

**PENGEMBANGAN MEDIA BIFLA
PANCASILA UNTUK MATERI PANCASILA
SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN DI SEKOLAH DASAR**

Alvina Berliani Gunansya

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (alvina.20192@mhs.unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

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

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di SDN Sidodadi I/153 Surabaya. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang dinamakan BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila). Tujuan penelitian ini ialah guna mendeskripsikan dalam proses pengembangan, menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila). Penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE. Hasil pengembangan media BIFLA diuji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan. Berdasarkan hasil lembar validasi materi dan media menunjukkan bahwa dapat dianggap valid. Kepraktisan berdasarkan hasil dari respon peserta didik dan guru menunjukkan bahwa media tersebut sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran dikarenakan membantu peserta didik ketika memahami materi dengan lebih mudah. Keefektifan berdasarkan hasil dari *pretest* dan *posttest* yang mendapatkan persentase 80% dengan kategori “Sangat Efektif”. Dengan demikian, media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) dinyatakan valid, praktis, juga efektif hingga layak digunakan dalam pembelajaran materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila), Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan.

Abstract

This development research was conducted to overcome the problems found at SDN Sidodadi I/153 Surabaya. The problem faced is the lack of maximum use of learning media. This research will develop learning media called BIFLA (Bigbook and Flashcard Pancasila). The purpose of this study is to describe the development process, test the validity, practicality, and effectiveness of BIFLA (Bigbook and Flashcard Pancasila) media. This development research uses the ADDIE method. The results of BIFLA media development were tested for validity, practicality, and effectiveness. Based on the results of the material and media validation sheet, it shows that it can be considered valid. Practicality based on the results of the responses of students and teachers shows that the media is very suitable for use in learning because it helps students when understanding the material more easily. Effectiveness based on the results of the pretest and posttest which get a percentage of 80% with the category “Very Effective”. Thus, BIFLA (Bigbook and Flashcard Pancasila) media is declared valid, practical, as well as effective until it is feasible to use in learning Pancasila material as a life value in elementary school.

Keywords: Learning Media, BIFLA (Bigbook and Flashcard Pancasila), Pancasila as the Value of Life.

PENDAHULUAN

Sesuai pemaparan UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan ialah usaha sadar serta terencana guna menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif bisa mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kemandirian, kecerdasan, kepribadian, keterampilan, serta akhlak mulia yang diperlukan bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, serta negara. Pendidikan juga merupakan program pemerintah yang harus dimiliki oleh

generasi berikutnya, dengan tujuan mendidik generasi muda yang punya tata krama, budi pekerti, watak, serta karakter yang baik, hingga pendidikan jadi sangatlah utama bagi seluruh masyarakat, khususnya bagi anak-anak (Kholda & Paksi, 2023). Pendidikan harus dimulai sejak dini guna membiasakan anak-anak belajar sesuai pada minat mereka. Tujuan pendidikan ialah meningkatkan serta memperluas pengetahuan anak serta melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, sambil menunjang anak jadi bagian dari masyarakat dengan membangun

hubungan dengan masyarakat, budaya, serta lingkungan sekitar mereka dalam kehidupan keseharian.

Satu diantara upaya dalam meningkatkan standar pendidikan nasional ialah sekolah sebagai penyelenggara yang punya kurikulum sebagai alat pembelajaran, program pendidikan, serta program guru guna menyediakan materi pembelajaran pada peserta didik lewat cara yang lebih baik (Arrayani & Istianah, 2023). Sesuai pemaparan UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2002 Pasal 1 butir 19, kurikulum ialah rancangan pembelajaran serta pengaturan yang mencakup tujuan, bahan, serta isi pelajaran serta metode yang dipakai guna mengarahkan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan dalam pendidikan tertentu. Kurikulum dianggap sebagai rencana yang mengatur cara pembelajaran diselenggarakan guna mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum mengalami perubahan seiring berjalannya waktu sesuai pada kondisi pendidikan di Indonesia setiap tahunnya. Umumnya, perubahan dalam kebutuhan manusia yang berubah-ubah dari waktu ke waktu bisa mempengaruhi perubahan kurikulum. Namun, kurikulum secara keseluruhan dipengaruhi oleh perubahan ekonomi, politik, serta budaya di Indonesia.

