

PENGEMBANGAN MEDIA “KOPITAN” UNTUK Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Gotong Royong Elemen Kepedulian Siswa SD

Istiqomah Nur Aini Al-Hidayah

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail istiqomah.20178@mhs.unesa.ac.id

Hendrik Pandu Paksi

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail hendrikpaksi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media KOPITAN (Kotak Pintar Persahabatan) dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa. Media ini dirancang sebagai alat pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan karakter yang baik. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD atau Penelitian dan Pengembangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media KOPITAN memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan persentase 72,72% dari ahli materi dan 91,66% dari ahli media. Hasil kepraktisan menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan presentase 100% dari responden siswa dan guru, menandakan bahwa media ini mudah digunakan dan menarik. Hasil keefektifan media dilakukan melalui pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,68, mengindikasikan kategori sedang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media KOPITAN adalah alat yang efektif dan praktis dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila, yang dapat berkontribusi dalam pembentukan karakter siswa. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut, termasuk pelatihan untuk guru dan penyediaan versi digital dari media KOPITAN, untuk meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran di masa mendatang.

Kata Kunci: KOPITAN, Media Pembelajaran, Pembentukan Karakter, Pendidikan.

Abstract

This research aims to develop and analyze the validity, practicality, and effectiveness of KOPITAN (Friendship Smart Box) media in learning Pancasila values among students. This media is designed as a learning tool that aims to improve students' understanding of Pancasila values and good character. The research method used is RnD or Research and Development. The validation results show that KOPITAN media has a high level of validity, with a percentage of 72.72% from material experts and 91.66% from media experts. Practicality results show very positive results, with a percentage of 100% from student and teacher respondents, indicating that this media is easy to use and interesting. The results of media effectiveness were carried out through pretests and posttests which showed a significant increase in student understanding, with an average N-Gain of 0.68, indicating a moderate category. This study concludes that KOPITAN media is an effective and practical tool in supporting the learning of Pancasila values, which can contribute to students' character building. Based on the results of the study, it is recommended to conduct further development, including training for teachers and provision of digital version of KOPITAN media, to improve the accessibility and effectiveness of future learning.

Keywords: KOPITAN, Learning Media, Character Building, Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia yang harus dipenuhi agar masyarakat dapat berperilaku sesuai dengan norma dan peraturan sosial (Haderani, 2018). Manusia diberikan akal untuk berpikir dari akal itulah yang akhirnya menghasilkan pendidikan yang bermanfaat (Saihu, 2019). Pendidikan merupakan upaya untuk membekali peserta didik dengan akhlak yang baik demi masa depan bangsa.

Pendidikan juga sangat berperan penting dalam memantapkan keterampilan dan potensi dalam mengelola emosi, meningkatkan kecerdasan, karakter sesuai Pancasila dan menjaga perilaku dalam masyarakat sesuai hak dan tanggung jawab (Rahmawati & Harmanto, 2020). Pendidikan tercipta sebagai interaksi sadar yang dilakukan oleh seluruh komponen pendidikan. Misalnya, kegiatan dan tema pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan pembelajaran siswa, kurikulum dan sumber daya yang mendukung pembelajaran siswa, serta interaksi antara guru dan siswa (Lestari, 2020). Salah satu mata

pelajaran wajib dalam pendidikan dasar sampai perguruan tinggi adalah pendidikan pancasila yang mengedepankan pembinaan akhlak dan karakter serta pembentukan nilai-nilai pada siswa (Wicaksono, 2021). Oleh karena itu, tujuan pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk memperkuat dan memajukan informasi dan kemampuan yang dibutuhkan warga negara Indonesia yang menjunjung tinggi Pancasila untuk membangun hubungan yang positif dengan warga negara lain dan sesama warga negara.

Sekolah Dasar merupakan tahap awal pendidikan formal di mana nilai-nilai dasar, termasuk Pancasila, dapat ditanamkan dengan efektif. Ketika seseorang bersekolah, mereka memulai proses pengembangan karakter moral, yang membentuk perilaku dan keterampilan dasar mereka sesuai dengan tahap perkembangan mereka dan mempersiapkan mereka untuk menjadi warga negara yang baik (Baginda, 2018). Selain itu, pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan nonformal juga menjadi upaya untuk menciptakan stabilitas dan penyeteraan pendidikan, pentingnya lingkungan pendidikan dalam membentuk perilaku dan prestasi siswa (Helmawati & Ismail, 2018).

Pendidikan merupakan elemen penting dalam membangun fondasi generasi masa depan. Di Indonesia, pendidikan memiliki peran sentral dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi negara. Melalui adaptasi terhadap tujuan pendidikan nasional Indonesia, Profil Pelajar Pancasila digunakan dalam kurikulum merdeka untuk membantu siswa mengembangkan karakternya. Inisiatif ini bertujuan untuk meningkatkan Profil Pelajar Pancasila dengan memasukkan enam ciri utama, yaitu: beriman atau bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, mandiri, gotong royong, berkebinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif. (Irawati *et al.*, 2022). Salah satu profil pelajar yang diharapkan adalah Pelajar Pancasila, yang di dalamnya terdapat berbagai dimensi, termasuk gotong royong.

Gotong royong adalah suatu prinsip dan praktik yang mendalam dalam budaya Indonesia, di mana anggota masyarakat secara sukarela bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Konsep ini menekankan pentingnya kerjasama, solidaritas, dan kepedulian terhadap sesama. Di sekolah, gotong royong diterapkan melalui kegiatan kelompok yang melibatkan siswa untuk saling membantu dan berbagi tugas. Nilai-nilai gotong royong tidak hanya mengajarkan anak-anak tentang pentingnya kerjasama, tetapi juga membentuk karakter yang peduli, bertanggung jawab, dan siap membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan. Gotong royong menciptakan rasa kebersamaan dan memperkuat ikatan sosial dalam komunitas, membentuk masyarakat yang harmonis dan tangguh.

