep abstract konsep-konsep dalam Pancasila, seperti Sila-sila (Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia), bisa terasa abstrak bagi peserta didik SD kelas II yang berada dalam tahapan pengembangan pemahaman konsep hingga bisa menyebabkan peserta didik merasa kesulitan mengartikulasikan pemahaman mereka terkait nilai-nilai Pancasila ataupun kesulitan menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan kondisi kehidupan keseharian mereka.

Materi Pancasila sering menuntut kemampuan berpikir kritis untuk menghubungkan konsep-konsep dengan realitas. Peserta didik SD kelas II di SDN Sendanghaji Merakurak belum sepenuhnya punya kemampuan berpikir kritis berkaitan dengan hal itu pusat perhatian peserta didik masih belum fokus sepenuhnya dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang kurang didukung oleh contoh-contoh konkret dan aplikasi praktis bisa membuat peserta didik kesulitan menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan keseharian mereka dan masih

minimnya penggunaan media serta hanya mengandalkan buku paket ataupun LKS saja yang dipakai guru dalam pembelajaran hingga perlunya inovasi baru yang bisa memusatkan perhatian peserta didik. Penerapan media pembelajaran ataupun pengajaran bisa memfasilitasi konsep pembelajaran yang berpusat pada perhatian. Alat bantu pengajaran seperti media pembelajaran dirancang untuk membuat materi lebih mudah dipahami oleh murid.

Sejalan dengan yang dikatakan (Maesaroh, 2013) Akan lebih mudah bagi seorang anak untuk menerima pengetahuan yang menarik perhatian daripada pengetahuan yang tidak menarik perhatian; namun, pengetahuan terkait hal ini tidak bisa diremehkan ataupun diabaikan. Seseorang yang punya ketertarikan terhadap sesuatu secara alami akan lebih mudah menerima pengetahuan yang menarik perhatiannya. Gaya tindakan seseorang sangatlah dipengaruhi oleh keinginan, minat, dan kemauan untuk belajar. Meskipun mereka mampu mempelajari sesuatu, jika mereka tidak punya kualitas-kualitas tersebut, mereka akan merasa kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran dan merasa tertekan ketika mereka tidak meraih tujuannya.

Proses pembelajaran tidak diragukan lagi akan berujung pada pencapaian para peserta didik, yang akan jadi contoh keberhasilan mereka dalam belajar dan kesuksesan belajar mereka. Pada peserta didik SD kelas II punya tingkatan perhatian yang terbatas hingga pemilihan media pembelajaran yang menarik sangatlah penting. Menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti media Rumah Pancasila yang bisa menunjang menjaga minat serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Semua media yang bisa dipakai untuk mengarahkan pesan ke penerima dan menarik minat peserta didik untuk belajar dengan merangsang pikiran, emosi, dan perhatian mereka dianggap sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Olieh (Nurfadhillah et al., 2021), media pembelajaran ialah alat bantu yang dipakai dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menarik minat, suasana hati, dan kemampuan mental ataupun fisik peserta didik dalam rangka mendorong terjadinya proses belajar.

Rumah Pancasila, sebagai media pembelajaran yang punya potensi besar guna memberi pengalaman belajar yang konkret dan bisa memberi gambaran yang jelas terkait nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan Indonesia. Berkaitan dengan hal itu, penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik kelas II dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai karakter dalam kehidupan keseharian. Disisi lain, perkembangan teknologi informasi dan media memberi peluang untuk menciptakan media pembelajaran

yang interaktif dan menarik. Pemanfaatan media pembelajaran Rumah Pancasila bisa memberi dampak positif dalam membentuk karakter peserta didik, sekaligus memfasilitasi pemahaman mereka terhadap prinsip-prinsip dasar Pancasila.

Seorang guru haruslah bisa memakai media pembelajaran yang menyesuaikan pada materi yang diberikan, mengingat utamanya media pembelajaran, supaya bisa melaksanakan peningkatan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar kewarganegaraan di sekolah dasar (Saodah, dkk 2020). Memang benar bahwasannya bantuan seorang guru ataupun pendidik lainnya sangatlah dibutuhkan supaya proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan mencukupi tujuan pembelajaran ketika menerapkan pembelajaran berbasis media dalam berbagai ilmu pendidikan.

Media pembelajaran bisa menunjang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Sebelumnya pembelajaran di SDN Sendanghaji Merakurak hanya memakai buku paket ataupun LKS saja hingga penerapan media pembelajaran dirasa akan lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. Sederhananya, melaksanakan peningkatan dan memperbaiki sumber daya pembelajaran yang dipakai di dalam kelas sangatlah penting untuk melaksanakan peningkatan standar pendidikan di era modern. Media punya pengaruh yang sangatlah signifikan dalam pendidikan. Meraih efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran ialah peran media dalam kegiatan pendidikan. Satu diantara media pembelajaran yang bisa dipakai ketika kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila ialah media pembelajaran Rumah Pancasila.

Rumah Pancasila ialah media pembelajaran yang berbentuk rumah yang didalamnya terdapat berbagai macam simbol dan gambar yang mewakili nilai-nilai Pancasila. Rumah Pancasila sebagai symbol nilai-nilai Pancasila jadi konteks nyata yang bisa menunjang peserta didik mengerti konsep-konsep nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret. Peserta didik bisa melibatkan diri dalam aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada nilai, seperti kebersamaan, kejujuran, dan tanggung jawab, yang secara langsung mendukung pembentukan karakter. Media pembelajaran ini bisa menunjang peserta didik untuk mengerti nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan bermakna.

Pemilihan media pembelajaran Rumah Pancasila didasarkan pada pertimbangan bahwasannya media tersebut bisa memberi kontribusi positif dalam melaksanakan peningkatan integrasi nilai karakter dan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkatan Sekolah Dasar Kelas II.

Namun, hingga saat ini masih terbatasnya penelitian yang fokus pada pengembangan media pembelajaran

Rumah Pancasila untuk melaksanakan peningkatan nilai karakter khususnya untuk peserta didik SD kelas II. Berkaitan dengan hal itu, penelitian ini diharapkan bisa memberi kontribusi konseptual dan praktis dalam merancang strategi pembelajaran yang bisa memadukan efektifitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan pembentukan karakter positif pada tingkatan peserta didik SD kelas II.

Sesuai pada latar belakang masalah tersebut, hingga penelitian ini punya tujuan untuk mengkaji efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Pancasila untuk Melaksanakan peningkatan Nilai Karakter Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II.

Tujuan dari penelitian ini yakni (1) Mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran dalam bentuk konkrit dan dibuat dalam bentuk kotak yang memuat: gambar sila-sila pancasila serta sikap penerapan sila-sila Pancasila; (2) Mendeskripsikan kelayakan (kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan) media Rumah Pancasila untuk melaksanakan peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik SD kelas II.