Adanya perubahan kurikulum yakni punya alasan yang kuat bahwasanya kurikulum mengikuti perkembangan zaman yang makin maju hingga yang dipakai pun sesuai pada keadaan saat ini, dengan mengikuti keadaan modern ini, pendidikan bisa jadi lebih maju serta mampu memenuhi ataupun menyesuaikan kebutuhan saat ini (Pangkey & Merentek, 2023). Kurikulum merdeka punya ciri utama termasuk kemampuan guna mendukung pembelajaran yakni pembelajaran berbasis projek, pembelajaran fokus dalam materi esensial serta pembelajaran yang beragam ataupun beda (Jojo & Sihotang, 2022). Dari ciri kurikulum merdeka tersebut berpengaruh pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan satu diantara hal yang dibutuhkan perhatian lebih mendalam karena Pendidikan Pancasila punya peranan penting dalam kehidupan keseharian serta peserta didik harus menguasainya (Pratamawati dkk, 2021).

Materi Pancasila tidak hanya dalam bentuk konsep, tetapi juga berbagai nilai yang harus diimplementasikan dalam kehidupan keseharian, baik dalam konteks kebangsaan maupun bermasyarakat. Tujuan utama pendidikan ini ialah membentuk pribadi dengan identitas yang kuat serta tingkah laku yang mencerminkan berbagai nilai tersebut, menciptakan masyarakat yang moral, bertanggung jawab, serta positif dalam berbagai aspek kehidupan. Namun, implementasi Pendidikan Pancasila di sekolah dasar belum optimal di beberapa tempat, Sesuai pemaparan Ananda (2017). Meskipun demikian, guru punya peranan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebelum memulai, guru harus memahami

lingkungan belajar serta memilih media pembelajaran yang sesuai, seperti penyampaian informasi, kegiatan interaktif, serta partisipasi peserta didik.

Media pembelajaran ialah alat penting yang dipakai oleh guru guna menunjang peserta didik memahami materi secara lebih baik. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti yang disebutkan oleh Rizkyawan & Paksi (2022). Guru perlu memastikan bahwasanya media yang dipakai berkualitas, karena kegagalan dalam menyampaikan materi bisa menghambat proses pembelajaran. Sesuai pemaparan Zahwa & Syafi'i (2022), pembelajaran yang menantang, menyenangkan, serta interaktif akan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Media pembelajaran bisa jadi sarana guna mencapai hal ini, memungkinkan peserta didik guna mengekspresikan pendapat serta kreativitas mereka. Pendidik harus memahami karakteristik peserta didik guna memilih media pembelajaran yang sesuai, hingga tujuan pembelajaran bisa teraih dengan efektif, seperti yang diungkapkan oleh Tikalisti, Widyaningsih, & Ulfa (2020)..

Hasil observasi serta wawancara dengan guru kelas IV di SDN Sidodadi I Surabaya menemukan bahwasanya selama pembelajaran berlangsung guru biasanya menggunakan media dari video Youtube. Selain itu guru sering kali hanya mengandalkan buku paket tanpa memanfaatkan media pembelajaran, hingga peserta didik selama pembelajaran terlihat bosan serta tidak adanya timbal balik dengan guru. Peserta didik bersifat pasif serta pembelajaran tidak efektif. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang dalam memahami materi serta hasil belajar yang rendah.

Peneliti menyarankan penggunaan media BIFLA sebagai satu diantara upaya guna meningkatkan hasil belajar. Media BIFLA merupakan kolaborasi media *Bigbook* dan *Flashcard*. Media *Bigbook* bisa dikolaborasikan dengan media lainnya satu diantaranya yaitu media *Flashcard*. Media BIFLA ini suatu media yang akan dikemas dalam bentuk permainan kelompok. Media *Bigbook* berisikan gambar implementasi berbagai nilai Pancasila pada kehidupan keseharian serta media *Flashcard* berisikan pernyataan guna mencocokkan gambar yang ada di dalam media *Bigbook*. Kelebihan dari media *Flashcard* ini yakni praktis serta efisien serta selebar kartu bisa memuat gambar, teks, kombinasi gambar, serta teks yang membimbing peserta didik guna lebih mudah memahami konsep dalam materi (Aminatun, Haq, Shobichah, Widodo, & Wahyuni, 2023).