Bergotong royong merupakan kegiatan secara sukarela yang dilakukan bersama-sama untuk memastikan bahwa tindakan dilakukan dengan efektif dan efisien (Audah dkk., 2023). Hal itu dapat menumbuhkan sifat kepedulian yang harus dimiliki setiap pelajar Indonesia. Elemen-elemen yang terdapat dalam gotong royong, antara lain kolaborasi, kepedulian, dan berbagi (Kharisma dkk., 2023). Anak-anak usia sekolah dasar berada dalam fase perkembangan kognitif dan emosional yang dinamis. Mereka belajar melalui interaksi sosial, observasi, dan praktik langsung. Namun, metode pembelajaran yang konvensional seringkali kurang efektif dalam menanamkan nilai-nilai gotong royong dan kepedulian secara mendalam.

Berdasarkan observasi peneliti terhadap perilaku siswa di SDN Kertajaya 1 Surabaya, ditemukan penyimpangan yang dilakukan siswa seperti kurangnya sikap gotong royong dan kepedulian terhadap sesama teman, yang menyebabkan munculnya kasus bullying dan intimidasi. Hal ini mempengaruhi kenyamanan siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak terjaga dan tidak stabil.

Berdasarkan temuan dari pengamatan yang dilakukan di sekolah, guru telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan perilaku siswa dengan secara konsisten mengingatkan siswa baik secara lisan maupun melalui media. Namun, media yang digunakan di dalam kelas saat ini hanya terbatas pada papan tulis, buku guru, dan buku siswa. Media tersebut dirasa kurang efektif dalam memperkuat pendidikan karakter gotong royong dan kepedulian bagi siswa.

Menurut penelitian Safitri & Sulistyawati (2024), ditemukan bahwa penguasaan materi Pendidikan Pancasila siswa rendah. Pengetahuan siswa cenderung terfokus pada guru, menciptakan komunikasi satu arah yang menyebabkan menurunnya kinerja siswa yang hanya menerima informasi dari guru. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan kurang tertarik selama proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning yang dibantu dengan media kotak kartu (kokarpin) di sekolah dasar memiliki sejumlah pengaruh positif yang signifikan terhadap siswa. Model Problem Based Learning mendorong siswa untuk aktif mencari solusi atas masalah yang diberikan. Kokarpin yang menarik membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga berkaitan dengan penelitian Mutiara, dkk. (2022) dengan judul "Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Berisi Profil Pelajar Pancasila Unsur Gotong Royong sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar" yang bertujuan untuk membuat buku pengayaan elektronik cerita fabel yang

memuat profil siswa pancasila unsur gotong royong untuk membantu siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan membacanya. Proses validasi ahli materi yang digunakan dalam pembuatan produk penelitian ini menghasilkan hasil dengan kategori sangat tinggi dan dapat digunakan secara praktis. Hasil dengan kategori tinggi dan layak digunakan diperoleh melalui validasi ahli media. Tujuan, metodologi penelitian, dan pemanfaatan media digital memiliki relevansi dengan pekerjaan yang harus dilakukan.

Penelitian Sukiyati dkk. (2023) bertujuan untuk mengembangkan produk papan berbasis profil pelajar Pancasila yang teruji validitas, kepraktisan, serta efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan persentase skor dari ahli materi sebesar 97,5% (sangat baik), ahli media sebesar 89,5% (sangat baik), respons praktisi sebesar 98,7% (sangat baik), dan respons siswa sebesar 96,1% (sangat baik). Hasil uji efektivitas dengan teknik uji-t berkorelasi menunjukkan signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa media papan berbasis profil pelajar Pancasila dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian Riasih dkk. (2024) mengembangkan media yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar sehingga materi yang dipaparkan lebih mudah dipahami dan jelas. Pembelajaran yang tercapai dengan efektif dan efisien merupakan tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian dan pengembangan Majalah Edukatif berbasis Penguatan Profil Pelajar Pancasila menunjukkan bahwa media tersebut valid dan praktis. Tingkat kevalidan mencapai 84,05%, tingkat kepraktisan mencapai 72,9%, dan tingkat kemenarikan mencapai 96,9%. Maka dari itu, media tersebut dinyatakan memadai dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Berdasarkan temuan ini, peneliti disarankan untuk mengembangkan media yang lebih unggul untuk kemajuan pendidikan.

Pendidikan yang sukses dan produktif dapat ditingkatkan kualitas interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya serta antara dosen dengan siswa (Anshori, 2018). Media pembelajaran juga dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kejelasan konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Untuk membantu guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa memahami apa yang diajarkan, media pembelajaran juga harus menarik dan bervariasi (Taofano, 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini akan mengembangkan produk media pembelajaran yakni media KOPITAN. Kotak Pintar Persahabatan atau

disingkat "KOPITAN" adalah sebuah media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk memperkuat profil Pelajar Pancasila dengan fokus pada dimensi gotong royong dan elemen kepedulian. KOPITAN menggabungkan berbagai elemen pembelajaran, seperti permainan edukatif, cerita bergambar, dan aktivitas kelompok yang dirancang untuk mengembangkan rasa empati, kerjasama, dan kepedulian di antara siswa sekolah dasar.

