PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARGO PANCASILA UNTUK MEMBANTU SISWA SD MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Soffy Nur Haninda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(soffy.18071@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitaas Negeri Surabaya
(hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengasilkan produk berupa media KARGO (Kartu Bingo) Pancasila yang memuat materi nilai Pancasila untuk pembelajaran tatap muka. Berdasarkan aspek kevalidan, kemudahan penggunaan, kemenarikan media, dan efektivitas media pembelajaran, maka media KARGO Pancasila sangat disarankan untuk digunakan dalam membantu siswa kelas V SD memahami materi nilai Pancasila dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan metode Reasearch and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahap penelitian meliputi analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Uji validai dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media yang memiliki hasil uji validasi materi dengan persentase 86,5% dan hasil uji validasi media dengan persentase 89,3%. Hasil uji validasi materi dan media termasuk dalam kategori "sangat baik" sehingga dapat disimpulkan bahwa media KARGO Pancasila dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran bersama siswa kelas V UPT SD Negeri 223 Gresik. Setelah melakukan uji coba, media KARGO Pancasila memperoleh nilai rata-rata angket dengan persentase 93,6%, sehingga dapat dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pemeblajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Pancasila, Media

Abstract

This development research was conducted to produce a product in the form of KARGO (Kartu Bingo) Pancasila which contains material on Pancasila's values for offline learning. Based on the aspects of validity, ease of use, attractiveness, and effectiveness, KARGO Pancasila is highly recommended to be used in helping fifth grade elementary school students to understand Pancasila's value material in classroom learning. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes 5 stages of research including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validity test was carried out by one material expert and one media expert who had material validation test results with a percentage of 86.5% and media validation test results with a percentage of 89.3%. The results of the material and media validation test are included in the "very good" category so it can be concluded that the KARGO Pancasila is declared feasible to be applied in learning with fifth grade students of UPT SD Negeri 223 Gresik. After conducting the trial, the KARGO Pancasila obtained an average questionnaire score of 93.6%, so that it can be declared feasible to be applied in learning.

Keywords: *Development, Pancasila, Media*

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses bertambahnya pengetahuan dan keterampilan, serta berubahnya tingkah laku seseorang yang merupakan akibat dari adanya suatu pengalaman dan latihan yang dilakukan. Pengalaman dan latihan yang dilakukan dapat berasal dari lingkungan sekitar saat melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar oleh guru kepada siswa guna mencapai suatu tujuan pembelajaran itu sendiri yang telah ditentukan yang berdasar pada asas pendidikan dengan memadukan beberapa komponen. Tugas seorang guru adalah mengupayakan suatu pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi aktif antara guru dengan siswa maupun dengan sesama siswa, yang nantinya dapat menjadikan pembelajaran menjadi optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Barat, n.d.). Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila selama pembelajaran siswa dapat aktif dalam aspek fisik, mental maupun emosionalnya sehingga dapat dengan mudah memahapi konsep materi pelajaran.

Pembelajaran PPKn hendaknya dibuat dan diolah menjadi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara maksimal. Pembelajaran PPKn memiliki tujuan dimana pembelajaran digunakan untuk menanamkan nilai luhur, moral dan budi pekerti sesuai dengan kebudayaan bangsa

yang dikemudian hari akan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar siswa memiliki bekal pengetahuan dan kemampuan dasar dalam berbangsa dan bernegara yang baik. Siswa sekolah dasar perlu diberikan kesempatan untuk mengembangkan kebiasaan berkewarganegaraan yang nantinya dapat digunakan dalam partisipasi aktif dalam masyarakat (Mitra & Serriere, 2015). Oleh karenanya pembelajaran PPKn memerlukan perencanaan yang matang agar tujuan pemelajaran dapat tercapai dengan efektif. Diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan karakter dan konsisi siswa, memuat materi yang cukup, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai guna mengoptimalkan suatu pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang dilakukan nantinya dapat memberikan manfaat besar bagi siswa dan terlaksana secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat membuat siswa menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Mulai diberlakukannya pembelajaran tatap muka dikarenakan pandemi yang mulai mereda memberikan antusiasme tersendiri bagi bagi siswa yang sudah lama melakukan pembelajaran daring. Perlu adanya suatu inovasi pembelajaran yang dapat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Guru sebagai pendidik memiliki peran penting mewujudkan kemajuan pendidikan di sekolah dengan memenuhi kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran (Suprayitno, n.d.). Guru memiliki peran sebagai fasilitator yang menciptakan dan memberikan wadah bagi siswa untuk melakukan pembelajaran. Guru juga memiliki peran untuk mencipkatan suasana dalam pembelajaran yang efektif dan kondusif yang memungkinkan siswa untuk berperan aktif didalamnya. Guru perlu memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan di kelas agar materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Hermawan dkk (2012) dalam (Hidayat, 2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang direncanakan dan diatur guru guna menciptakan suatu kondisi belajar yang baik bagi siswa baik individu maupun kelompok.

Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan suatu metode pembelajaran yang ditentukan sesuai kondisi dan karakteristik siswa serta penggunaan media pembelajaran yang akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami materi. Seiring berkembangnya teknologi maka media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu untuk membentuk proses pembelajaran (Sari & Ahmad, 2021). Pengembangan media menjadi perhatian penting dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik dan berkesan. Media pembelajaran merupakan suatu sumber belajar yang mampu membuat siswa mudah memahami materi yang disajikan dalam pembelajaran baik secara mandiri maupun dengan bantuan guru. Media pembelajaran dapat dijadikan suatu alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Melalui media pembelajaran siswa yang pada awalnya sulit untuk memahami materi akan dapat terbantu dengan media dan simulasi yang dilakukan dalam pembelajaran (Martin & Armanto, 2022). Media pembelajaran juga memiliki fungsi untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Media berfungsi untuk membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Karo-Karo & Rohani, 2018). Melalui pembelajaran menggunakan media, siswa mendapatkan gambaran secara nyata tentang materi yang sedang dipelajari, siswa akan cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila dapat mengamati dan melakukan secara langsung sehingga dapat melatih siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran karena melakukan banyak kegiatan mengguanakan media. Perlu adanya tinjauan mengenai kebutuhan siswa terlebih dahulu sebelum memutuskan menggunakan suatu media pembelajara agar media dapat berkerja dengan maksimal serta memberikan manfaat dan kemudahan tersendiri bagi siswa maupun guru saat pembelajaran. Media yang digunakan harus sesuai dengan kondisi dan kebutuan siswa, agar penggunaan media dapat tepat sasaran dan tanpa kendala.