Maka dalam mengembangkan media pembelajaran yang ada, penelitian pengembangan berjudul "Pengembangan Media BIFLA Pancasila guna Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan di Sekolah Dasar". Dengan penggunaan media BIFLA punya harapan efektif

serta maksimal. Hingga peserta didik bisa memahami materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan dengan jelas serta menyesuaikan pada tingkatan serta butuh penerapan didalamnya hingga peserta didik bisa makin paham dalam rupa yang konkret.

METODE

Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dipakai dalam penelitian pengembangan ini, yang juga dikenal sebagai penelitian serta pengembangan ataupun R&D. Model ADDIE dipilih karena memberi kerangka kerja yang sistematis serta terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran, serta memungkinkan peneliti guna melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap kualitas serta efektivitas media yang dikembangkan.

Tahap pertama yakni analisis yang merupakan dalam pengembangan media pembelajaran Pancasila guna Sekolah Dasar. Peneliti melakukan observasi serta wawancara di SDN Sidodadi I Surabaya untuk memperoleh informasi awal dalam pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti menemukan bahwasanya SD tersebut kekurangan media pembelajaran yang mana menyebabkan kesulitan bagi guru serta peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Tahap kedua yakni desain media pembelajaran didalamnya ada perencanaan konsep, struktur, serta konten yang akan disampaikan melalui media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila). Tahap ketiga yakni pengembangan yang melibatkan proses pembuatan prototipe media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila), kemudian di uji coba kevalidan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) diselenggarakan untuk memastikan bahwasanya kedua media tersebut sesuai pada standar kualitas yang ditetapkan serta bisa menyampaikan materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di Sekolah Dasar dengan baik. Uji coba kevalidan melalui validasi ahli. Tahap keempat yakni implementasi, media pembelajaran BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) akan di implementasikan di SDN Sidodadi I Surabaya. Pada tahap ini, media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) telah melewati validasi serta telah di revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Dengan demikian, media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) telah selesai serta siap guna di uji coba dalam penelitian. Tahap kelima yakni evaluasi, diselenggarakan secara berkala dalam setiap tahap pengembangan dengan tujuan mengevaluasi kesesuaian produk yang telah dikembangkan setelah melewati serangkaian proses pengembangan dengan tujuan awal.

Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yakni terdapat kevalidan yang menggunakan lembar validasi berisi pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada kecocokan materi dengan kurikulum, tingkat kesesuaian

dengan tingkat pemahaman peserta didik SD, serta aspek desain serta keterbacaan media. Kepraktisan media yang dikembangkan penelitian ini diukur melalui lembar wawancara guna guru serta lembar angket guna peserta didik. Keefektifan media yang dikembangkan dalam penelitian ini diukur melalui *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan lembar tes. Lembar tes akan dipakai guna mengukur hasil belajar peserta didik sebelum serta sesudah menggunakan media BIFLA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada penelitian ini, mengembangkan hasil sebuah produk media pembelajaran yang dinamakan BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard*). BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard*) merupakan media pembelajaran yang dirancang guna menunjang peserta didik dalam belajar di kelas. Produk media pembelajaran ini bertujuan memudahkan peserta didik kelas IV SDN Sidodadi I/153 Surabaya dalam mengingat serta memahami materi tentang Pancasila sebagai nilai kehidupan. Prosedur dalam pengembangan media ini yakni menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut ialah hasil data dari setiap tahap prosedur penelitian pengembangan yang telah diselenggarakan:

1. Analisis (*Analyze*)

Tujuan dari tahap analisis ialah untuk mengetahui tingkat ketertarikan peserta didik kelas IV di SDN Sidodadi I/153 Surabaya dalam mempelajari pendidikan Pancasila, khususnya yang berkaitan dengan materi yang menekankan pada berbagai nilai kehidupan. Guna menentukan apakah ada masalah dengan jalannya kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Tahap analisis ini diselenggarakan dengan observasi serta wawancara bersama guru, bahwasanya ditemukan adanya masalah kekurangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara berlangsung. Akibatnya tujuan pembelajaran di dalam kelas belum teraih. Ketika tidak ada media pendidikan yang tersedia, pembelajaran jadi membosankan serta berulang-ulang, yang menghambat kemampuan peserta didik guna mempertahankan pengetahuan. Akibatnya, peserta didik jadi kurang terlibat juga antusias dalam jalannya kegiatan belajar mengajar. Butuhnya peningkatan inovasi penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik juga mengalami kesulitan ketika memahami materi yang diajarkan oleh guru termasuk materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Berdasarkan hasil analisis tersebut

peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian serta tidak monoton serta membosankan guna meningkatkan keaktifan ketika jalannya kegiatan belajar mengajar.

Karakteristik peserta didik kelas IV di SDN Sidodadi I diketahui bahwasanya rata-rata usia peserta didik yakni 9-11 tahun yang berada pada tahap belajar sambil bermain. Karakteristik pada usia tersebut membuat mereka sangatlah aktif dalam bermain, suka mengerjakan sesuatu dengan berkelompok, serta suka berdiskusi. Peserta didik juga tertarik buku cerita dengan ilustrasi gambar berwarna-warni yang meningkatkan semangat mereka guna membaca buku, walaupun ada beberapa peserta didik yang tidak lancar membaca. Informasi tersebut diperoleh oleh peneliti pada saat mengikuti kampus mengajar selama 4 bulan dalam kegiatan literasi membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Oleh karena itu, pengembangan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard*) bisa jadi satu diantara solusi guna menunjang peserta didik dalam jalannya kegiatan belajar mengajar dengan bercerita serta bermain, hingga peserta didik bisa mudah memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila termasuk materi Pancasila sebagai nilai kehidupan serta menyenangkan.

2. Desain (Design)

Tahap desain ini, peneliti akan merancang media guna memudahkan dalam pengembangan media pembelajaran *Bigbook*. Perencanaan ini akan fokus pada desain materi serta desain media pembelajaran. Ketika membuat materi pembelajaran, peneliti akan memodifikasi konten berdasarkan kemampuan serta karakteristik peserta didik juga ciri khas dari materi pembelajaran. Adapun tahap perancangan sebagai berikut :

a. Merancang Materi

Pada materi yang akan dipakai guna mengembangkan media BIFLA diperoleh dari berbagai sumber yakni buku peserta didik, buku guru, internet, serta referensi lainnya yang relevan dengan topik tersebut. Berikut tabel fase, elemen, CP, serta TP berdasarkan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan :

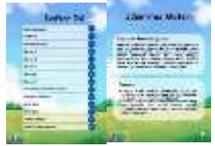
Tabel 1. Fase, Elemen, CP, serta TP

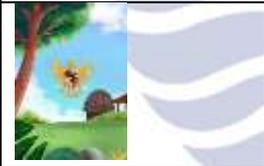
Fase/kelas	Fase B/kelas IV
Elemen	Pancasila

Capaian pembelajaran	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan keseharian sesuai pada perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan berbagai nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan Masyarakat.
----------------------	---

Berdasarkan tabel di atas, maka bisa ditentukan cakupan materi yang akan dihubungkan dengan media yang dikembangkan. Isi dari media pembelajaran *Bigbook* yakni berisikan materi cerita tentang pengamalan setiap sila Pancasila di kehidupan keseharian serta juga terdapat aktivitas yang mana nantinya media *Flashcard* di tempelkan serta mencocokkan gambar yang ada di media *Bigbook*. Adapun desain media BIFLA sebagai berikut :

Tabel 2. Desain Media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila)

Tampilan	Keterangan
	Cover BIFLA serta kata pengantar
	Daftar isi serta identitas materi BIFLA
	Materi BIFLA yang berisikan cerita setiap silanya