Dengan diterapkannya KOPITAN dalam pembelajaran, diharapkan dapat terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman dan pengamalan nilai-nilai gotong royong dan kepedulian di kalangan siswa. Selain itu, diharapkan juga dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih inklusif dan suportif, di mana setiap siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berkontribusi dalam kegiatan bersama. Pengembangan media Kotak Pintar Persahabatan "KOPITAN" merupakan langkah strategis dalam upaya memperkuat profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar. Melalui media ini, diharapkan nilai-nilai gotong royong dan kepedulian dapat tertanam kuat dalam diri siswa, membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga berkarakter kuat sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

METODE

Penelitian pengembangan Media Kotak Persahabatan "KOPITAN" yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan metode Research and Development atau R & D. Penelitian R & D merupakan suatu penelitian pengembangan yang dapat membantu meningkatkan metode pembelajaran. Menurut Sugiyono (2016:407) Penelitian R & D merupakan metode penelitian yang cocok digunakan dalam menguji keaktifan dan pengembangan suatu produk. Penelitian R & D digunakan oleh peneliti karena metode penelitian R & D dapat membantu peneliti dalam mengembangkankan produk dan menguji kelayakan serta keefektifan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran.

Terdapat lima tahapan model penelitian pengembangan ADDIE yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*developing*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Melalui proses validasi dan pengujian, penelitian ini akan memberikan produk media pembelajaran. Selain itu terdapat evaluasi dan revisi pada setiap langkahnya untuk mengurangi jumlah kesalahan dan kekurangan yang mungkin terjadi dari hasil akhir produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis kotak dengan materi proyek penguatan pelajar pancasila dimensi gotong royong elemen kepedulian.

Media KOPITAN digunakan dalam penelitian data untuk berbagai tujuan. Data kualitatif. Yaitu uraian tentang

kemampuan memahami nilai kepedulian yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dibuat dengan menggunakan data yang dikumpulkan dari pakar materi, pakar media, serta jawaban guru dan siswa. Cara menggunakan ujian dan survei untuk mengambil data. Data kuantitatif. Yaitu diperoleh dari lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui kevalidan media kotak persahabatan, skor penilaian dan kriteria kelayakan harus diperoleh. Selain itu, data kuantitatif diperoleh dari angket tanggapan persentase guru dan siswa. Yang bertujuan untuk menentukan kepraktisan media kotak persahabatan. Sedangkan untuk keefektifan media kotak persahabatan diperoleh dari angket tanggapan siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan untuk mengumpulkan informasi mengenai media KOPITAN meliputi lembar validasi, lembar angket, dan lembar tes. Setiap instrumen dirancang untuk mengukur berbagai aspek validasi, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran ini.

Lembar Validasi Lembar validasi digunakan untuk menilai kesesuaian isi materi dan kelayakan produk media kotak persahabatan (KOPITAN). Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert dengan memberikan tanda centang (✓) pada nomor yang sesuai dengan penilaian mereka. Validasi materi mencakup aspek seperti kebenaran isi, kecakupan materi, keakuratan contoh, dan kualitas bahan pembelajaran. Sedangkan validasi media mencakup aspek seperti kesesuaian strategi penyampaian, daya tarik ilustrasi, kejelasan gambar, dan kemudahan pengelolaan media.

Lembar Angket Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa dan guru terhadap kemudahan penggunaan media kotak persahabatan dalam proses pembelajaran. Angket kepraktisan siswa menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak", sementara angket untuk guru menggunakan kombinasi skala Likert dan format terbuka untuk kritik dan saran. Kisi-kisi instrumen menilai aspek seperti daya tarik media, kemudahan pemahaman, dan kontribusi media terhadap karakteristik positif siswa.

Lembar Tes Keefektifan media KOPITAN diukur melalui instrumen pretest dan posttest. Pertanyaan pretest dan posttest dirancang untuk mengukur pemahaman siswa mengenai nilai-nilai gotong royong, kepedulian, dan kerja sama. Contoh soal mencakup situasi kehidupan sehari-hari yang menuntut siswa untuk memilih sikap atau tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut.

Teknik Analisis Data Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Validasi media dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

- P = Persentase jawaban
- F = Frekuensi jawaban responden
- N = Jumlah responden

Kategori hasil validasi ditentukan berdasarkan interval persentase sebagai berikut:

- 81-100%: Sangat Valid
- 61-80%: Valid
- 41-60%: Cukup Valid
- 21-40%: Kurang Valid
- 0-20%: Sangat Tidak Valid

Untuk data kepraktisan, analisis menggunakan skala Guttman dengan rumus persentase yang sama. Hasilnya dikategorikan sebagai berikut:

- 81-100%: Sangat Praktis
- 61-80%: Praktis
- 41-60%: Cukup Praktis
- 21-40%: Kurang Praktis
- 0-20%: Sangat Tidak Praktis

Keefektifan media diukur dari tingkat ketuntasan belajar siswa, dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa dengan nilai} \geq 75}{\sum \text{Siswa seluruhnya}} \times 100\%$$
$$\%P = \frac{\sum \text{Siswa dengan nilai} \geq 75}{\sum \text{Siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Kategori persentase ketuntasan:

- 0-20%: Sangat Kurang
- 21-40%: Kurang
- 41-60%: Cukup
- 61-80%: Baik
- 81-100%: Sangat Baik

Peningkatan nilai pretest dan posttest dihitung menggunakan skor N-Gain:

N-

$$\text{Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest}}$$

Kategori N-Gain:

- $0.70 \leq g < 1.00$: Tinggi
- $0.30 \leq g < 0.70$: Sedang
- $0.00 < g < 0.30$: Rendah

Definisi Operasional Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat praktis yang mempercepat komunikasi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila adalah kegiatan berbasis proyek yang meningkatkan kompetensi dan karakter siswa sesuai standar kompetensi lulusan. Dimensi gotong royong mengacu pada ciri utama profil pelajar Pancasila yang mengajarkan kerja sama, penghormatan, dan pencapaian tujuan bersama. Media KOPITAN adalah alat pembelajaran 3D yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menerapkan nilai gotong royong serta kepedulian dalam kehidupan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil "bersih". Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Proses Pengembangan Media

Proses pengembangan media KOPITAN (Kotak Pintar Persahabatan), sebagai bagian dari proyek penguatan karakter pelajar Pancasila, dimaksudkan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran 3D berbasis nilai gotong royong. Proses pengembangan ini mengikuti model penelitian dan pengembangan (Research and Development), yang melibatkan beberapa tahapan penting, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Model ini umumnya mengikuti langkah-langkah yang sistematis dan komprehensif untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pendidikan, terutama dalam mendukung penguatan nilai-nilai Pancasila pada siswa.

Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam proses pengembangan media adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan terkait metode pengajaran yang digunakan dalam menanamkan nilai-nilai gotong royong dan karakter kepedulian pada siswa. Berdasarkan hasil pengamatan di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa proses pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada metode ceramah dengan alat bantu yang minim, khususnya dalam konteks pendidikan karakter. Pembelajaran yang monoton ini berpotensi membuat siswa kurang terlibat aktif dalam kelas, terutama dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang diperlukan untuk mempraktikkan nilai-nilai seperti gotong royong.

Guru yang menjadi subjek dalam penelitian ini mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik mereka. Media yang diharapkan adalah media yang bisa memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, terutama dalam membangun sikap gotong royong dan kerja sama tim. Dalam konteks ini, Kotak Persahabatan atau KOPITAN diusulkan sebagai media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut dengan memberikan pengalaman belajar berbasis proyek.

Tahap Perancangan

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, tahap selanjutnya adalah perancangan media KOPITAN. Tahap perancangan dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas serta konsep utama dari media tersebut. Kotak Persahabatan dirancang dengan tujuan utama untuk menanamkan nilai gotong royong pada siswa, di mana siswa secara bersama-sama memecahkan masalah yang disajikan dalam bentuk simulasi interaktif. Selain itu, media ini juga dirancang agar dapat diintegrasikan dengan program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang fokus pada penguatan karakter siswa melalui kegiatan belajar berbasis proyek. Desain media KOPITAN mencakup beberapa elemen, yaitu:

- 1) Media ini dirancang dalam bentuk kotak 3D yang berisi berbagai alat bantu visual dan manipulatif yang dapat digunakan siswa untuk memecahkan masalah. Misalnya, di dalam kotak terdapat kartu tugas, alat peraga, serta materi visual lain yang mendukung tema gotong royong dan kepedulian.
- 2) Materi pendukung yang disajikan dalam media KOPITAN meliputi narasi cerita yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, gambar ilustratif, serta instruksi yang mudah diikuti oleh siswa dari berbagai tingkat pemahaman. Materi ini dirancang agar siswa dapat belajar tentang pentingnya kerjasama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan, dan cara menyelesaikan konflik secara positif.
- 3) Bagian penting dari KOPITAN adalah adanya elemen game edukatif. Game ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang pentingnya kerja sama dan gotong royong. Dalam permainan ini, siswa harus bekerja sama untuk memecahkan berbagai tantangan yang diberikan. Setiap tantangan dirancang dengan mempertimbangkan konteks kehidupan sehari-hari siswa sehingga mereka dapat langsung menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dari game dalam kehidupan nyata.

Tahap Pengembangan

Setelah tahap perancangan selesai, proses berlanjut ke pengembangan media. Pada tahap ini, prototipe KOPITAN mulai dibangun. Proses pengembangan melibatkan beberapa pihak, seperti desainer grafis, pakar materi pembelajaran, serta pakar media pendidikan.

- 1) Prototipe KOPITAN dibuat berdasarkan hasil perancangan yang telah disusun sebelumnya. Desain awal ini mencakup elemen fisik dari kotak, seperti dimensi kotak, komposisi alat peraga, serta desain visual yang menarik untuk siswa usia sekolah dasar. Desain fisik juga mempertimbangkan aspek keamanan dan kemudahan penggunaan oleh siswa, mengingat target utamanya adalah anak-anak.

- 2) Konten pembelajaran yang digunakan dalam media ini disesuaikan dengan standar kurikulum nasional yang berlaku. Selain itu, konten yang dikembangkan juga berfokus pada nilai-nilai yang terkandung dalam dimensi gotong royong, seperti kerjasama, empati, dan tanggung jawab sosial. Materi-materi yang dikembangkan juga memuat kisah-kisah inspiratif dan situasi sehari-hari yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih kontekstual dan aplikatif.
- 3) Setelah prototipe pertama selesai, media KOPITAN diuji oleh pakar media dan pakar materi untuk memperoleh feedback awal. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan konten dan kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran. Pakar materi memberikan masukan tentang kelengkapan dan akurasi isi media, sedangkan pakar media memberikan saran mengenai aspek teknis, seperti desain visual, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media.

Tahap Implementasi

Uji Coba Awal

Setelah feedback dari pakar diperoleh dan dilakukan perbaikan, media KOPITAN diuji coba pada skala kecil, yaitu melalui uji coba awal di sekolah dasar. Uji coba ini melibatkan guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana media KOPITAN efektif digunakan dalam pembelajaran. Ada beberapa aspek yang diuji dalam tahap ini, antara lain:

- a) Guru dan siswa diminta untuk menilai seberapa mudah media ini digunakan dalam kelas. Pada tahap ini, ditemukan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dengan tampilan visual dari media KOPITAN. Namun, beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan dalam memahami instruksi penggunaan alat peraga. Oleh karena itu, tim pengembang melakukan penyempurnaan pada bagian instruksi agar lebih mudah dipahami.
- b) Respon siswa terhadap media ini sangat positif, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan KOPITAN dalam pembelajaran. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan belajar memahami nilai-nilai gotong royong secara lebih mendalam. Guru juga memberikan feedback yang baik, terutama mengenai potensi media ini untuk meningkatkan interaksi antar siswa serta membangun sikap saling menghargai.