Pembelajaran materi pemahaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menjadi salah satu pembelajaran yang perlu diperhatikan. Pancasila merupakan pedoman yang nantinya akan dijadikan dasar dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan berenegara dengan nilai etika dan moral luhur, mengutamakan kepentingan bersama dan mengakui hak setiap manusia. Masyarakat Indonesia memiliki sikap saling menghormati dan menghargai yang terbentuk dari nilai sosial (Mahfud et al., 2012). Oleh karena itu pembelajaran nilai Pancasila dinilai sangat penting dan perlu diperhatikan untuk membentuk moral siswa yang nantinya akan diterapkan pada masa yang akan datang. Adanya penanaman nilai-nilai Pancasila dakam pembelajaran di sekolahh akan membentuk siswa menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur. Sehingga nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan sejak dini lebih tepatnya pada usia Sekolah Dasar, dimana anak mulai belajar dan memahami bagaimana cara berkomunikasi dan bersosialisasi yang baik dengan sesama. Nilai-nilai Pancasila dalam pembudayaannya perlu diperhatikan dengan melakukan pemahaman yang benar terhadap Pancasila itu sendiri (Pandanari, 2013).

Pembelajaran nilai Pancasila yang tepat sasaran memiliki tujuan agar terbentuk pribadi siswa yang memiliki sikap dan moral yang berkembang dan menjadikan warga negara yang berbudi pekerti luhur dan berpedoman pada Pancasila. Menjadikan warga negara yang dalam kehidupannya memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila. Siswa juga diharapkan dapat memahami dan menerapkan secara langsung dalam kehidupannya, sekaligus menjadi pengingat bagi siswa apabila terdapat perilaku yang sebelumnya kurang sesuai dengan nilai yang telahh dipelajari. Guru memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman nilai Pancasila siswa. Guru berperan sebagai panutan dan sumber ilmu yang dapat menjadi tauladan bagi siswa untuk membentuk sikap dan kepribadian.

Bermain merupakan suatu pendakatan yang dirancang yang memungkinkan untuk membuka peluang bagi siswa untuk melakukan pembelajaran melalui susasana yang tidak terlalu formal, cenderung menyenangkan dan bebas

(Haryati, 2019). Pembelajaran berbasis permaianan juga dapat membuat siswa lebih tertantang dan bersemangat. Dalam permainan media akan berperan sebagai penyampai pesan berupa materi pembelajaran ketika siswa melakukan pembelajaran sambil bermain (Suryana, 2022). Siswa yang melakukan pembelajaran sambil bermain akan mendapatkan pengalaman secara langsung yang akan memberikan kesan materi menjadi mudah diingat. Melalui permainan siswa akan mendapatkan kesempatan untuk mengenali secara langsung materi yang sedang dibahas dengan mengamati dan melakukan secara mandiri. Melalui permaianan, anak dapat memahami adanya suatu aturan yang harus dipatuhi, sehingga anak pembelajaran menganai sistem nilai dan moral secara tidak langsung (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Melalui kegiatan survei KD yang telah dilakukan peneliti, materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari diajarkan di kelas 5 jenjang Sekolah Dasar. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran pemahaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari berupa poin-poin yang berisi nilai-nilai Pancasila yang harus diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan Observasi yang dilakuakn peneliti di UPT SD Negeri 223 Gresik, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan untuk materi nilai Pancasila adalah dengan memahami teks di buku dan mendengarkan penjelasan dari guru. Sehingga pada dasarnya pembelajaran yang dilakukan hanya terpaku pada buku pelajaran dan penjelasan guru saja. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara singkat dengan beberapa siswa, kebanyakan dari meraka merasa bosan apabila pembelajaran hanya dilakukan dengan membaca dan menghafal serta mendengarkan penjelasan guru. Diperlukan suatu media yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi efektif, berkesan dan menyenangkan bagi siswa agar mudah diingat. Guru perlu berperan sebagai *creator* yang menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran dengan tepat efisien, dan menyenangkan. Guru (Karo-Karo & Rohani, 2018). Guru juga hendaknya dapat terampil dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa. Perlu adanya media yang membuat siswa ikut berperan langsung dalam penggunaannya salah satunya adalah dengan media berbasis permainan edukatif. Hal ini dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan semangat siswa dalam belajar mengenai materi pemahaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat menciptakan pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti akan mengembangkan sebuah media yang dapat menyiasati keadaan tersebut. Peneliti mengembangkan media Kargo (Kartu Bingo) Pancasila. Media Kargo (Kartu Bingo) Pancasila merupakan media pembelajaran offline berupa kartu yang bertuliskan berbagai nilai-nilai Pancasila. Pada kartu juga disertakan gambar yang sesuai dengan nilai Pancasila yang tertulis sehingga siswa dapat mengetahui gambaran konkret mengenai kegiatan yang dibahas pada kartu. Media Kargo (Kartu Bingo) Pancasila merupakan media berbasis permainan edukatif yang berguna untuk membantu siswa SD dalam memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media KARGO Pancasila disertai dengan papan bingo yang berguna untuk siswa meletakkan dan menyusun kartu sesuai dengan kategori sila yang sesuai. Hal tersebut dapat melatih siswa untuk memahami dan mengingat nilai Pancasila yang sesuai, serta dapat dijadikan sebagai permainan yang dapat menarik minat siswa untuk melakukan pembelajaran. Pada media KARGO Pancasila juga dilengkapi barcode yang tersambung dengan link google drive berisi video yang menjelaskan tentang materi nilai Pancasila. Media KARGO Pancasila diharapkan dapat memberikan manfaat sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Sehingga, berdasararkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran KARGO Pancasila Untuk Membantu Siswa SD Memamami Nilai-Nilai Pancasila Di Kehidupan Sehari-Hari".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Melalui penelitian ini akan dikembangkan sebuah media Kargo (Kartu Bingo) Pancasila untuk pembelajaran PPKn materi Nilai-Nilai Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan metode R&D. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai langkah untuk mengembangkan media pembelajaran. Pemilihan model ADDIE, didasarkan pada alasan bahwa model ADDIE terdiri langkah yang tersusun rapi dan sesuai dengan landasan teori dalam memecahkan suatu permasalahan yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang yang dipaparkan oleh Setyosari (2015: 284) bahwa model ADDIE terprogram secara sistematis sehingga langkah yang dilakukan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam mengembangkan suatu produk media pembelajaran. Model ADDIE dinilai dapat membantu penelitian dalam memecahkan permasalahan pembelajaran dengan menggunakan proses mendesain dan mengembangankan media pembelajaran (Suprayitno, n.d.).

Pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Setyaningsih & Wicaksono, 2019). Langkah tersebut dapat membantu peneliti agar pengembangan yang dilakukan dapat berjalan secara sistematis dan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa karena terdapat tahap evaluasi dimana peneliti dapat memperbaiki kekurangan pada media.

1. Tahap I: Analisis *(Analysis)*

Pada tahap analisis akan dilakukan pencarian potensi dan permasalaan (Paksi, n.d.). Pada tahapan ini dilakukan beberapa proses untuk menemukan permasalahan dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar yang dipilih secara acak mengenai materi Nilai-Nilai Pancasila mata pelajaran PPKn guna mengetahui karakteristik siswa dan pembelajaran. Pada proses ini akan didapatkan suatu data berupa permasalahan

yang terjadi selama melakukan pembelajaran PPKn materi Nilai-Nilai Pancasila. Kemudian dilakukan analisis materi Nilai-Nilai Pancasila mata pelajaran PPKn yang diajarkan pada siswa kelas V yang sesuai dengan KD yang ditetapkan pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar. Proses selanjutnya adalah mengkaji data yang telah didapat sebelumnya, serta menimbang apakah permasalahan yang terjadi layak dan menarik untuk diulas. Pada proses ini dilakukan dengan bimbingan dosen pembimbing.

2. Tahap II: Perancangan *(Design)*

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan media yang akan diterapkan pada siswa. Tahap perancangan merupakan tahap dimana peneliti mulai merancang kebutuhan produk serta menyesuaikan isi materi, silabus, RPP, yang akan dimuat dengan kondisi produk berupa warna, bahan baku, dan cara perngoperasian media yang dibuat (Paksi, n.d.).

Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan rancangan awal dengan merancang materi Nilai-Nilai Pancasila yang akan dimuat didalam media serta melakukan perancangan media dengan membuat layout rancangan media pembelajaran Kargo (Kartu Bingo) Pancasila. Materi akan disesuaikan dengan data yang didapat dari analisis KD agar materi yang dimuat dalam media sesuai untuk pembelajaran. Penyusunan materi juga akan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa saat melakukan pembelajaran.

Selanjutkan akan dilakukan perancangan media pembelajaran Kargo (Kartu Bingo) Pancasila yang didalamnya terdapat beberapa komponen yakni berupa kartu untuk 2 tim, papan bingo, dan peraturan permainan yang terletak dibalik papan bingo. Pada kartu akan tertulis Nilai-Nilai Pancasila yang disertai dengan gambar sederhana yang dapat membantu memperjelas makna dari Nilai Pancasila yang dimaksud, serta nilai dari kartu yang terletak pada sisi kiri atas. Pada papan bingo terdapat lambang sila Pancasila yang telah diacak dan nantinya siswa akan melakukan permainan untuk melengkapi papan bingo dengan kartu yang tepat. Peneliti juga menyusun lembar angket validasi materi dan media yang akan diisi oleh ahli materi dan media guna mengetahui kelayakan media yang disusun oleh peneliti. Peneliti juga menyusun angket untuk siswa guna mengetahui respon antusiasme siswa dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media Kargo (Kartu Bingo) Pancasila.

3. Tahap III: Pengembangan *(Development)*

Pada tahap pengembangan peneliti akan melakukan realisasi dari rancangan media Kargo (Kartu Bingo) Pancasila yang sebelumnya telah dibuat dan melakukan revisi terhadap beberapa kekurangan media hingga disetujui oleh dosen pembimbing. Selanjutnya akan dilakukan proses validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh ahli masing-masing bidang melalui pengisisan lembar angket yang hasilnya dapat dijadikan sebagai acuan saat revisi jika dalam media masih terdapat kekurangan. Setelah media dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media maka akan dilakukan evaluasi akhir pengembangan media Kargo (Kartu Bingo) Pancasila.

Uji validasi kelayakan akan dilakukan dengan melalui uji validasi maeri dan uji validasi media yang dilakukan ole subjek uji ahli yang memiliki kriteria sebagai berikut.

a. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan dengan tujuan menyesuaikan materi yang termuat didalam media pembelajaran dengan pembelajaran dan kebutuhan dari siswa. Adapun kriteria penguji ahli materi yakni guru sekolah dasar yang menempuh pendidikan minimal S1 dan dosen yang terampil dalam bidang materi pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila yang telah menempuh pendidikan minimal S2 serta memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun.

b. Uji Ali Media

Uji ahli media dilakukan dengan tujuan agar media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa dan dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Maka dilakukan uji validasi media oleh ahli media dengan kriteria dosen yang terampil dalam bidang media pembelajaran yang telah menempuh pendidikan minimal S2 serta memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun.

Data yang didapat dari proses uji ahli materi dan uji ahli media akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif berdasarkan hasil observasi dan angket. Digunakan perhitungan skala linkert pada angket uji kevalidan materi dan media dengan nilai 1 hingga 5 dimana nilai 5 (sangat baik), nilai 4 (baik), nilai 3 (cukup), nilai 2 (kurang) dan nilai 1 (sangat kurang).