## **METODE**

Penelitian ini memakai desain Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Dalam model pengembangan ADDIE, terdapat lima tahapan: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Penilaian. Lima langkah tersebut membentuk model ADDIE, sebuah proses pendidikan yang didalamnya ada analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dinamis (Cahyadi, 2019). Kegiatan penelitian diselenggarakan di SD Negeri Sendanghaji Kecamatan Merakurak Kabupaten Tuban, sumber data didalamnya ada observasi, wawancara, angket, dan tes (pre-test dan post-test). Partisipan dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik SD kelas II Negeri Sendanghaji. Faktor utama yang mendorong digunakannya SD Negeri Sendanghaji dalam penelitian ini ialah: (1) Aksesibilitas fasilitas sebagai tempat penelitian. (2) Pengembangan permainan monopoli sebagai perangkat pembelajaran belum pernah dikaji, khususnya materi pancasila di kelas II SD Negeri Sendanghaji. (3) Belum adanya media pembelajaran sebagai sumber belajar bagi peserta didik khususnya kelas II.

Pada desain uji coba terdapat dua tahapan dalam penelitian dan pengembangan produk. Tahapan pertama ialah validasi, validasi diselenggarakan oleh validator yang termasuk pakar media dan materi. Tahapan kedua yakni uji coba produk paada peserta didik. Tahapan terakhir yakni tahap uji coba lapangan untuk menguji keefektifan, kegunaan, dan kualitas produk sebelum digunakan secara luas. Berikut data penelitian dan pengembangan media

Rumah Pancasila ialah berikut ini: (1) Data kevalidan materi pada media Rumah Pancasila diperoleh melalui proses validasi ahli materi. Proses validasi materi diselenggarakan pada aspek strategi pembelajaran, isi materi, dan keefektifan media. (2) Data kevalidan media pada media Rumah Pancasila diperoleh melalui proses validasi oleh ahli media. Proses validasi media diselenggarakan pada tampilan fisik seperti desain, bentuk, dan warna. Lalu juga diperhatikan dari cara penggunaan media, dan ketepatan media dengan karakteristik peserta didik. (3) Data angket respon pendidik diperoleh dari angket yang dibagikan pada pendidik sesudah uji coba media Rumah Pancasila data ini dipakai untuk memperoleh hasil praktis dan efektif pada media Rumah Pancasila. (4) Data angket respon peserta didik diperoleh dari angket yang dibagikan pada peserta didik sesudah ujicoba media Rumah Pancasila, data ini dipakai untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media Rumah Pancasila. (5) Data ini akan didaatkan melalui hasil pre-test dan post-test yang diselenggarakan peserta didik untuk mengetahui tingkatan keefektifan media.

Teknik penelitian ini melibatkan dua tahapan yakni tahapan prapembuatan media pembelajaran dan tahapan pengembangan. (1) Kuesioner, dalam kata-kata Suharsimi Arikunto, ialah daftar pertanyaan yang dibagikan pada orang lain yang bersedia bereaksi sebagai tanggapan atas permintaan pengguna (Siadari, 2018). Pertanyaan tertulis yang diajukan oleh responden disebut sebagai kuesioner. Angket yang dipakai dalam penelitian ini didalamnya ada angket respon guru kelas II SD Negeri Sendanghaji, angket respon peserta didik, angket validasi materi, dan angket pendidik untuk media. (2) Dalam penelitian ini terdapat dua tes yang diselenggarakan yakni pre-test dan post-test. Pre-test diselenggarakan diawal sebelum penggunaan media pembelajaran Rumah Pancasila, sedangkan post-test diselenggarakan setelah media dipakai. Kedua tes diselenggarakan untuk uji keefektifan media dan mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran Rumah Pancasila terhadap hasil belajar peserta didik SD kelas II.

Selanjutnya metode analisis data kualitatif yang dipakai dalam penelitian ini untuk mengelola komentar, saran, masukan, dan lain-lain yang diterima dari para ahli dan responden sebagai data. Selanjutnya dipakai sebagai bahan evaluasi dari media yang dikembangkan supaya bisa meraih kata layak, efektif, dan valid. Dalam penelitian ini, metode deskriptif presentase dipakai untuk analisis data kuantitatif. Data dikelola memakai instrumen angket tertutup (skala likert), data yang diperoleh ialah output validasi ahli materi dan validasi ahli media. Data diperoleh melalui hasil respon pendidik dan peserta didik ketika uji coba media Rumah Pancasila dengan memakai skala likert (instrumen angket tertutup). Kriteria keefektifan media

yakni berada dalam rentang nilai 61-80 yang didapat melalui hasil tes pre-test dan post-test. Nilai yang diperoleh dianalisis memakai table kategori N-Gain. Bisa dikatakan terjadi peningkatan apabila hasil pre-test dan post-test memperoleh nilai N-Gain > 0,30.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rumah Pancasila ialah sebuah konsep pembelajaran yang dirancang untuk menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan keseharian. Konsep ini punya fungsi sebagai media yang menunjang peserta didik mengerti dan menerapkan nilai-nilai Pancasila melalui berbagai aktivitas dan materi pembelajaran yang terstruktur. Media ini dalam bentuk media pembelajaran konkrit, kegiatan yang dirancang untuk memperkenalkan dan memperkuat pemahaman peserta didik terkait nilai-nilai Pancasila.

### *Analyze (Menganalisis)*

Pada tahapan menganalisis kondisi lapangan, peneliti mengamati proses pembelajaran pendidikan Pancasila di SDN Sendanghaji Merakurak. Observasi ini diselenggarakan pada sesi wawancara terstruktur untuk mendalami proses pembelajaran pendidikan Pancasila di Kelas II SDN Sendanghaji Merakurak khususnya muatan mengenai nilai-nilai Pancasila. Dari hasil observasi tersebut Peneliti memperoleh informasi bahwasannya proses pembelajaran Kelas II SDN Sendanghaji Merakurak didasarkan pada kurikulum Merdeka dan mengacu pada buku teks. Peneliti mengamati bahwasannya selama proses pembelajaran, guru memakai video sebagai alat untuk menjelaskan pada peserta didik dan terkadang memakai papan tulis untuk menyajikan latihan dari buku tematik. Hal ini memperlihatkan belum adanya media pembelajaran interaktif yang konkrit di kelas yang mampu merangsang semangat belajar peserta didik mengenai topik pembelajaran Pancasila. Hal ini menyebabkan sulitnya mengerti materi pembelajaran Pancasila khususnya nilai-nilai Pancasila.