1) Revisi dan Penyempurnaan

Berdasarkan hasil uji coba awal, dilakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media KOPITAN yakni instruksi penggunaan media disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama siswa dengan tingkat pemahaman yang lebih rendah.

Uji Coba Lapangan

Tahap terakhir dari pengembangan media adalah melakukan uji coba lapangan secara lebih luas di beberapa sekolah. Pada tahap ini, media KOPITAN digunakan dalam beberapa sesi pembelajaran dengan melibatkan siswa dari berbagai latar belakang. Tujuan uji coba ini adalah untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

- a) Uji coba lapangan menunjukkan bahwa KOPITAN dapat digunakan secara praktis oleh guru dan siswa. Siswa dapat dengan mudah memahami konsep gotong royong melalui aktivitas yang disajikan dalam media ini. Mereka juga menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran berbasis proyek, di mana mereka harus bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ada.
- b) Guru yang terlibat dalam uji coba lapangan memberikan masukan bahwa media ini sangat bermanfaat untuk memperkuat nilai-nilai karakter siswa, terutama dalam hal kerjasama dan empati. Guru juga menyatakan bahwa media ini mudah diintegrasikan dengan berbagai materi pelajaran lain, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran lintas disiplin.

Evaluasi

Setelah uji coba lapangan selesai, dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap hasil penggunaan media KOPITAN. Berdasarkan hasil evaluasi, KOPITAN dinilai berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu mengajarkan nilai gotong royong dan kepedulian pada siswa sekolah dasar. Evaluasi ini juga menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Produk akhir dari media KOPITAN kemudian disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi dan siap untuk diimplementasikan secara luas.

Kevalidan Media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media KOPITAN memiliki tingkat kevalidan yang baik. Validasi dari kedua ahli memberikan hasil yang cukup memuaskan, dengan ahli materi memberikan nilai 72,72% (kategori Valid) dan ahli media memberikan nilai 91,66% (kategori Sangat Valid).

Kepraktisan Media

Berdasarkan hasil angket dan wawancara yang diperoleh dari siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa media KOPITAN memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan respon positif. Kedua kelompok responden memberikan penilaian yang sangat positif, dengan persentase kepraktisan 100% baik dari siswa

maupun guru, yang masuk dalam kategori "**Sangat Praktis**".

Keefektifan Media

Berdasarkan analisis hasil pretest dan posttest rata-rata nilai pretest siswa adalah 30,76, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 78,07. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan media KOPITAN. N-Gain dihitung untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,68, yang masuk dalam kategori "Sedang". Kesimpulannya, bahwa media KOPITAN efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran KOPITAN dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan memiliki tujuan dan proses yang berbeda, namun saling terkait satu sama lain untuk menciptakan media yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, pengembangan media KOPITAN dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diidentifikasi melalui survei kepada guru dan siswa. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila, khususnya pada dimensi gotong royong. Dari analisis awal, metode ceramah ternyata menjadi satu-satunya metode yang banyak digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi karakter. Hal ini karena metode ceramah meskipun efektif dalam menyampaikan informasi tetapi tidak optimal untuk memfasilitasi pemahaman yang mendalam atau keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran karakter. Berdasarkan temuan ini, pengembangan difokuskan pada penyediaan media yang partisipatif, yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai elemen visual dan aktivitas dalam media tersebut.

Tahap Perancangan Media

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, langkah berikutnya adalah merancang media KOPITAN. Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep media yang akan dikembangkan. Media dirancang agar memiliki elemen visual yang menarik, dengan pemilihan warna dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Rancangan awal dilakukan melalui sketsa dan prototipe untuk mendapatkan umpan balik dari calon pengguna. Rancangan media KOPITAN mengedepankan prinsip desain edukatif yang mencakup kesederhanaan, daya tarik visual, dan relevansi

konten. Pentingnya aspek ini didasari oleh teori-teori pembelajaran yang relevan, yang menyatakan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, rancangan ini juga mempertimbangkan konteks kurikulum yang berlaku, agar media yang dihasilkan dapat berfungsi maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Setelah desain final disetujui, proses pengembangan media KOPITAN dimulai. Proses ini melibatkan kolaborasi dengan desainer grafis dan ahli materi untuk memastikan bahwa konten yang disajikan akurat, sesuai, dan dapat dipahami oleh siswa. Pengembangan media juga mempertimbangkan aksesibilitas bagi semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.

Tahap Pengembangan Media

Dalam tahap pengembangan, peneliti menggunakan perangkat lunak desain yang sesuai untuk menghasilkan media dengan kualitas visual yang baik. Aspek teknis seperti resolusi gambar, ukuran huruf, dan penggunaan warna juga diperhatikan agar media dapat digunakan dengan nyaman oleh siswa. Setelah media selesai, dilakukan uji coba awal untuk memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik.

Kevalidan media merupakan indikator penting yang menunjukkan sejauh mana media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, kevalidan media KOPITAN diukur melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa media KOPITAN memiliki skor kevalidan sebesar 72,72%, yang berada dalam kategori Valid. Hal ini menunjukkan bahwa konten yang terdapat dalam media sudah memenuhi standar keakuratan, kebenaran, dan relevansi dengan materi yang diajarkan. Hasil validasi ahli media, KOPITAN mendapatkan skor 91,66%, yang termasuk dalam kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli materi dan media menjadi bagian penting dari proses pengembangan media KOPITAN. Pada tahap ini, sejumlah masukan diterima dari para ahli, baik dalam hal konten maupun desain media. Hasil Validasi Ahli Materi Ahli materi memberikan saran yang sangat konstruktif dalam hal penguatan konten dan kedalaman materi. Beberapa konsep dalam materi KOPITAN dianggap terlalu sederhana dan perlu diperdalam untuk memastikan siswa benar-benar memahami esensi dari nilai gotong royong. Hal ini kemudian diperbaiki dengan menambahkan lebih banyak contoh nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Ahli materi juga menyarankan penggunaan referensi yang lebih beragam dan terbaru agar media ini lebih kontekstual dan kredibel. Revisi kemudian dilakukan

dengan menambahkan referensi dari studi kasus yang relevan dalam konteks pendidikan karakter. Saran terkait penyempurnaan contoh-contoh yang lebih relevan dengan lingkungan sekitar siswa menjadi penting agar mereka dapat mengaitkan nilai-nilai yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Dosen penguji juga memberikan saran terkait materi media yang sedikit untuk menambahkan materi terkait gotong royong dan contoh videonya.