	
	Aktivitas BIFLA
	Cover Belakang BIFLA
	
	BIFLA CARD mencocokkan jawaban

b. Merancang Media

Setelah menyelesaikan proses perancangan materi kemudian peneliti merancang media pembelajaran yang sesuai guna mendukung proses pembelajaran berdasarkan materi yang telah disiapkan serta disesuaikan. Media pembelajaran *Bigbook* dilengkapi dengan ilustrasi gambar guna mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar. Media *Bigbook* ini menyesuaikan pada ilustrasi gambar dalam pengamalan sila Pancasila di kehidupan keseharian. Pada media

Flashcard, peneliti akan merancang tampilan, isi, serta penggunaan. Dalam merancang tampilan yakni terdapat cover, warna, pernyataan, serta jawaban. Media *Flashcard* ini terdapat 2 jenis kartu yakni kartu jawaban berwarna merah untuk aktivitas 1 serta pernyataan berwarna biru untuk aktivitas 2. Setelah menyelesaikan proses perancangan tampilan, kemudian peneliti merancang isi dari media *Flashcard* yakni menyesuaikan isi dari materi pengamalan sila Pancasila yang seharusnya diterapkan dalam setiap silanya. Selanjutnya merancang kegunaan *Flashcard* ini bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Bigbook*. Media *Flashcard* ini mengintegrasikan unsur bermain dalam pembelajaran berkelompok sehingga peserta didik lebih terpacu serta termotivasi dalam proses belajar di kelas.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan media ini diselenggarakan diantara lain:

a. Pembuatan Media

Pembuatan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) diselenggarakan dalam dua tahap. Tahap pertama didalamnya ada perancangan desain *Bigbook* dan *Flashcard* dengan penentuan konten yang sesuai pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Desain *Bigbook* dan *Flashcard* dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Tahap kedua media *Bigbook* dicetak jadi buku besar dengan ukuran A3 yang akan dipakai dalam pembelajaran dalam bentuk cerita. Disisi lain *Flashcard* dicetak jadi kartu fisik dengan ukuran 7 x 10 cm. Media akan dipakai pada permainan berkelompok sambil belajar sesuai pembelajaran menggunakan *Bigbook*. Hasil dari desain media BIFLA dicetak menggunakan kertas *Art Paper* dengan ketebalan 310 gsm serta di laminasi dengan plastik laminasi *glossy* kemudian *Bigbook* dijilid spiral.

b. Perancangan Perangkat Ajar

Perancangan langkah pembelajaran bertujuan guna mengembangkan perangkat pembelajaran yang akan dipakai dalam proses pembelajaran di kelas. Peneliti

menggunakan kurikulum merdeka belajar sebagai acuan serta modul ajar sebagai perangkat pembelajaran. Perancangan modul ajar ini mencakup kegiatan pembuka, isi, serta penutup. Modul ajar yang dipakai ialah Pendidikan Pancasila guna kelas IV Fase B dengan capaian pembelajaran yang sesuai pada materi pada media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila).

c. Uji Validasi Materi

Uji validasi materi diselenggarakan guna menguji kelayakan materi tentang Pancasila sebagai nilai kehidupan yang akan dipakai pada produk BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila). Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli yakni bapak Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. pada hari kamis, 20 Juni 2024. Hasil skor validasi materi yakni mendapatkan 43 dari total 45. Berdasarkan penilaian hasil validasi materi oleh dosen ahli yakni 95,5% termasuk dalam kategori Sangatlah Valid dengan adanya revisi.

d. Uji Validasi Media

Uji validasi media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) dinyatakan valid setelah melalui proses uji validasi media oleh ahli sesuai kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Validasi ini dilakukan oleh Bapak Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd., seorang dosen ahli media pada hari kamis, 20 Juni 2024. Hasil skor validasi media yakni mendapatkan 40 dari total 40. Berdasarkan hasil penilaian validasi media oleh dosen ahli yakni 100% termasuk dalam kategori Sangatlah Valid dengan adanya revisi.