Selain wawancara pada guru kelas, peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur pada peserta didik. Dari hasil wawancara tersebut terlihat sulitnya mengerti isi nilai-nilai Pancasila, terutama simbol dan gambar yang mengungkapkan nilai-nilai Pancasila serta sikap terhadap penerapan sila-sila Pancasila. Peserta didik masih sering bingung dengan simbol-simbol sila Pancasila. Seringkali mereka merasa bosan dengan metode ceramah yang dipakai guru dalam menjelaskan materi.

Hasil sesuai pada wawancara yang diselenggarakan memperlihatkan bahwasannya karakteristik peserta didik kelas II sangatlah berbeda. Ada peserta didik yang bersikap proaktif ketika ditanya oleh pendidik, ada pula yang bersikap pasif ataupun diam dikarenakan takut bertanya

ataupun menjawab pertanyaan. Disisi lain, beberapa peserta didik tidak bisa mengerti kecuali mereka melihat objek ataupun alat peraga sebenarnya. Berkaitan dengan hal itu, pendidik mengakomodasi karakteristik peserta didik yang berbeda dengan memakai metode pengajaran yang menyenangkan dan membentuk kelompok yang didalamnya ada peserta didik dengan kemampuan berbeda. Disisi lain, penggunaan media berbasis permainan nyata juga bisa melaksanakan peningkatan minat dan motivasi peserta didik hingga bisa ikut serta aktif dalam pembelajaran.

Keterampilan berpikir abstrak juga secara bertahap mulai berkembang. Berkaitan dengan hal itu, media pembelajaran yang dipakai haruslah menyesuaikan pada tingkatan perkembangan kognitif dan menghindari konten yang terlalu rumit ataupun terlalu sederhana. Peserta didik senang belajar dengan media yang menampilkan karakter lucu dan penuh warna, motivasi belajarnya meningkat.

Peneliti bisa memperoleh informasi tersebut pada saat mengamati proses pembelajaran ataupun pada waktu luang. Begitu pembelajaran dimulai, guru juga menghubungkan pembelajaran dengan konteks kegiatan keseharian dan peserta didik ikut serta lebih antusias dan menjawab pertanyaan guru dengan lebih aktif.

Konsisten dengan analisis sebelumnya, peneliti menemukan bahwasannya peserta didik lebih menyukai media konkrit dan juga tidak ada media konkrit interaktif dalam Pancasila dikarenakan pendidikan Pancasila menitikberatkan pada materi, hingga peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan nyata hingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna serta memungkinkan peserta didik untuk mengadopsi nilai-nilai Pancasila sebagai landasan dikarenakan pemahaman mereka terkait kewarganegaraan sudah terinternalisasi.

Analisis kebutuhan materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diselenggarakan menyesuaikan pada kurikulum merdeka pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II Sekolah Dasar. Sesuai pada hasil wawancara yang diperoleh memperlihatkan bahwasannya cara yang diselenggarakan pendidik dalam menyesuaikan kebutuhan peserta didik pada materi pembelajaran dengan gaya belajar yang berbeda yakni dengan menyediakan materi dalam berbagai format seperti teks, video, dan gambar sebagai media. Materi nilai-nilai Pancasila yang diajarkan lebih fokus pada lambang Pancasila dan hanya dijelaskan melalui metode ceramah. Dengan bantuan media konkret yang dikembangkan dalam bentuk Rumah Pancasila, peserta didik bisa belajar nilai-nilai Pancasila dengan menjawab soal didalam permainan tersebut. Dalam melaksanakan peningkatan proses pembelajaran melalui media Rumah Pancasila, diharapkan peserta didik bisa mengerti materi dan tidak bosan dalam menerima

pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran Rumah Pancasila untuk peserta didik kelas II Pembelajaran pendidikan Pancasila ialah satu diantara sarana ataupun sarana untuk menunjang proses belajar peserta didik dalam mengerti nilai-nilai Pancasila dan mengembangkan pemahamannya terhadap nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Media ini dirancang khusus untuk sekolah dasar supaya menyesuaikan pada tingkatan pemahaman dan perhatian peserta didik, hingga memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan motorik dan berpikir kritis sambil bersenang-senang dan belajar. Hal ini punya dampak yang besar terhadap proses belajar peserta didik, hingga proses pembelajaran berlangsung efektif, efisien, dan aktif.

Hasil observasi yang didukung dengan studi literatur dan teori yang didapat peneliti hingga peneliti mendeskripsikan evaluasi pada tahapan analisis yakni (1) Kurangnya media pembelajaran dan kurangnya penggunaan serta pengembangan media dalam proses pembelajaran di kelas akibat dari observasi dan permasalahan yang sering ditemukan sesuai pada studi literatur, hingga peneliti diminta untuk melaksanakan peningkatan hasil belajar peserta didik dan meningkatkannya. motivasi mereka. Peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif yang akan menunjang peserta didik belajar lebih banyak. (2) Karakteristik peserta didik yang lebih suka bermain, berdiskusi kelompok, lebih menyukai benda-benda ataupun kegiatan yang bersifat nyata. Hingga peneliti membuat media yang bersifat konkret dan bisa dimainkan langsung oleh peserta didik. Hingga pendidik haruslah mampu membuat suasana belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan. (3) Metode ceramah sering sekali dipakai guru ketika menjelaskan materi ketika proses pembelajaran membuat peserta didik bosan dan pasif. Pendidik memakai metode ceramah dan media papan tulis ketika pembelajaran matematika, hingga peserta didik sering merasa bosan dan tidak bisa berkonsentrasi selama pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Mufidah & Setyawan (2020) yang memperlihatkan bahwasannya pembelajaran matematika yang dijelaskan oleh pendidik hanya melalui metode ceramah, hingga peserta didik merasa bosan tanpa bantuan media pembelajaran dan latihan soal yang terus menerus dikatakan akan terjadi.

### **Design (Perancangan)**

Tahapan selanjutnya dalam model ADDIE yakni mendesain media yang akan dipakai dalam penelitian. Pada tahapan ini dibagi jadi 3 tahapan yakni merancang isi materi, media, dan lembar validasi (validasi materi, validasi media, dan lembar kuesioner dalam bentuk angket peserta didik dan lembar pre test dan post test)

Sesuai dengan analisis yang sudah diselenggarakan oleh peneliti di SD Negeri Sendanghaji, peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas II dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila. Oleh sebab itu, peneliti membuat soal yang mengarah pada implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan keseharian. Materi yang disajikan oleh peneliti dalam media Rumah Pancasila dalam bentuk kegiatan interaktif yang berisikan penerapan nilai-nilai Pancasila yang dirancang untuk mengenalkan dan mengajarkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas II.