Data hasil dari proses uji validasi akan dihitung dan nantinya akan ditarik kesimpulan. Media dapat dinyatakan layak apabbila mencapai persentasi asil uji diatas 61%. Data validasi yang diperoleh dapat dikategotikan sebagai berikut.

Tingkat Pencapaian	Keterangam
$81\% - 100\%$	Sangat layak, sehingga tidak perlu dilakukan revisi
$61\% - 80\%$	Layak, sehingga tidak perlu dilakukan revisi
$41\% - 60\%$	Kurang layak, sehingga perlu dilakukan revisi
$21\% - 40\%$	Tidak layak, sehingga perlu dilakukan revisi
$< 20\%$	Sangat tidak layak, sehingga perlu dilakukan revisi

Data hasil validasi kelayakan media oleh ahli materi dan ahli materi akan dianalisis dari hasil penghitungan skala linkert pada angket yang sebelumnya telah diserahkan. Hasil analisis akan dijadikan sebagai acuan untuk melakukan revisi apabila dalam media masih terdapat kekurangan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ali materi selama proses validasi kelayakan media.

4. Tahap IV: Pelaksanaan *(Implementation)*

Tahap pelaksanaan atau implementasi adala tahap dimana media pembelajaran KARGO Pancasila diujikan secara langsung dalam pembelajaran dengan siswa. Penerapan media dilakukan dengan sampel 10 siswa kelas 5 yang dipilih secara acak dengan pembelajaran tatap muka. Pada tahap ini siswa diberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan siswa dalam materi nilai-nilai Pancasila. Kemudian akan dilakukan pembelajaran menggunakan media KARGO Pancasila dan diakiri dengan pemberian soal post-test untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan media KARGO Pancasila serta pengisian angket untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai kepuasan siswa dalam belajar menggunakan media KARGO Pancasila. Selama proses penerapan media peneliti akan mencatat kelemahan media yang kemudian dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi.

5. Tahap V: Evaluasi *(Evaluation)*

Tahap ini akan dilakukan analisa data yang didapat dari proses validasi media dan uji coba yang telah dilakukan sebelumnya. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai acuan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan apabila terdapat kekurangan pada media deingga dapat dihasilkan media yang pembelajaran yang layak dengan kriteria valid dan praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dikembangkan suatu produk berupa media pembelajran KARGO Pancasila yang berupa kartu dan papan bingo. Media KARGO Pancasila diujikan kepada 10 siswa kelas 5 UPT SD Negeri 223 Gresik yang dipilih secara acak dengan teknik random sampling. Prosedur pengembangan media ini menggunakan model pengembbangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Berikut adalah hasil pembahasan dari tiap tahap pengembangan media.

Analisis *(Analysis)*

Analisis dilakukan kepada siswa kelas 5 UPT SD Negeri 223 Gresik guna mengetahui ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila yang diajarkan di sekolah. Analisis dilakukan dengan melakukan wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan sederhana mengenai pembelajaran PPKn materi nilai Pancasila kepada beberapa siswa yang dipilih secara acak melalui teknik *random sampling*. Dari hasil wawancara siswa dapat disimpulkan bahwa beberapa siswa merasa kesulitan dan bosan apabila melakukan pembelajaran PPKn materi nilai Pancasila hanya dengan menggunakan buku pelajaran. Di sisi lain pembelajaran PPKn materi nilai Pancasila dinilai penting karena mengajarkan perilaku kehirupan sehari-hari yang sesuai dengan Pancasila kepada siswa. Sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat membantu kondisi tersebut.

Wawancara juga dilakukan kepada guru wali kelas 5 UPT SD Negeri 223 Gresik yakni Bapak Mat Kolil S.Pd., MM. Mengenai metode pembelajaran PPKn materi nilai Pancasila yang dilakukan sebelumnya serta respon siswa terhadap pembelajaran tersebut. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sebelumnya yang menggunakan buku sebagai satu-satunya sumber belajar menyebabkan beberapa siswa cepat merasa bosan dan kesulitan apabila hanya mengingat atau menghafal nilai Pancasila kemudian mengerjakan soal latihan. Sehingga dalam pembelajaran siswa merasa kurang atusias dan kurang bersemangat dalam memahami materi tersebut. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara kepada beberapa siswa kelas 5.

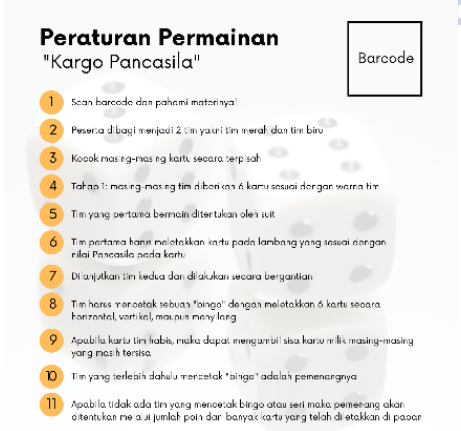
Berdasarkan data dari proses wawancara dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi nilai Pancasila dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Maka dari itu dikembangkan suatu produk media pembelajaran KARGO Pancasila yang membantu siswa dalam memahami materi nilai Pancasila melalui permainan.