e. Evaluasi

Evaluasi materi yakni menyesuaikan dengan penjenjangan buku, bentuk buku yang awalnya *potrait* kemudian direvisi dalam rupa *landscape* sesuai saran validator, media *Bigbook* awal terdapat cerita hanya satu halaman serta juga terdapat narasi materi tentang pengertian setiap silanya kemudian dosen ahli memberi saran bahwasanya media *Bigbook* berisikan cerita 3-4 halaman per-silanya serta tidak terdapat materi tentang pengertian. Berikut ini produk awal BIFLA serta seusai revisi *Bigbook* oleh ahli:

Tabel 3. Hasil Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p><i>Bigbook</i> berbentuk Potrait</p>	 <p><i>Bigbook</i> berbentuk Landscape</p>
 <p><i>Bigbook</i> berisikan cerita hanya satu paragraf ataupun satu halaman serta narasi pengertian setiap sila Pancasila.</p>	 <p><i>Bigbook</i> berisikan cerita 3-4 halaman setiap sila Pancasila</p>

Evaluasi media yakni gambar yang ada *Bigbook* disesuaikan karena terdapat bentuk rambut keriting semua.

Tabel 4. Hasil Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Peserta didik berambut keriting</p>	 <p>Rambut peserta didik sudah disesuaikan</p>

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini ataupun penerapan produk BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) diselenggarakan uji coba pada peserta didik kelas IV SDN Sidodadi I/153 Surabaya. Subjek uji coba didalamnya ada 26 peserta didik. Tahap implementasi ini dilaksanakan pada 25 Juni 2024.

Uji coba produk ini dimulai dengan mengerjakan soal *pretest* guna mengetahui sejauh mana peserta didik memahami Pancasila sebagai nilai kehidupan. Setelah itu Guru memperkenalkan secara singkat mengenai media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila), tanggapan peserta didik senang sekali serta rasa

penasaran terhadap media yang dibawa oleh guru. Guru membacakan cerita yang ada di *Bigbook* kemudian peserta didik mengutarakan pendapat ataupun menyimpulkan dari cerita tersebut.

Selanjutnya guru menjelaskan di dalam *Bigbook* juga terdapat aktivitas yang jawabannya ataupun pernyataannya ada di *Flashcard* serta nantinya akan dicocokkan ke dalam *Bigbook* yang sudah disediakan untuk menempelkannya. Peserta didik diminta untuk membuat kelompok yang didalamnya ada 5-6 orang. Kemudian setiap kelompok diberi waktu 10 menit untuk melakukan permainan aktivitas.

Setelah menggunakan media, peneliti memberi soal *postest* bagi kelompok yang sudah melakukan aktivitas serta meminta untuk mengisi lembar angket respon peserta didik. Pada saat yang sama, kelompok berikutnya secara bergantian menggunakan media, lalu mengerjakan *postest* serta lembar angket respon peserta didik, sama seperti yang dilakukan oleh kelompok sebelumnya. Proses ini diteruskan hingga kelompok akhir. Kemudian guru memberi review serta penguatan mengenai materi yang telah dipelajari, manfaat yang diperoleh dari penggunaan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila), serta juga memberi *reward* bagi kelompok yang cepat serta tepat dalam permainan aktivitas.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilaksanakan pada akhir setiap proses pengembangan guna menilai apakah produk yang telah dikembangkan melalui berbagai tahap proses pengembangan sesuai pada tujuan yang telah ditetapkan. Tahap evaluasi ini juga dilaksanakan di akhir proses penelitian pengembangan model ADDIE Sesuai pemaparan Branch. Bahwasanya media BIFLA telah diuji kevalidan materi serta media oleh dosen ahli yang mana kevalidan materi mendapatkan persentase 95,5% dengan revisi yakni menyesuaikan dengan penjenjangan buku, bentuk buku yang awalnya potrait kemudian direvisi dalam bentuk landscape, desain media *Bigbook* awal terdapat cerita hanya satu halaman serta juga terdapat narasi materi tentang pengertian setiap silanya kemudian direvisi jadi berisikan cerita 3-4 halaman per-silanya serta tidak terdapat materi tentang pengertian. Disisi lain media mendapatkan persentase 100% dengan adanya revisi yakni gambar yang ada

pada *Bigbook* disesuaikan karena bentuk rambut yang sama yaitu keriting kemudian direvisi dengan mengubah rambut yang disesuaikan. Sesuai melakukan validasi materi serta media pada dosen ahli, peneliti melakukan pengolahan data dari lembar validasi.