Ahli media juga memberikan masukan terkait desain dan pengguna dari media KOPITAN. Media KOPITAN dinilai telah cukup baik dalam menyampaikan materi dengan ilustrasi visual yang menarik. Namun, ada beberapa saran untuk meningkatkan tampilan grafis dan memperjelas beberapa elemen gambar agar lebih mudah dipahami siswa. Ahli media menyarankan agar ilustrasi yang digunakan lebih bervariasi untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa. Hal ini kemudian diperbaiki dengan menambahkan lebih banyak elemen visual yang dinamis dan warna-warna cerah untuk menarik perhatian siswa. Media ini juga dinilai praktis dan mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa, yang kemudian dikonfirmasi dengan hasil uji coba.

Tahap Implementasi

Setelah media KOPITAN selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah implementasi di kelas. Media ini diuji coba dalam beberapa sesi pembelajaran untuk mendapatkan umpan balik langsung dari siswa dan guru. Pada tahap ini, penting untuk mengevaluasi bagaimana media digunakan dalam praktik dan bagaimana siswa meresponsnya. Penggunaan media KOPITAN dalam pembelajaran tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Kepraktisan media mencakup sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Untuk menilai kepraktisan, angket disebar kepada siswa dan guru. Kepraktisan media sangat penting untuk memastikan bahwa media tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi, tetapi juga mudah diakses dan digunakan dalam situasi pembelajaran yang nyata. Hasil angket menunjukkan bahwa semua siswa (100%) merasakan bahwa media KOPITAN sangat praktis. Angket wawancara guru juga menunjukkan hasil yang positif. Guru menilai bahwa media KOPITAN sangat efektif dalam penyampaian materi. Penggunaan media KOPITAN menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana siswa dapat terlibat aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran lainnya. Hal ini sangat penting dalam proses pembelajaran, karena siswa yang aktif terlibat biasanya lebih mudah memahami materi.

Kepraktisan media KOPITAN diuji melalui angket respon siswa dan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa 100% siswa merasa bahwa media ini menarik, jelas, dan mudah dipahami. Ilustrasi dan tampilan warna yang digunakan dalam media dinilai sangat menarik oleh siswa. Hal ini sesuai dengan teori Mayer (2009) yang menjelaskan bahwa visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Media ini tidak hanya bersifat satu arah seperti ceramah, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Interaksi yang terjadi melalui berbagai aktivitas di dalam media membantu siswa memahami konsep-konsep gotong royong dengan lebih baik. Bahasa yang digunakan dalam media juga dinilai sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Ini penting karena, menurut Piaget, pemahaman siswa terhadap konsep akan lebih optimal jika disajikan dalam bahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Guru juga memberikan respon yang sangat positif terhadap kepraktisan media KOPITAN. Mereka merasa bahwa media ini membantu mereka menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Guru juga menyatakan bahwa media ini sangat memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media KOPITAN diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari perbandingan antara skor pretest dan posttest. Penelitian ini mencakup 26 siswa, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dari tabel hasil pretest dan posttest, terlihat bahwa rerata skor pretest siswa adalah 30,76, sedangkan skor posttest meningkat menjadi 78,07. Peningkatan ini mencerminkan adanya perubahan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan media KOPITAN.

Analisis N-Gain memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,68, hasil ini berada dalam kategori Sedang, yang menunjukkan bahwa media KOPITAN cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dari 26 siswa yang diteliti, mayoritas menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan beberapa siswa mendapatkan N-Gain yang tinggi, bahkan mencapai nilai 1,00. Siswa dengan N-Gain tinggi menunjukkan bahwa mereka mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dengan baik setelah menggunakan media. Siswa-siswa ini biasanya lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu mengaitkan konsep yang diajarkan dengan situasi nyata. Siswa yang menunjukkan N-Gain sedang perlu

mendapatkan perhatian lebih dalam proses pembelajaran. Mereka mungkin memerlukan pendekatan yang lebih personal atau tambahan sumber belajar untuk membantu pemahaman mereka. Siswa dengan N-Gain rendah menunjukkan bahwa ada kemungkinan mereka tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan. Ini menjadi indikasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan perlu dievaluasi dan diperbaiki agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Keefektifan media KOPITAN diuji melalui hasil pretest dan posttest siswa. Dari hasil yang diperoleh, rata-rata N-Gain siswa adalah 0,68, yang termasuk dalam kategori "Sedang", menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media KOPITAN. Media KOPITAN berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai gotong royong dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme, di mana siswa dapat membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan aspek emosional siswa melalui cerita dan aktivitas interaktif. Menurut Goleman (1995), keterlibatan emosional dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Nilai gotong royong yang diajarkan melalui media ini juga diwujudkan melalui aktivitas kolaboratif yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang menekankan pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah implementasi media untuk menentukan tingkat keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan media. Hasil dari evaluasi ini digunakan untuk melakukan perbaikan lebih lanjut jika diperlukan, serta untuk memberikan rekomendasi kepada pengembang media lainnya. Evaluasi ini melibatkan pengukuran hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest, serta penilaian kualitatif melalui angket yang diisi oleh siswa dan guru. Pada tahap evaluasi, media KOPITAN dinilai sangat efektif dalam memperkuat nilai gotong royong pada siswa. Respon yang positif dari siswa dan guru mengindikasikan bahwa media ini dapat memperkuat pembelajaran karakter.