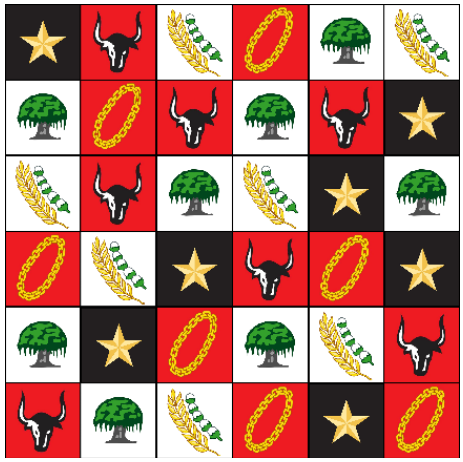
Perencangan (Design)

1. Desain Produk

Pada tahap perancangan peneliti akan menentukan materi yang akan diterapkan dalam media degan menyesuaikan KI dan KD yang berlaku dan sesuai dengan buku pembelajaran yang siswa gunakan. Isi materi disusun dan diterapkan kedalam media KARGO Pancasila. Media dirancang berbentuk kartu yang berjumlah 30 buah (30 kartu warna merah dan 30 kartu warna biru) dilengkapi gambar yang menggambarkan nilai Pancasila serta teks singkat, papan bingo dengan gambar lambang Pancasila yang diacak, peraturan permainan dibalik papan bingo, serta barcode yang menuju pada link google drive berisi video pembelajaran nilai Pancasila yang dapat dipahami sebelum melakukan permainan KARGO Pancasila.

Gambar diatas merupakan contoh desain dari kartu bingo dengan ukuran 6 cm × 6 cm berjumlah 30 kartu warna merah dan 30 kartu warna biru. Kartu bingo terbuat dari kertas art paper dengan gambar, nilai kartu dan teks yang dicetak. Dibelakang kartu terdapat logo KARO Pancasila.





Gambar diatas merupakan contoh desain papan bingo dengan ukuran 36 cm × 36 cm. Bagian depan papan terdapat 36 kotak yang berisi gambar lambang Pancasila yang tela diacak. Bagian belakang papan terdapat 11 poin peraturan permainan, serta barcode yang tersambung dengan link google drive berisikan video materi pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

2. Uji Validasi

Pada tahap ini dilakukan uji validasi dan analisis oleh ahli materi dan ahli media guna menguji kelayakan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan tujuan agar media yang diasilkan dapat dikatakan valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran serta untuk menilai kesesuaian materi dan bentuk media dengan kondisi siswa.

a. Validasi Ahli Materi

Tahap uji validasi materi untuk materi nilai Pancasila kelas V dilakukan dengan tujuan untuk menguji kesesuaian materi nilai Pancasila yang dimuat dalam media KARGO Pancasila dengan KI dan KD pembelajaran yang berlaku serta kesesuaian dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Terdapat 5 aspek yang dinilai dalam tahap ini yakni meliputi pembelajaran, isi materi peyajian, dan keefektian. Tahap validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni guru kelas V UPT SD Negeri 223 Gresik Bapak Mat Kolil, S.Pd. MM. Dalam menguji materi ahli media diberikan angket skala linkert dengan nilai 1-5. Pertanyaan dalam angket validasi materi meliputi sebagai berikut.

1) Kesesuaian materi dengan KI, KD dan Indikator
2) Materi sesuai dengan indikator dan tujuan
3) Media sesuai dengan materi pembelajaran
4) Materi dalam media pembelajaran tersaji secara jelas
5) Materi dalam media mudah dipahami
6) Penjelasan materi secara urut dan jelas
7) Kesesuaian materi dengan pembelajaran yang dilakukan
8) Isi materi mudah dipahami
9) Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa
10) Materi disajikan secara jelas

UNESA Universitas Negeri Surabaya

11) Penggunaan media dapat membantu siswa lebih mengingat dan paham mengenai nila-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari
12) Media dapat digunakan secara efektif untuk membantu
13) Siswa menguasai pengetahuan dasar.
14) Media efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Hasil validasi yang diperoleh untuk materi nilai Pancasila yang dimuat dalam media KARGO Pancasila adalah 86,5% dan termasuk dalam kriteria "sangat layak sehingga tidak diperlukan revisi" dalam skala pengukuran.

b. Validasi Ahli Media

Tahap uji validasi media dilakukan dilakukan dengan tujuan menilai produk media pembelajaran KARGO Pancasila sehingga dapat dikatakan valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas bersama siswa. Tahap uji validasi media dapat dilakukan saat ahli materi menyatakan bahwa materi yang dimuat layak dan sesuai. Terdapat 5 aspek media yang dinilai dalam tahap ini yakni meliputi desain tampilan,, petunjuk penggunaan, tulisan, gambar, dan kemudahan penggunaan. Validasi media dilakukan oleh ahli media yakni salah satu Dosen Jurusan PGSD Universitas Negeri Surabaya Bapak Drs, Suprayitno, M.Si. Dalam menguji ahli media diberikan angket skala linkert dengan nilai 1-5. Pertanyaan dalam angket validasi media meliputi sebagai berikut.

1) Tampilan media menarik
2) Kejelasan tulisan dan gambar
3) Kemenarikan warna dan bentuk media
4) Kemenarikan tema media
5) Petunjuk penggunaan media pembelajaran "KARGO Pancasila" dituliskan secara jelas dan mudah dipahami.
6) Pemilihan jenis huruf menarik dan sesuai untuk media
7) Ukuran huruf sesuai untuk media
8) Pemilihan warna huruf huruf tepat, sehingga terlihat dengan jelas
9) Kesesuaian gambar dengan lambang Pancasila yang sebenarnya
10) Kesesuaian ukuran gambar
11) Gambar tercetak dengan jelas
12) Bahasa daam media mudah dipahami siswa
13) Media muda dioperasikan dengan bimbingan guru maupun secara mandiri oleh siswa
14) Kemudahan penyimpanan dan pemindahan media

Hasil uji validasi yang diperoleh untuk media KARGO Pancasila adalah 89,3% yang termasuk dalam kriteria "sangat layak sehingga tidak diperlukan revisi" dalam skala pengukuran dengan catatan saran perbaikan untuk salah beberapa gambar pada kartu yang dinilai kurang sesuai dengan dengan konteks nilai Pancasila yang dimuat.

Dari kedua tahap uji validasi materi dan uji validasi media maka diperoleh hasil yang dapat direkap sebagai berikut.