Materi mengenai nilai-nilai Pancasila sangatlah penting untuk dikenalkan pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Pancasila ialah dasar negara Indonesia yang mengandung lima sila yang jadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mengerti dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila akan menunjang peserta didik untuk jadi warga negara yang baik dan berkontribusi positif bagi bangsa dan negara.

Proses dalam merancang media Rumah Pancasila disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II Sekolah Dasar serta menyesuaikan dengan kurikulum merdeka. Media haruslah ditinjau oleh ahlinya sebelum diuji kesesuaiannya. Lembar validasi media dan lembar validasi materi bisa dipakai untuk menilai kesesuaian. Pemahaman peserta didik terhadap materi terkait pecahan dinilai memakai lembar pre-test dan post-test yang sudah divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli. Disisi lain, lembar pre-test ataupun post-test juga dipakai sebagai alat untuk menguji efektivitas media Rumah Pancasila. Pretest dan posttest berisi 15 soal yang sama dengan kompetensi inti yang berbeda. Peneliti membagikan lembar pre-test sebelum mencoba media pembelajaran Rumah Pancasila dan post-test untuk melihat apakah ada kemajuan setelah memakai media pembelajaran Rumah Pancasila.

Evaluasi tahapan perancangan ini dibantu oleh dosen pembimbing skripsi supaya bisa melaksanakan peningkatan kualitas media Rumah Pancasila. Tanggapan yang diberikan oleh dosen pembimbing skripsi, yakni 1) membuat permainan yang lebih interaktif, 2) kegiatan permainan dimenyesuaikan pada materi pembelajaran. Setelah melakukan evaluasi tahapan perancangan, peneliti mudah untuk membuat media pada tahapan pengembangan.

**Development (Pengembangan)**

Pada tahapan ADDIE selanjutnya yakni mengembangkan media Rumah Pancasila dan melakukan validasi materi dan media pada dosen ahli materi dan media. Pada tahapan ini, peneliti juga menjadikan desain media jadi bentuk fisik yang bisa dipakai dalam

pembelajaran dengan memakai bahan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

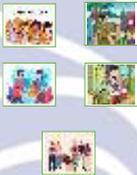
Dalam proses pembuatan media Rumah Pancasila peneliti memakai alat dan bahan, disisi lain juga hasil dari proses desain

Tabel 1. Proses Pengembangan Media Rumah Pancasila

Nama Desain	Gambar
Cover Depan	
	Pada cover depan memuat pemberian nama rumah yakni Rumah Pancasila disertai dengan gambar burung garuda. Peneliti juga menambah gambar pintu sebagai symbol dari rumah
Cover Depan	
	Pada cover depan kedua terdapat gambar anak-anak bermain bersama tanpa memandang pembeda. Arti dari gambar tersebut terdapat satu diantara penerapan nilai-nilai Pancasila
Cover Depan	
	Pada cover depan ketiga peneliti memberi gambar lambang Pancasila beserta dengan sila-sila Pancasila sebagai satu diantara apersepsi peserta didik
Cover Depan	
	Pada cover depan keempat terdapat gambar anak-anak belajar berdiskusi dan berkomunikasi yang ialah satu diantara kegiatan dalam penerapan nilai-nilai pancasila



Tabel 2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Pancasila dalam Kegiatan Pembelajaran

Desain	Kegiatan
	
<p>Pada ruangan pertama terdapat Puzzle gambar rumah ibadah dari berbagai agama yang berada dalam “Ruang Iman dan Toleransi”. Peserta didik diminta untuk menyusun Puzzle secara bergantian</p>	
	
<p>Pada ruangan kedua terdapat permainan roda putar di mana peserta didik menyebutkan tindakan-tindakan kemanusiaan seperti menunjang teman yang membutuhkan dalam “Ruang Kemanusiaan dan Adab”. Setelah menyebutkan kegiatannya peserta didik diminta untuk menuliskan pada kartu pintar. Peneliti menempelkan kegiatan yang tersedia dengan memakai velcro ataupun perekat</p>	
	
<p>Pada ruangan ketiga terdapat kartu permainan flashcard yang memperkenalkan nilai-nilai nasionalisme, peserta didik belajar menyebutkan dan mengenali kebersamaan dan solidaritas dalam kehidupan keseharian yang berada dalam “Ruang Persatuan dan Kebhinekaan”. Peserta didik menempelkan kegiatan yang tersedia menyesuaikan pada nama kegiatannya. Peneliti</p>	

<p>memakai velcro ataupun perekat untuk memudahkan peserta didik dalam menempelkan</p>	
	
<p>Pada ruangan keempat terdapat cerita interaktif terkait proses demokrasi dan musyawarah mufakat yang berada dalam “Ruang Demokrasi dan Musyawarah”. Peneliti menyediakan beberapa gambar kegiatan penerapan sila ke-4 yang ditempel pada stick untuk peserta didik memasukkan pada kantong Pancasila sesuai arahan buku panduan</p>	
	
<p>Pada ruangan kelima terdapat permainan papan yang menggambarkan hak dan kewajiban yang berada dalam "Ruang Keadilan dan Kesejahteraan". Peneliti memakai benang dan kancing</p>	

Setelah proses pembuatan media Rumah Pancasila tahapan selanjutnya yakni validasi media pembelajaran dan validasi materi. Disisi lain juga lembar angket respon dan soal pre-test-post-test. Validator ialah dosen ahli. Hasil validasi bisa diuraikan berikut ini:

Materi yang disajikan dalam media Rumah Pancasila divalidasi oleh dosen ahli materi yakni ibu Helda Kusuma Wardani, S.Pd., M.Pd selaku dosen mata kuliah rumpun PPKn di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Peneliti membawa seluruh produk media Rumah Pancasila dengan penjabaran materi, cara penggunaan, dan spesifikasi yang sudah dilampirkan pada lampiran.

Uji validasi materi dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2024 memakai lembar validasi yang berisi 11 aspek penilaian didalamnya ada pembelajaran, isi materi, penyajian informasi, dan keefektifan materi dengan 4 pilihan jawaban pada skala penilaian. Lembar validasi ahli materi yang sudah diisi oleh validator terdapat pada lampiran.

Sesuai pada hasil presentase kevalidan materi pada media Rumah Pancasila memperoleh skor 97% yang ada pada golongan “Sangatlah Valid”. Bisa disimpulkan

bahwasannya dari hasil validasi materi pada media Rumah Pancasila yakni materi bisa dipakai tanpa revisi.