Respon siswa yang positif, baik dari segi kepraktisan maupun efektivitas, menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, aktivitas yang terdapat dalam media juga membuat siswa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Guru juga memberikan respon positif terhadap media ini, terutama dalam hal kemudahan penggunaan dan daya tarik

media. Mereka merasa bahwa media ini membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran karakter dengan lebih efektif.

Penggunaan media KOPITAN menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran dapat berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Media KOPITAN dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini penting untuk membangun karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan. Dengan penggunaan media yang menarik, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi berkontribusi pada keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan.

Media KOPITAN dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media yang baik memungkinkan guru untuk menjelaskan konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Media ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, memudahkan guru dalam melakukan diskusi dan membangun komunikasi yang baik dengan siswa. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif. Menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan citra institusi. Institusi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan metode pembelajaran baru akan lebih menarik bagi siswa dan orang tua. Media KOPITAN dapat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, membantu dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, media ini berkontribusi terhadap pencapaian standar pendidikan nasional.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media KOPITAN telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan media ini. Dengan keunggulan dalam aspek kevalidan konten, kepraktisan penggunaan, serta efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar, media KOPITAN merupakan alat yang berharga dalam proses pembelajaran. Namun, tetap diperlukan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas media agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan pendidikan di masa mendatang. Dengan komitmen yang kuat dari semua pihak, diharapkan media KOPITAN dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran yang berbasis nilai dan karakter. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran lainnya, serta memberikan inspirasi bagi guru dan

pengembang media dalam menciptakan alat bantu yang efektif untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nugraha dan Paksi pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila "KOMPAS" Untuk Siswa Sekolah Dasar". Penelitian oleh Rahmadani dan Wicaksono pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia". Penelitian oleh Ardiansa, Sukartiningsih, & Subroto pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Kartu Gambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Rasa Cinta tanah Air Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". Penelitian oleh Sukiyati dkk. (2023), dengan judul "Media Papan berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II SD". Penelitian oleh Nuraeni dkk. (2023) dengan judul "Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar". Terakhir, penelitian oleh Okpatrioka & Zhafirah (2023) dengan judul "Inovasi Penanaman Karakter Gotong Royong Berbasis Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar".

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media KOPITAN, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut. Media KOPITAN dikembangkan melalui tahapan sistematis, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai gotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila. Media ini dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli materi dengan persentase 72,72% dan ahli media 91,66%. Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, dengan tampilan, ilustrasi, dan bahasa yang mudah dipahami serta menarik. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, rata-rata N-Gain sebesar 0,68 menunjukkan efektivitas media KOPITAN dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Saran

Saran Untuk pengembangan lebih lanjut, media KOPITAN disarankan terus diperbarui agar relevan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum, termasuk menambahkan contoh nyata untuk meningkatkan aplikasi nilai-nilai Pancasila. Pelatihan bagi guru tentang penggunaan media secara efektif juga penting untuk memaksimalkan manfaatnya. Evaluasi berkelanjutan melalui umpan balik dari siswa dan guru perlu dilakukan untuk memastikan media tetap sesuai kebutuhan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi

sekolah lain untuk mengembangkan media serupa, sehingga penerapan KOPITAN dapat lebih luas dalam mendukung pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Afariatmei, F., Makki, M., & Jiwandono, I. S. (2023). Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Tema Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1286-1292.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Akib, I. (2023). Nilai-Nilai Moral dan Kepedulian pada Pendidikan Karakter di SD Islam Al Azhar 34 Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5957-5976.
- Amrullah, A. (2023). Pendidikan Islam: Membangun Generasi Unggul dalam Bingkai Kebijakan Pendidikan yang Holistik. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 74-86.
- Anne, A., Supriatna, M., & Peniasiani, D. (2023). Nilai Gotong Royong Dalam Kegiatan Gempungan Di Kecamatan Purwakarta Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1).
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Ansori, Y. Z., Nahdi, D. S., & Saepuloh, A. H. (2021). Menumbuhkan karakter hormat dan tanggung jawab pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 599-605.
- Ardiansa, J., Sukartiningsih, W., & Subroto, W. T. (2023). Pengembangan Media Kartu Gambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Rasa Cinta tanah Air Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 163-172.
- Arriani, F. (2019). Orang Tua Sebagai Penanam Nilai Pancasila Untuk Anak Usia Dini Di Era Digital. *JECE (Journal of Early Childhood Education)*, 1(2), 60-68.
- Audah, N., Zuhri, M., & Jufri, A. W. (2023). Penggunaan Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) untuk Meningkatkan Sikap Gotong-royong Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Kelas X2 SMAN 1 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2184-2188.