Uji Validasi	Persentase	Kriteri
Materi	86,5%	Sangat layak
Media	89,3%	Sangat layak

Perbaikan dilakukan pada beberapa gambar pada kartu. Gambar yang dinilai ahli validasi media kurang sesuai konteks diganti dengan gambar yang lebih sesuai dan menginterpretasikan konteks yang dimuat. Sehingga media KARGO Pancasila dapat dinyatakan layak pakai dan dinyatakan sesuai oleh ahli materi dan ahli media. Dari tabel uji validasi diatas dapat disimpulkan bahwa media KARGO Pancasila layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi nilai Pancasila untuk kelas V SD. Hasil validasi juga telah disesuaikan dengan tahap pengembangan media dengan metode ADDIE sehingga dapat dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran oleh ahli uji validasi.

Materi pembelajaran nilai Pancasila yang dimuat dalam media KARGO Pancasila telahh disesuaikan dengan KI dan KD yang berlaku dan disusun dengan sumber yang relevan serta sesuai dengan pembelajaran sebelumnya. Penyajian materi diusahakan agar menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa kelas V agar siswa dapat terbantu untuk memahami materi nilai Pancasila melalui media KARGO Pancasila.

Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan dilakukan proses pencetakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa kartu yang didalamnya termuat gambar dan penjelasan mengenai nilai Pancasila, disertai dengan papan bingo untuk melakukan permainan. Media tersebut diberi nama KARGO Pancasila atau Kartu Bingo Pancasila. Dalam kartu terdapat gambar dan penjelasan singkat tentang nilai Pancasila yang masing-masing berjumlah 60 buah kartu (30 kartu berwarna merah dan 30 kartu berwarna biru). Tujuan pemberian gambar pada kartu adalah agar siswa dapat dengan mudah memahami penjelasan dan mendapatkan gambaran yang sesuai dengan nilai Pancasila yang dimuat dalam kartu. Pada papan permainan bingo terdapat 36 kotak yang berisi lambang Pancasila yang telah diacak sebagai media permainan. Siswa akan diminta untuk menempatkan kartu sesuai dengan lambang Pancasila pada papan bingo. Melalui media KARGO Pancasila yang berbasis pada permainan edukasi ini, diharapkan siswa dapat melakukan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan serta dapat memahami materi nilai Pancasila dengan mudah dan menyenangkan.

Kartu pada media kargo terbuat dari bahan art paper yang mengkilap sehingga gambar dan tulisan yang ditampilkan jelas. Kartu dicetak dengan ukuran 6 cm × 6 cm dengan masing-masing kartu merah berjumlah 30 buah dan kartu biru berjumlah 30 buah. Papan bingo terbuat dari kertas sticker dengan gambar lambang-lambang Pancasila

yang telahh diacak berjumlahh 36 kotak kemudian ditempel pada papan dupleks sehingga papan dapat lurus. Papan bingo dibuat dengan ukuran 36 cm × 36 cm. dibelakang papan bingo terdapat 11 poin peraturan permainan yang tercetak jelas, serta barcode yang terletak di pojok kanan atas yang terhubung dengan link google drive berisi materi nilai Pancasila yang dapat dipahami sebelum melakukan permainan dengan media KARGO Pancasila.

Media KARGO Pancasila diusahakan disusun sesederhana mungkin sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakan media tersebut dan terbantu dalam memahami materi nilai Pancasila. Media KARGO Pancasila juga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan saat melakukan pembelajaran nilai Pancasila dan tidak hanya terpaku pada buku pelajaran. Media KARGO Pancasila nantinya juga dapat digunakan oleh siswa baik dengan dampingan guru maupun tanpa bimbingan guru. Oleh karena itu media KARGO Pancasila ini memeliki beberapa manfaat utama sebagai berikut.

1. Membantu siswa memahami materi nilai Pancasila
2. Menyajikan materi dengan media yang berbeda
3. Melatih siswa aktif dalam pembelajaran
4. Melatih siswa agar dapat bekerja secara berkelompok
5. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa

Pelaksanaan (Implementation)

Pada tahap pelaksanaan peneliti mengumpulkan siswa yang akan dijadikan sebagai objek penelitian pengembangan media KARGO Pancasila untuk materi nilai Pancasila. Siswa dihimbau untuk membawa alat tulis untuk mengisi pre-test, post-test, dan angket.

Tahap pelaksanaan merupakan tahap dimana peneliti mengujikan media yang dikembangkan secara langsung dalam pembelajaran bersama siswa. Media KARGO Pancasila diimplementasikan di UPT SD Negeri 223 Gresik bersama dengan 10 siswa kelas V yang dipilih secara acak melalui teknik random sampling yang sedang melakukan pembelajaran tatap muka. Dikarenakan sekolah masih memberlakukan sistem masuk secara bergantian dengan sebagaian siswa masuk sesi pagi dan sebagian masuk sesi siang. Sistem tersebut diterapkan dikarenakan pandemi Covid—19. Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2022 pada pukul 07.00 – 10.00.

Sebelum melakukan pembelajaran siswa terlebih dahulu diberikan soal pre-test guna mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi nilai Pancasila mata pelajaran PPKn. Soal pre-test berisikan 10 butir soal pilihan ganda yang sesuai dengan KD pembelajaran materi nilai Pancasila kelas V. Setelahnya siswa dihimbau untuk menyaksikan dan memahami video yang berisikan materi nilai Pancasila yang telah dibuat oleh peneliti. Siswa tidak melakukan scan barcode dikarenakan terdapat peraturan tidak diperbolehkan membawa smartphone, sehingga video ditayangkan langsung dan disaksikan bersama. Untuk pembelajaran di luar sekolah atau pembelajaran secara mandiri yang memperbolehkan siswa menggunakan smartphone maka siswa dapat melakukan scan barcode untuk mengakes video materi nilai Pancasila. Apabila siswa menggunakan media KARGO Pancasila dirumah secara mandiri maka siswa dapat melakukan scan barcode menggunakan smartphone masing-masing untuk mendapat link google drive yang berisi video materi nilai Pancasila. Setelah siswa menyaksikan dan memahami video maka pembelajaran menggunakan media KARGO Pancasila dapat dilakukan.