Selain uji validasi materi juga diselenggarakan uji validasi media untuk mengetahui tingkatan kevalidan dari media Rumah Pancasila. Validasi media diselenggarakan oleh bapak Ramadhan Kurnia Habibie, S.Pd., M.Pd., M.Pd selaku dosen mata kuliah rumpun pendidikan di prodi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Peneliti membawa seluruh produk-produk dari media Rumah Pancasila secara lengkap mulai dengan penjabaran materi, cara penggunaan, dan spesifikasi yang terlampir pada lampiran.

Uji validasi media dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2024 memakai lembar validasi ahli media yang berisi 11 aspek penilaian didalamnya ada tampilan, kualitas bahan, tulisan, dan kepraktisan media dengan 4 pilihan jawaban pada skala penilaian. Lembar validasi ahli media yang sudah diisi oleh validator terdapat pada lampiran

Sesuai pada presentase yang didapatkan memperlihatkan bahwasannya media Rumah Pancasila yang akan dipakai dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila Sekolah Dasar kelas II masuk dalam kriteria valid dengan revisi sesuai arahan validator

Angket respon peserta didik yang disajikan pada media Rumah Pancasila divalidasi oleh dosen ahli materi yakni ibu Helda Kusuma Wardani, S.Pd., M.Pd selaku dosen mata kuliah rumpun PPKn di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Uji validasi angket respon peserta didik dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2024 memakai lembar validasi yang berisi 5 aspek penilaian didalamnya ada kejelasan petunjuk, kesesuaian indikator, kejelasan butir pertanyaan, dan Bahasa yang dipakai dalam angket dengan 4 pilihan jawaban pada skala penilaian. Lembar validasi ahli angket respon peserta didik yang sudah diisi oleh validator terdapat pada lampiran.

Hasil presentase kevalidan angket respon peserta didik pada media Rumah Pancasila memperoleh skor 100% dengan kategori "Sangatlah Valid". Bisa disimpulkan bahwasannya dari hasil validasi angket respon peserta didik pada media Rumah Pancasila yakni layak dipakai tanpa revisi.

Lembar validasi soal post-test dan pre-test yang disajikan pada media Rumah Pancasila divalidasi oleh dosen ahli materi yakni ibu Helda Kusuma Wardani, S.Pd., M.Pd selaku dosen mata kuliah rumpun PPKn di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Uji validasi soal post-test dan pre-test dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 Juni 2024 memakai lembar

validasi yang berisi 9 aspek penilaian didalamnya ada relevansi soal, kejelasan soal, tingkatan kesulitan, keberagaman jenis soal, keserasian waktu, reliabilitas yang dipakai dalam angket dengan 4 pilihan jawaban pada skala penilaian. Lembar validasi ahli materi yang sudah diisi oleh validator terdapat pada lampiran.

Hasil presentase kevalidan soal post-test dan pre-test peserta didik pada media Rumah Pancasila memperoleh skor 97% dengan kategori "Sangatlah Valid". Bisa disimpulkan bahwasannya dari hasil validasi angket respon peserta didik pada media Rumah Pancasila yakni layak dipakai tanpa revisi

### **Implementation (Impelementasi)**

Tahapan selanjutnya setelah Media Rumah Pancasila sudah melalui berbagai tahapan pengembangan dan evaluasi dan kini berada pada tahapan implementasi ataupun pengujian selanjutnya. Lokasi penelitian yang jadi sasaran peneliti ialah SDN Sendanghaji JL. Mendalan, Mandirejo, Kec. Merakurak, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Kegiatan pelaksanaan dilaksanakan secara luring pada hari Sabtu tanggal 15 Juni 2024 pukul 07.00 WIB di kelas II dengan subjek penelitian ada 20 peserta didik. Tahapan implementasi ini menunjang mengetahui efektivitas dan kepraktisan media Rumah Pancasila. Keefektifan bisa dinilai dari hasil soal sebelum dan sesudah tes, dan kepraktisan bisa dinilai dari respon guru dan angket respon peserta didik.

Pelaksanaan uji coba lapangan dengan metode wawancara sangat efektif untuk mendapatkan umpan balik yang mendalam dan kaya akan detail. Metode ini memungkinkan peneliti memahami lebih baik bagaimana media digunakan, tantangan yang dihadapi pengguna, dan apa yang bisa dilakukan untuk memperbaikinya. Meskipun lebih intensif dalam hal waktu dan sumber daya, wawancara memberikan wawasan berharga yang dapat sangat meningkatkan kualitas akhir media.

Kegiatan pembelajaran awali dengan pembukaan yakni membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama, absensi kehadiran, dan tidak lupa melakukan ice breaking supaya peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebelum mengerjakan soal pre-test diberikan pengantar pada peserta didik terkait materi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Selanjutnya peserta didik diminta untuk menyiapkan alat tulisnya untuk kegiatan pengerjaan pre-test sebelum penggunaan media "Rumah Pancasila".

Setelah mengerjakan pre-test, memberitahukan pada peserta didik bahwasannya mereka akan melakukan kegiatan belajar sambil bermain, hampir seluruh peserta didik berteriak senang dan memperlihatkan eksresi ketertarikan setelah mendengarkan kabar tersebut. Selanjutnya peneliti membagi 20 peserta didik jadi 3

kelompok, dimana tiap kelompoknya didalamnya ada 7 orang pemain dan ada satu kelompok yang didalamnya ada 6 orang. Masing- masing kelompok nantinya akan diberikan 1 media Rumah Pancasila beserta dengan buku panduan dan kartu pintar untuk dikerjakan secara berkelompok. Selanjutnya peserta didik berkumpul bersama kelompoknya, dan peneliti menjelaskan alur bermain pada media Rumah Pancasila

Setelah berkumpul dengan kelompoknya, permainan dimulai dengan satu diantara anggota membacakan buku pedoman yang sudah disediakan dan anggota lainnya mempraktikkan sesuai arahan buku pedoman. Alur bermain tersebut dipakai oleh semua kelompok.

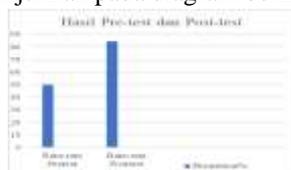
Sesudah permainan selesai, tiap kelompok mempresentasikan hasil kegiatannya yang berada dalam Rumah Pancasila selanjutnya memberi sedikit review terkait materi dan kegiatan yang sudah diselenggarakan. Setelah kegiatan presentasi peserta didik diminta untuk mengerjakan soal post-test yang berisi 15 soal dalam bentuk pilihan ganda dan penjabaran. Disisi lain, peserta didik juga diminta untuk mengisi lembar angket respon peserta didik mengenai media Rumah Pancasila

Setelah seluruh kegiatan dilaksanakan, peneliti menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa bersama. Di akhir penelitian, peneliti mengajak seluruh peserta didik untuk melakukan foto bersama dengan membawa media Rumah Pancasila.