Evaluasi selanjutnya yakni respon guru melalui wawancara serta lembar angket respon peserta didik. Hasil wawancara dengan guru bahwasanya media BIFLA praktis untuk dipakai peserta didik dalam proses pembelajaran, selain itu hasil respon dari peserta didik mengindikasikan respon positif dengan skor persentase 98% yang artinya media BIFLA sangatlah praktis guna dipakai. Pada lembar *pretest* yang dikerjakan oleh peserta didik sebelum menggunakan media BIFLA mendapatkan skor persentase 62,3% serta *postest* yang akan diukur ketercapaian sesuai menggunakan media BIFLA mendapatkan skor 92,3%. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *postest* mengindikasikan bahwasanya terdapat peningkatan kemampuan peserta didik yang artinya media BIFLA efektif guna dipakai. Maka dari itu, media BIFLA sangatlah layak digunakan.

B. Pembahasan

Pada hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, media BIFLA yang dikembangkan oleh peneliti layak dipergunakan dalam pembelajaran di kelas. “Pengembangan Media BIFLA Pancasila untuk Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan di Sekolah Dasar” menggunakan pengembangan model ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Hasil penelitian ini akan dibahas sesuai pada tahap yang diselenggarakan. Hingga dengan penggunaan media pembelajaran bisa memaksimalkan jalannya kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pada tahap awal yakni analisis, melakukan observasi serta wawancara guna mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung di kelas. Hasil dari observasi mengindikasikan bahwasanya ada kebutuhan guna menggunakan media pembelajaran karena selama pembelajaran, guru cenderung menggunakan media dari video Youtube serta sering kali hanya mengandalkan buku paket tanpa memanfaatkan media pembelajaran lainnya serta dengan menggunakan metode ceramah saja. Sesuai pemaparan (Harsiwi & Arini, 2020) bahwasanya penggunaan media dalam konteks pembelajaran punya potensi guna memberi dampak positif serta manfaat

besar dalam mempermudah proses belajar bagi peserta didik.

Tahap kedua yakni desain, pada tahap ini melakukan perancangan materi yang akan dipakai serta desain media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) yang akan dikembangkan oleh peneliti. Peneliti mendesain media BIFLA yang merupakan kolaborasi media *Bigbook* dan *Flashcard*. Media *Bigbook* ini dirancang dengan ukuran A3, gambar ilustrasi agar menarik untuk peserta didik serta berisikan cerita tentang pengamalan sila-sila Pancasila pada kehidupan keseharian serta aktivitas dalam bentuk permainan berkelompok. Hal tersebut selaras dengan penelitian Indriana, dkk (2024) bahwasanya *Bigbook* dibuat dengan ukuran A3 yang dirancang agar lebih menarik serta interaktif bagi peserta didik serta memudahkan proses pembelajaran. Disisi lain *Flashcard* yakni berisikan jawaban ataupun pernyataan untuk mencocokkan gambar yang ada di aktivitas dalam media *Bigbook*. Sesuai dengan pemaparan (Rizkyawan & Paksi, 2022) mengatakan setiap sila dalam Pancasila dengan jelas menyatakan bahwasanya kehidupan keseharian kita tidak akan terlepas dari unsur-unsur Pancasila mulai dari sila pertama sampai sila kelima, hingga punya harapan peserta didik bisa memahami makna serta isi setiap sila.