Peneliti menjelaskan cara penggunaan media KARGO Pancasila dengan membacakan dan menjelaskan tiap butir peraturan permaianan yang tertera di balik papan bingo. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai peraturan apabila terdapat hal yang belum dipahami. Kendala yang ditemui peneliti saat pelakukan uji coba adalah terdapat siswa yang kurang memahami cara permainan media KARGO Pancasila sehingga peneliti harus menjelaskan kembali dan memastikan siswa tersebut memahami cara penggunaan dengan baik sampai dengan siswa tersebut dapan mengikuti permainan menggunakan KARGO Pancasila dan dapat menempatkan kartu sesuai dengan lambang Pancasila yang bernar.

Selanjutnya siswa diberikan post-test guna mengetahui kemampuan siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media KARGO Pancasila. Kemudian siswa diminta untuk mengisi angket kuisioner menganai tanggapa siswa setelah melakukan pembelajaran mengguanakan media KARGO Pancasila. Pada angket kuisioner terdapat 11 penyataan yang harus dinilai kesesuainnya dengan media KARGO Pancasila oleh siswa. Siswa perlu menilai kesesuainan media dengan nilai skala linkert 1-5 dengan memberi tanda centang pada kolom yang telah disesiakan. Siswa diahrapkan mengisi lembar kuisioner sesuai dengan keadaan media yang sebenarnya dan mengisi tanpa adanya paksaan. Hasil yang didapat dari angket kuisioner akan dihitung menggunakan rumus persentase. Dari persentase yang didapat maka dapat ditarik kesimpulan mengenai kelayakan media KARGO Pancasila yang telah diterapkan dalam pembelajaran. peratan yang termuat dalam angket kuisioner antara lain adala sebagai berikut.

Pernyataan 1: Tampilan media KARGO Pancasila menarik
Pernyataan 2: Tampulan gambar jelas, menarik, dan sesuai konteks
Pernyataan 3: Warna media menarik
Pernyataan 4: Tulisan pada media dapat terbaca jelas
Pernyataan 5: Petunjuk penggunaaan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami
Pernyataan 6: Menggunakan bahasa yng muda dipahami
Pernyataan 7: Materi yang dimuat dalam media KARGO Pancasila mudah dipahami
Pernyataan 8: Media KARGO Pancasila mudah digunakan
Pernyataan 9: Belajar dengan media KARGO Pancasila memberikan kesan yang menyenangkan
Pernyataan 10: Media KARGO Pancasila dapat membuat pembelajaran lebbih bersemangat
Pernyataan 11: Dengan media KARGO Pancasila dapat berlajar sambil bermaian

Perhitungan angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata

persentase 93.6% Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media KARGO Pancasila dapat dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Pada tahap pre-test diperoleh data yang menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa mendapat nilai 40, 2 siswa mendapat nilai 50, 5 anak mendapat nilai 60 dan 2 anak mendapat nilai 70. Dengan rata-rata nilai pre-test 58. Kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media KARGO Pancasila dan setelahnya siswa diberikan post-test dengan butir soal yang sama. Pada tahap post-test diperoleh data yang menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa yang mendapat nilai 80, 3 siswa mendapat nilai 90, dan 2 siswa mendapat nilai 100. Dengan rata-rata nilai post-test 87. Dari data yang diperoleh dari pre-test dan post-test tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat kenaikan pada nilai siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media KARGO Pancasila.

Hasil perhitungan ketuntasan hasil belajar penelitian pengembangan media KARGO Pancasila menunjukkan persentase 100% dimana terdapat kenaikan nilai hasil belajar dari hasil pre-test dan post-test. Hal tersebut menunjukkan bahwa media KARGO Pancasila dapat membantu dalam menuntaskan hasil belajar siswa dan termasuk pada kategori Sangat Baik.

Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan perbaikan terhadap beberapa aspek yang dinilai kurang. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan data yang didapat pada tahapan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk memperbaiki kekurangan pada media pembelajaran sehingga dapat menjadi lebih baik dan dapat digunakan untuk membantu pembelajaran dengan efektif.

Evaluasi dilakukan secara menyeluruh pada setiap aspek media pembelajaran berdasarkan data yang didapat dari tiap tahap penelitian yang telah dilakukan. Hasil dari tahap evaluasi berupa kesimpulan yang dimana dapat diajadikan sebuah umpan balik untuk peneliti. Dilakukan perbaikan pada beberapa aspek yang dinilai masih dapat ditingkatkan lagi sehingga terbentuk suatu media pembelajaran yang mencukupi kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap uji validasi materi yang sebelumnya telah dilakukan oleh ahli materi, telah dinyatakan bahwa materi yang termuat dalam media KARGO Pancasila dinilai sesuai dengan KD yang berlaku dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Pada tahap uji validasi media yang sebelumnya dilakukan oleh ahli media, telah dinyatakan bahwa media KARGO Pancasila dinyatakan layak digunakan dengan beberapa saran perbaikan. Selanjutnya peneliti menindak lajuti saran dan masukan perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan media.

Pada tahap penerapan atau implementasi dilakukan evaluasi dengan mengadakan pre-test dan post-test untuk mengetahui pengaruh media KARGO Pancasila terhadap pemahaman siswa dalam materi nilai Pancasila mata pelajara PPKn. Hasil pre-test dan post-test menujukkan bahwa media KARGO Pancasila memiliki pengaruh yang baik terhadap pemahaman siswa dalam materi nilai Pancasila, serta siswa menjadi lebih antusias dalam melakukan pembelajaran.