- Baginda, M. (2018). Nilai-nilai pendidikan berbasis karakter pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2).
- Efendi, R., & Ningsih, A. R. (2022). *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Penerbit Qiara Media.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Gunawan, B. (2023). Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Minat, Sikap Dan Perilaku Positif Siswa Di MA Nurul Iman Kasui Kabupaten Way Kanan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6328-6341.
- Haderani, H. (2018). Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Pendidikan Dalam Hidup Manusia. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Hartanto, D. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal pada siswa-siswi SMA Al Ma'shum Kisaran. *Jurnal Sintaksis*, 5(1), 42-51.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Helmawati, M. P. I., & Ismail, R. (2018). Pendidikan Meningkatkan Kualitas Manusia. *Academia. Edu*.
- Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., Al Haddar, G., ... & Cahyaningrum, V. D. (2022). Media Pembelajaran dan TIK.
- Idris, M. (2018). Pendidikan Karakter: Perspektif Islam Dan Thomas Lickona. *Ta'dibi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 77-102.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil pelajar Pancasila sebagai upaya mewujudkan karakter bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224-1238.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Jeramat, E., Mulu, H., Jehadus, E., & Utami, Y. E. (2019). Penanaman sikap peduli lingkungan dan tanggung jawab melalui pembelajaran ipa pada siswa smp. *Journal of Komodo Science Education*, 1(02), 24-33.
- Junia, N. M. I. J. I., & Sujana, I. W. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1).
- Kharisma, M. E., Faridi, F., & Yusuf, Z. (2023). Penanaman karakter gotong royong berbasis p5 di smp muhammadiyah 8 batu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1152-1161.
- Komara, E. (2018). Penguatan pendidikan karakter dan pembelajaran abad 21. *Sipatahoenan*, 4(1).
- Lavy, S. (2020). A review of character strengths interventions in twenty-first-century schools: Their importance and how they can be fostered. *Applied Research in Quality of Life*, 15, 573-596.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Musya'Adah, U. (2020). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 2(1), 9-27.
- Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong Sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2419-2429.
- Nisa, A. F. (2023, August). Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Ekstrakurikuler Tari Cepetan dalam Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 590-599).
- Nugraha, B. I., & Paksi, H. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila "KOMPAS" Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(1), 214-223.
- Nugraha, B. I., & Paksi, H. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila "KOMPAS" Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(1), 214-223.
- Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Nurmeta, I. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535-546.
- Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Nurmeta, I. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535-546.
- Okpatrioka, O., & Zhafirah, N. (2023). Inovasi Penanaman Karakter Gotong Royong Berbasis Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(3), 105-118.
- Okpatrioka, O., & Zhafirah, N. (2023). Inovasi Penanaman Karakter Gotong Royong Berbasis Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(3), 105-118.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas pembelajaran daring terintegrasi di era pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129-135.

- Paksi, H. P. (2021). *Penguatan karakter fast fathonah, amanah, shidiq, tabligh*. Scopindo Media Pustaka.
- Puspitasari, R. (2023). Strategi Pembentukan Karakter Peduli Lingkungan melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Dimensi Kemandirian Tema Gaya Hidup Berkelanjutan di SMP Negeri 11 Surakarta.
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DALAM MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA.
- Rahmawati, M., & Harmanto, H. (2020). Pembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewapembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan bagi siswa tunagrahita. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(1), 59-72.
- Rantauwati, H. S. (2020). Kolaborasi Orang Tua Dan Guru Melalui Kubungortu Dalam Pembentukan Karakter Siswa SD. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1).
- Riasih, T., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Majalah Edukatif Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Materi Kenampakan Matahari dan Cuaca Kelas II Di SD Namira. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1271-1282.
- Rizkyani, M., & Wulandari, I. (2022). Arfedo Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Karakter Kebhinekaan Global Dalam Mensukseskan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 5, No. 2, pp. 146-155).
- Roihanah, S., Salsabilla, S., Saiful, M. M., Firmandani, T. G., Ratna, Y., Listiawati, S. I., & Husamah, H. (2022). Proyek "Merawat daur biogeokimia bumi" sebagai penguatan profil pelajar pancasila. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 86-99.
- Safitri, L. A., & Sulistyawati, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kokarpin (Kotak Kartu) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10-10.
- Saihu, S. (2019). Konsep Manusia Dan Implementasinya Dalam Perumusan Tujuan Pendidikan Islam Menurut Murtadha Muthahhari. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 197-217.
- Saputra, I. G. T. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila Muatan IPS bagi Siswa Kelas IV Kurikulum Merdeka. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(1).
- Sari, Z. A. A., Nurasih, I., Lyesmaya, D., Nasihin, N., & Hasanudin, H. (2022). Wayang sukuraga: Media pengembangan karakter menuju profil pelajar pancasila. *Jurnal basicedu*, 6(3), 3526-3535.
- Sari, Z. A. A., Nurasih, I., Lyesmaya, D., Nasihin, N., & Hasanudin, H. (2022). Wayang sukuraga: Media pengembangan karakter menuju profil pelajar pancasila. *Jurnal basicedu*, 6(3), 3526-3535.
- Setiawan, A. (2021). Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Keluarga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... & Gunawan, I. G. D. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sofiyana, M. S., Ahdiyati, M., Iskandar, A. M., Hairunisyah, N., Usriyah, L., Dwiantara, L., ... & Prihatiningsih, T. S. (2021). *PANCASILA, Merdeka Belajar dan Kemerdekaan Pendidik*. Unisma Press.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sukiyati, N. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA SISWA KELAS II DI SD NEGERI 4 BEBETIN TAHUN AJARAN 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2023). Media Papan berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2).
- Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2023). Media Papan berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2).
- Susilawati, E., Sarifudin, S., & Muslim, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 155-167.
- Susilawati, E., Sarifudin, S., & Muslim, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 155-167.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Ulandari, S., & Rapita, D. D. (2023). Implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila sebagai upaya menguatkan karakter peserta didik. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(2), 116-132.
- Wicaksono, V. D. (2021). Analisis Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Melalui Metode Penugasan Pada

Pembelajaran PPKN Secara Daring Kelas V SDN Balasklumprik I Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2861-2870.

Wicaksono, V. D. (2021). Analisis Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Melalui Metode Penugasan Pada Pembelajaran PPKN Secara Daring Kelas V SDN Balasklumprik I Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2861-2870.

Widiyono, A., Minardi, J., & Nuraini, L. (2022). Pengembangan Diology Water Cycle dalam Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 131-138.

Wijaya, W. (2022). Tradisi Sambatan Sebagai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Bakaba*, 10(1), 1-8.

Zuhra, F., & Ridha, U. (2021). Diskursus Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi dalam Pandemi Covid-19. *Jurnal riset dan pengabdian masyarakat*, 1(1), 1-11.