### Hasil Kelayakan

Tingkatan kevalidan media Rumah Pancasila diperoleh melalui hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media yang sudah peneliti uraikan pada tahapan pengembangan. Validator mengisi lembar angket validasi untuk menguji kevalidan dari materi dan media Rumah Pancasila. Hasil dari uji validasi tersebut memperlihatkan bahwasannya baik materi ataupun media mendapat kriteria "Sangatlah Valid", di mana materi mendapat angka yakni 97% dan media mendapat angka ada di angka 88%. Sesuai pada hasil tersebut memperlihatkan bahwasannya media Rumah Pancasila dinyatakan sangatlah valid.

Tingkatan keefektifan media Rumah Pancasila ditetapkan melalui hasil perhitungan selisih diantara pre-test dan post-test. Pelaksanaan pre-test dan post-test diselenggarakan oleh peserta didik kelas II SDN Sendanghaji Merakurak dengan banyaknya subjek penelitian yakni 20 peserta didik. Tabel data perolehan hasil pre-test dan post-test terlampir. Nilai rata-rata pre-test dan post-test ditunjukkan pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Presentase Pembeda Nilai Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Dari gambar diagram sebelumnya, bisa didapati bahwasannya hasil post-test mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut bisa diperhatikan dari pembeda hasil skor pre-test dan post-test, di mana nilai rata-rata pre-test mendapat angka 47,25% dengan kategori "Cukup Baik" dan post-test mendapat angka 90,25% dengan kategori "Sangatlah Baik". Setelah itu, untuk menentukan keefektifan media diselenggarakan perhitungan skor, berikut presentase keefektifan media Rumah Pancasila. Hasil perhitungan presentase keefektifan media Rumah Pancasila memperoleh nilai 81,90% dengan kategori "Sangatlah Efektif". Hal tersebut berarti bahwasannya hasil yang diperoleh dari implementasi media Rumah Pancasila sangatlah efektif untuk dipergunakan.

Angket respon peserta didik dikerjakan oleh 20 peserta didik kelas II SDN Sendanghaji Merakurak sebagai subjek penelitian yang dilaksanakan pada 15 Juni 2024 dengan hasil angket respon peserta didik terlampir. Hasil perolehan nilai rata-rata angket respon peserta didik yakni 39,5 dari nilai maksimal yakni 40. Berikut perhitungan presentase kepraktisan media Rumah Pancasila sesuai pada angket respon peserta didik. Hasil perhitungan presentase kepraktisan sesuai pada angket respon peserta didik diperoleh 98,75% dengan kategori "Sangatlah Praktis"

Angket respon peserta didik dikerjakan oleh 20 peserta didik kelas II SDN Sendanghaji Merakurak sebagai subjek penelitian yang dilaksanakan pada 15 Juni 2024 dengan hasil angket respon peserta didik terlampir. Hasil perolehan nilai rata-rata angket respon peserta didik yakni 39,5 dari nilai maksimal yakni 40. Berikut perhitungan presentase kepraktisan media Rumah Pancasila sesuai pada angket respon peserta didik. Hasil perhitungan presentase kepraktisan sesuai pada angket respon peserta didik diperoleh 98,75% dengan kategori "Sangatlah Praktis"

Berlandaskan hasil penelitian yang sudah diulas sebelumnya, media Rumah Pancasila sudah mencukupi aspek 3 (Tiga) kelayakan yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media Rumah Pancasila bisa mempermudah peserta didik mengerti nilai-nilai Pancasila dan bisa menunjang peserta didik untuk menerapkan dalam kehidupan keseharian. Pengimplementasian media Rumah Pancasila membuat pembelajaran terasa lebih menghibur dan menjadikan peserta didik lebih semangat mengikuti proses pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran sangatlah berpengaruh pada tahapan berfikir peserta didik, media pembelajaran bisa membuat sesuatu yang rumit jadi kompleks dan membuat sesuatu yang abstrak jadi konkret (Tamara Pratiwi & Indrawati, 2018).

Peneliti menemukan kurangnya penerapan media pembelajaran konkret pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama materi nilai-nilai Pancasila. Ketika pembelajaran berlangsung pendidik masih sering memakai metode ceramah dan jarang memakai media pembelajaran pendukung lainnya untuk menunjang pemahaman materi peserta didik, setelah menjelaskan pendidik menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal yang berada pada buku tematik K13. Metode tersebut terkesan membosankan dan membuat peserta didik kurang tertarik pada saat pembelajaran terutama matematika. Hal itu juga selaras dengan penelitian Shoimah & Syafi'aturrosyidah (2021), Masfiastutik & Indrawati (2023), Mawanto, dkk., (2020) yang punya latar belakang kurangnya media pembelajaran konkret dan metode penjelasan guru yang monoton bagi peserta didik terutama pada pembelajaran matematika materi pecahan

Pengembangan media Rumah Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II dipergunakan untuk mengatasi permasalahan pada materi nilai-nilai Pancasila di SDN Sendanghaji. Permasalahan yang dimaksud yakni kesulitan peserta didik untuk mengerti Peserta didik kelas II mungkin kesulitan mengerti konsep-konsep abstrak seperti keadilan, kemanusiaan, dan persatuan.

Dalam bidang pendidikan, khususnya di sekolah dasar, pendidikan pancasila ialah mata pelajaran yang sangatlah penting. Prinsip-prinsip etika dalam pengajaran Pancasila punya kekuatan untuk membentuk kepribadian dan karakter peserta didik sekolah dasar. Karakter dan moral peserta didik lebih terbentuk di dalam kelas dikarenakan pendidikan Pancasila mengajarkan peserta didik untuk menerapkan akhlak dan ilmu tanah air, mencintai dan menjaga tanah air, mengedepankan tanggung jawab, persatuan, cinta dan hormat satu sama lain, serta mengajarkan peserta didik untuk mengikuti petunjuk Pancasila Nasional Indonesia, untuk mengajar Tuhan Yang Maha Esa Dikarenakan mengajarkan kita untuk taat. Disisi lain, peserta didik bisa belajar untuk menghormati orang lain tanpa memandang bahasa, ras, agama, ataupun kelas sosial mereka. Ini termasuk teman-teman mereka. (Safitri 2021).

Namun Pendidikan Pancasila ialah pelajaran yang sering tidak disukai peserta didik. Kebutuhan media konkret pada kelas rendah juga semakin jelas adanya, hal itu selaras dengan pendapat Magdalena dkk., (2021) yang menjabarkan bahwasannya kurangnya kemampuan peserta didik kelas rendah dalam berpikir secara abstrak, hingga materi yang disampaikan perlu disajikan dalam bentuk yang lebih konkret.