Saran perbaikan diberikan oleh ahli validasi media dimana terdapat satu kartu yang memiliki gambar kurang sesuai dengan nilai Pancasila yang dibahas. Hal tersebut telah diperbaiki dan disesuaikan dengan masukan ahli media sebelum melakukan proses pencetakan media sehingga menjadi lebih baik. Sehingga media KARGO Pancasila yang telah mengalami perbaikan dapat dinyatakan layak dan berguna untuk pembelajaran baik bagi siswa maupun mempemudah guru dalam menyampaikan materi nilai Pancasila.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan data dan kajian yang diperoleh dalam setiap tahap penelitian ini maka pengembangan media pembelaran KARGO Pancasila memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah siswa untuk memahami materi nilai Pancasila mata pelajaran PPKn serta membantu guru untuk menyampaikan materi nilai Pancasila dengan menciptakan pembelajaran berbasis permainan edukasi. Selain membantu siswa untuk memahami materi nilai Pancasila, media ini juga dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena setiap siswa terlibat langsung untuk saling berdiskusi dengan kelompoknya. Kegiatan diskusi juga dapat melatih siswa agar mampu bekerja dalam kelompok dan melati siswa untuk lebih bersosialisasi dengan temannya. Media KARGO Pancasila juga dinilai dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil melakukan permainan. Melalui pembelajaran berbasis permainan siswa juga dapat belajar untuk memahami suatu peraturan yang kemudian mencoba untuk menerapkannya secara langsung. Hal tersebut dapat melatih siswa untuk membentuk pribadi yang taat teradap aturan yang berlaku dan nantinya akan berguna di kemudian hari. Sehingga media ini dapat dijadikan sebagai solusi permasalahan siswa yang kurang memahami materi nilai Pancasila karena pembelajaran yang terus terpaku pada buku yang mengakibatkan siswa cenderung merasa bosan.

Media KARGO Pancasila dinilai layak untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan hasil validasi materi mendapat persentase sebesar 86,5% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan untuk hasil validasi media, mendapat persentase nilai sebesar 89,3% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” setelah melalui proses perbaikan mengenai beberapa aspek gambar pada kartu. Sehingga media KARGO Pancasila dapat dinytakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran bersama siswa. Kemudahhan dan efektivitas media KARGO Pancasila dapat diketahui melalui angket kuisioner yang diberikan kepada siswa kelas V UPT SD Negeri 223 Gresik dan mendapatkan hasil dengan persentase 93,6%, sehingga dapat dinyatakan layak digunakan. Pre-test dan post-test dilakukan untuk megetahui hasil uji coba kepada siswa kelas V UPT SD Negeri 223 Gresik. Hasil rata-rata pre-test adalah 58 sedangkan hasil rata-rata post-test adalah 87. Hal tersebut

menunjukkan bahwa hasil uji coba media KARGO Pancasila sangat baik karena mengalami kenaikan yang signifikan. Dari data yang diperoleh pada tiap tahap penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media KARGO Pancasila yang diimplementasikan pada siswa kelas V UPT SD Negeri 223 Gresik layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Diharapkan media KARGO Pancasila dapat dimanaatkan dengan baik dan bijak guna membantu siswa dalam memahami materi nilai Pancasila dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan. Guru diharapkan dapat menjadi pembimbing dan pemberi fasilitas untuk siswa dalam menggunakan KRGO Pancasila untuk pembelajaran dengan menjelaskan peraturan permainan dan mengarahkan siswa agar dapat memanfaatkan media dengan maksimal. Bimbingan guru juga diperlukan saat siswa mengalami kesulitan memahami maksud dari materi yang dimuat. Media KARGO Pancasila diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi siswa dan guru dalam pembelajaran materi nilai Pancasila mata pelajaran PPKn.

2. Saran Produk

Media KARGO Pancasila merupakan media berbentu kartu dan papan bingo yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis pada permainan edukatif. Media KARGO Pancasila dapat diintegrasikan pada materi pembelajaran lain yang memiliki kriteria tertentu dan dinilai cocok sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya, yakni media KARGO (Akrtu Bingo) dapat dikembangkan untuk muatan materi mata pelajaran lain yang dinilai cocok. Materi yang akan dikembangkan dalam media KARGO (Kartu Bingo) hendaknya dipilih yang sesuai dan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis permainan edukatif sehingga media dapat membantu siswa dalam memahami materi secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Barat, S. D. N. K. A. (n.d.). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN PADA MATERI GLOBALISASI MELALUI MODEL PENERAPAN QUANTUM TEACHING SISWA KELAS IV SD NEGERI KEULEMBAH TAHUN PELAJARAN 2020/2021 Mariani*.

Haryati, T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *JPG: JURNAL PENELITIAN GURU FKIP UNIVERSITAS SUBANG*, *2*(01), 187–194.

Hidayat, M. A. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA INDEX CARD MATCH PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS 2 SEKOLAH DASAR*. University of Muhammadiyah Malang.

Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, *7*(1).

Mahfud, M., Ismail, T., Zoelva, H., Maarif, A. S., ASP, M. J., Hidayat, A., … Husodo, S. Y. (2012). *Prosiding Kongres Pancasila IV: Srategi Pelembagaan Nilai-nilai Pancasila dalam Menegakkan Konstitusionalitas Indonesia*. Pusat Studi Pancasila UGM.

Martin, R., & Armanto, D. (2022). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Dengan Berbantuan Media Space Geometry Flipbook (SGF). *Prosiding Pendidikan Dasar*, *1*(1), 50–57.

Mitra, D., & Serriere, S. C. (2015). *Civic education in the elementary grades: Promoting student engagement in an era of accountability*. Teachers College Press.

Paksi, H. P. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA TARGET PUTAR PANCASILA (MATA ARCA) PADA MATERI PEMBELAJARAN NILAI-NILAI PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR*.

Pandanari, D. S. (2013). Kongres Pancasila V: Strategi Pelembagaan Nilai-Nilai Pancasila dalam menguatkan Semangat Ke-Indonesia-an. *Strategi Pembudayaan Pancasila Bagi Pemuda Berbasis Komunitas Interaktif," Prosiding, Yogyakarta: PSP UGM*.

Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2819–2826.

Setyaningsih, R. W., & Wicaksono, V. D. (2019). PENGEMBANGAN LKS BERBASIS TERKOTIF PADA PEMBELAJARAN PPKN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS III SDN BABATAN I/456 SURABAYA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(7).

Suprayitno, S. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA E-SCRAPBOOK MATERI NEGARA–NEGARA ASEAN PADA MUATAN PELAJARAN IPS KELAS VI SEKOLAH DASAR*.

Suryana, D. (2022). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1790–1798.