Untuk mengatasi permasalahan pecahan peneliti juga menghadirkan permainan interaktif di dalam Rumah Pancasila, Media Rumah Pancasila ialah media pembelajaran konkret yang dirancang untuk menunjang

peserta didik kelas II SD mengerti dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Media ini dalam bentuk model rumah dengan lima ruangan, di mana masing-masing ruangan merepresentasikan satu sila dari Pancasila. Dengan memakai media ini, pembelajaran nilai-nilai Pancasila jadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Karakteristik media pembelajaran interaktif sendiri yakni peserta didik akan berinteraksi secara langsung dengan objek yang ia pelajari, tidak sekedar melihat objek tersebut dan penggunaan media interaktif bisa melaksanakan peningkatan prestasi belajar, kemampuan berfikir kritis, serta penguasaan konsep peserta didik (Tasripin dkk., 2021).

Kevalidan media Rumah Pancasila mengacu pada hasil validasi oleh ahli materi dan media. Hasil presentase kevalidan materi diperoleh angka 97% dengan kategori "Sangatlah Valid" tanpa revisi. Sedangkan hasil presentase kevalidan media diperoleh angka 88% dengan kategori "Sangatlah Valid" dengan revisi. Sesuai pada hasil validasi materi dan media tersebut memperlihatkan bahwasannya media Rumah Pancasila layak dipakai dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila untuk peserta didik kelas 2 SD dikarenakan memberi pendekatan yang konkret, interaktif, dan menarik. Media ini mendukung pembelajaran holistik, memfasilitasi pendidikan karakter, dan mempermudah guru dalam mengajar. Dengan segala keunggulannya, "Rumah Pancasila" bisa jadi alat bantu yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi peserta didik

Lalu kepraktisan media Rumah Pancasila bisa diperhatikan melalui angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Angket respon pendidik memperoleh nilai rata-rata yakni 100% dan angket respon peserta didik mendapat nilai rata-rata ada di angka 98,75%. Hingga rata-rata akhir dari yang diperoleh yakni 99,37%, dari hasil ini berarti bahwasannya media Rumah Pancasila ialah media dengan kategori sangatlah praktis. Seperti pemaparan Dwijayani (2017) media pembelajaran yang tergolong praktis ialah media yang memberi manfaat pada pendidik dan peserta didik. Beberapa manfaat tersebut yakni media pembelajaran bisa menumbuhkan antusias peserta didik, peserta didik jadi lebih faham bahwasannya matematika tidak hanya rumus saja, melaksanakan peningkatan motivasi belajar peserta didik, dan menjadikan pembelajaran lebih kondusif dikarenakan peserta didik fokus untuk berdiskusi bersama kelompoknya.

Tingkatan keefektifan media Rumah Pancasila bisa diperhatikan dari peningkatan hasil pre-test sebelum penggunaan media ke post-test setelah penggunaan media. Hasil post-test memperlihatkan peningkatan yang substantial dengan nilai rata-rata yakni 90,25% dari pre-test yang sebelumnya 47,29%. Hal tersebut berarti bahwasannya media Rumah Pancasila dikategorikan

“Sangatlah Efektif” untuk melaksanakan peningkatan hasil belajar peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajar. Hasil belajar peserta didik ialah pencapaian secara akademis melalui ujian ataupun tugas, keaktifan bertanya serta menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan tujuan utama dari pembelajaran, media pembelajaran ialah satu diantara fasilitas sekolah yang bisa melaksanakan peningkatan memotivasi belajar peserta didik dan melaksanakan peningkatan hasil belajar mereka (Rahman, 2021).

## PENUTUP

### Simpulan

Sesuai pada rumusan masalah, hasil dan pembahasan dari penelitian media Rumah Pancasila, diperoleh kesimpulan berikut ini: (1) Proses pengembangan media Rumah Pancasila dengan memakai model ADDIE yang punya lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang diselenggarakan tiap tahapannya. Tahapan pertama analisis diselenggarakan pengumpulan dan kajian informasi terkait materi dan pembelajaran di kelas II SD Negeri Sendanghaji, serta mencocokkan data observasi dengan literature dan teori yang ada. Tahapan kedua yakni desain dengan melibatkan perancangan materi, media, dan lembar validasi, selanjutnya dikomunikasikan dengan dosen pembimbing untuk memperoleh masukan. Tahapan ketiga yakni pengembangan yang didalamnya ada pencetakan desain media Rumah Pancasila. Media yang sudah selesai selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahapan keempat yakni implementasi dengan melakukan uji coba produk di SD Negeri Sendanghaji dengan 20 peserta didik, diawali dengan pre-test, pengenalan materi dan cara bermain, pelaksanaan permainan hingga ada pemenang pada tiap kelompok, pengisian lembar observasi oleh pendidik, diakhiri dengan post-test dan pengisian angket respon oleh peserta didik. Tahapan terakhir yakni evaluasi dengan analisis untuk mengidentifikasi kekurangan dan kendala yang akan dipakai untuk perbaikan pada implementasi selanjutnya. (2) Informasi kelayakan media Rumah Pancasila pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila kelas II dinilai sesuai pada tiga aspek yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Tingkatan kevalidan dari hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkatan kevalidan ahli media memberi 88% tanpa revisi. Dari segi kepraktisan, media ini memperoleh 81,90% dari angket respon peserta didik dan 98,75% dari lembar observasi. Selanjutnya terakhir tingkatan keefektifan diuji melalui N-Gain dari hasil pre-test dan post-test yang memperlihatkan hasil peningkatan sedang ada di angka 90,75. Berkaitan dengan hal itu, media Rumah Pancasila

dinyatakan sangatlah layak dipakai dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

### Saran

(1) Sesuai pada hasil evaluasi, lakukan penyempurnaan dan pengembangan berkelanjutan terhadap media Rumah Pancasila. Pengembangan berkelanjutan akan memastikan media tetap relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila. (2) Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk merancang berbagai aktivitas pembelajaran yang bervariasi untuk tiap ruangan dalam "Rumah Pancasila." Misalnya, permainan, cerita, drama, dan proyek kelompok yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila. (3) Hasil penelitian ini mengajarkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas II SD yang bisa menghasilkan berbagai hasil positif, baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik. (4) Hasil penelitian ini bisa dipakai sebagai acuan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media yang konkrit, interaktif, dan relevan, dikarenakan tidak hanya menunjang peserta didik mengerti nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mengembangkan sikap positif, keterampilan sosial, dan motivasi belajar yang tinggi. (5) Media "Rumah Pancasila" yang telah dikembangkan dan diuji coba di kelas 2 Sekolah Dasar dapat disesuaikan untuk digunakan di kelas-kelas lain. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menilai efektivitas media ini di kelas yang berbeda, dengan fokus pada bagaimana media dapat disesuaikan dengan tingkat kognitif dan kemampuan belajar siswa di tingkat tersebut. (6) Sebagai langkah inovatif, disarankan untuk mengembangkan versi digital dari "Rumah Pancasila" yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti tablet atau komputer. Pengembangan aplikasi atau platform digital dapat memungkinkan akses yang lebih luas dan fleksibilitas dalam pembelajaran, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D. (2023). Analisis Nilai-nilai Karakter Yang Terkandung Pada Pembelajaran PpKn Kelas 5 Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di Sdn 17 Riejang Liebiong. Curup: Universitas Islam Niegieri Iain Curup.
- Azmi, U. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V Mi Daarul Ma'arif Natar Lampung Selatan. Lampung: Universitas Islam Niegieri Radien Intan Lampung.
- Azlina, N., Maharani, A., & Baedowi, M. S. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Bidang Pendidikan Sebagai Upaya Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 2(02), 39-52.

- Baginda, M. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pendidikan Dasar Dan Mienengah . Jurnal Pendidikan .
- Bukioting, S. (2023). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Peserta didik Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan.
- Cahayana, I. W. (2022). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Peserta didik Sekolah Dasar. Majalah Ilmiah Untab.
- Dianti, P. (2014). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Peserta didik. Jurnal Pendidikan Ilmu Siosial .
- Falahudin, I. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Jurnal Kedokteran Diponegoro, 6(2), 402–416.
- Fitra Syukur Iman Zai, Y. S. (2022). Pentingnya Metode Pembelajaran Bagi Peningkatan Minat Belajar Mahapeserta didik Program Studi Sarjana Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Duta Pansal Jember. Jurnal Pendidikan Agama Kristen.
- Galuh Nur Insani, D. A. (2021). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Peserta didik Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusa.
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional Didaktika: Jurnal Kependidikan, 8(3), 109–122. <https://jurnaldidaktika.iOrg/Ciontients/Articlie/Viiew/73>
- Indriani, E D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. Jurnal Pendidikan Tambusa, 5(2013), 11230–11235. <https://Www.Jptam.iOrg/Indiex.Php/Jptam/Articlie/Viiew/2802%0ahttps://Www.Jptam.iOrg/Indiex.Php/Jptam/Articlie/Download/2802/2402>
- Intan Kusumawati, J. W. (2021). Model Pembelajaran Ppkn Melalui Pembelajaran Komprehensif. Jurnal Pendidikan Pkn, Pancasila Dan Kewarganegaraan.
- Juriah Ramadhani, S. A. (2020). Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar.. Biengkulu : Lp2 Iain Curup.
- Kurniawan, M. I. (2013). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd.
- Lailatul Afifah, I. W. (2020). Pengembangan Media Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Fabel Pada Peserta didik Kelas VII Smp Oleh karena itu, d Al Riohman. Tuban: Universitas PGRI Ronggolawie Tuban.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Diewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta didik Sd. Edusampul: Jurnal Pendidikan, 6(1), 652–656. <https://Dioi.iOrg/10.33487/iEdumaspul.V6i1.3206>
- Ma'mun Zahrudin, S. I. (2020). Penanaman Nilai Inti Pendidikan Karakter Berlandaskan Pancasila Pada Peserta Didik Di Sekolah. Jpa .
- Magdalienna, 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.Sttpn.Ac.Id/Indiex.Php/Bintang/Article/Download/995/689>
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Media Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. Jurnal Kependidikan.
- Miconi, A., & Sierra, M. (2019). On The Concept Of Medium: An Empirical Study. International Journal Of Communication, 13, 3444–3461. <http://Ijioc.iOrg>.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik. Journal Of Chemical Information And Modeling, 1(2), 95–105.
- Miftah, M., & Nur Riokhman. (2022). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. Educenter : Jurnal , 1(4), 412–420. <https://Dioi.iOrg/10.55904/iEducientier.V1i4.92>
- Mujtahidin. (2015). Analisis Intiegrasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Kompetensi Dasar Pelajaran Pkn Kelas IV Sekolah Dasar. Widyagiogik .
- Mufidah, A., & Setyawan, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dan Cara Mengatasinya pada Siswa Kelas IV SDN Bancaran 4 Bangkalan. Prosiding Nasional Pendidikan, 20, 23–28. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1007>
- Patmawati, S. (2013). Intiegrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Peserta

- didik Smk Niegieri 4 Yiogyakarta . Yiogyakarta: Universitas Niegieri Yiogyakarta .
- Perestheo, A. (2022). Development Of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Jurnal Ilmiah Kiepiendidikan* .
- Rahmawati Patta, S. R. (2022). Pengembangan Video Animasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Media Penguatan Karakter Peserta didik Kelas II Sd Inpres Mawang Kabupaten Gowa. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*.
- Rubiei, M. A. (2015). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PKN Untuk Mengembangkan Kepribadian Peserta didik MTS Mathul Anwar Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosial*.
- Rusnaini. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Peserta didik. *Jurnal Kietahanan Nasional* .
- Saodah, A. R. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PKN. *Jurnal Piendidikan dan Dakwah* .
- Sari, A. K. (2023). Pengembangan Media Pembeajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pelajaran PKN SD Untuk Kelas IV SD Negeri 4 Kalisari. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.
- Seno, D. (2012). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PKN Kelas II SD Gugus Larasati Kota Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Seno, D. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PKN Kelas II SD Gugus Larasati Kota Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Septy Nurfadhillah, D. A. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SD Negeri Kohod II. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Siosial*.
- SP, J. I. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Implementasi Pendidikan Karakter Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Suranto. (2016). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter yang Terkandung dalam Tayangan "Mario Teguh Golden Ways". *Jurnal Pendidikan Karakter*
- Susan Fitriasari, R. Y. (2017). Model Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Prosding Konferensi Nasional Kewarganegaraan*.
- Suwto, A. (2012). Integrasi Nilai Pendidikan Karakter Ke Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Melalui RPP. *Jurnal Ilmiah CIVIS* .
- Syahid Musthafa Akhyar, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*.
- Syamsiani. (2022). Tranformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*.
- 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
- Tirtoni, F. (2016). Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar. Yiogyakarta : CV. Buku Baik Yogyakarta.
- Wardani, M. T. (2023). Analisis Pendidikan Karaktier Dalam Pembelajaran PKN Kelas II SD Negeri I Tajmalla Kecamatan Kalanda Kabupatien Lampung Selatan . Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Wandani, A. R., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan Pancasila Sebagai Dasar Kehidupan Bermasyarakat. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 34-39.
- 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>