Tahap ketiga yakni pengembangan, pada tahap ini melakukan pembuatan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) dengan menggunakan aplikasi canva. Seusai dirancang serta dikembangkan, media *Bigbook* akan dicetak dengan menggunakan kertas *Art Paper* ketebalan 310 gsm serta di laminasi dengan plastik laminasi *glossy* serta dijilid spiral. Disisi lain *Flashcard* dicetak jadi kartu fisik dengan ukuran 7 x 10 cm yang akan dipakai permainan berkelompok sambil belajar seusai pembelajaran menggunakan *Bigbook* nantinya akan jadi acuan permainan yang berisikan gambar. Selain dari hasil produk media, pada tahap ini juga melakukan validasi oleh ahli materi serta ahli media guna menilai kevalidan produk yang akan dipakai dalam pembelajaran. Media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) diuji dengan kevalidan materi serta media oleh dosen ahli. Hasil validasi materi mendapatkan 95,5% serta media mendapatkan 100% masuk dalam kategori “Sangatlah Valid” dengan adanya revisi.

Tahap keempat yakni implementasi, pada tahap ini proses dalam uji coba produk diselenggarakan pada peserta didik kelas IV SDN Sidodadi I Surabaya yang berjumlah 26 peserta didik. Selama uji coba produk media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila), peneliti mendapati bahwasanya peserta didik sangatlah

antusias dalam menerima materi dikarenakan dengan menggunakan buku dengan ukuran besar serta terdapat gambar ilustrasi yang menyesuaikan pada cerita hingga peserta didik bisa belajar dengan aktif. Adanya gambar menarik dalam media *Bigbook* mampu meningkatkan belajar peserta didik, membuat mereka lebih bersemangat dalam proses pembelajaran (Hartati dkk, 2022). Pelaksanaan dalam uji coba produk, peneliti menerapkan media BIFLA yang telah divalidasi oleh validator. Hasil dari nilai rata-rata *pretest* ialah 62,3%, disisi lain nilai rata-rata *posttest* ialah 92,3%. Guna mengetahui peningkatan nilai tersebut menggunakan rumus N-Gain yaitu menghitung perbedaan diantara nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dibagi dengan selisih nilai maksimal. Hasil N-Gain yang diperoleh $80\% < P \leq 100\%$ yang mengindikasikan kategori “Sangatlah Efektif”. Hal tersebut selaras dengan pendapat Muzdalifah & Subrata (2022) bahwasanya penggunaan media *Bigbook* juga mengindikasikan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik.

Tahap kelima yakni evaluasi. Pada tahap ini media BIFLA telah diuji guna kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil validasi serta uji coba produk media BIFLA layak dipergunakan dalam pembelajaran dengan adanya revisi. Hal tersebut selaras dengan penelitian Hartati, dkk (2022) bahwasanya media yang dikembangkan juga mengindikasikan sangatlah layak guna dipergunakan. Dengan demikian, produk akhir media BIFLA guna materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di sekolah dasar telah dihasilkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dibahas, media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) telah memenuhi tiga aspek kelayakan yakni yang pertama kevalidan, berdasarkan hasil dari penilaian validasi materi dan media yang dilakukan oleh dosen ahli, mengindikasikan bahwasanya media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) valid untuk dipergunakan pembelajaran di kelas IV. Materi pada media yang telah sesuai pada pedoman capaian pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase 95% yang mengindikasikan kategori “Sangatlah Valid” dengan revisi. Serta hasil persentase kevalidan media mendapatkan 100% yang mengindikasikan kategori “Sangatlah Valid” dengan revisi. Materi pada media tersebut sudah sesuai pada pedoman capaian pembelajaran serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media tersebut juga punya buku besar yang punya ukuran besar A3, tampilan yang menarik dengan berbagai warna serta ilustrasi gambar, hingga meningkatkan minat peserta

didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif serta menyenangkan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Diansyah, Saputra & Kurino (2019) bahwasanya media tersebut bisa menarik perhatian serta memperkuat pemahaman peserta didik dengan memperhatikan elemen-elemen seperti warna, huruf, gambar serta cerita.

Selanjutnya kepraktisan dalam media pembelajaran jadi hal pertimbangan dalam pemilihan media yang akan dipakai, karena hal tersebut memastikan bahwasannya fungsi media pembelajaran sebagai alat guna menyampaikan materi bisa dirasakan secara maksimal. Kepraktisan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) bisa diperhatikan dari tanggapan wawancara guru dan angket respon peserta didik. Tanggapan dari wawancara guru bisa diambil kesimpulan bahwasannya media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) yang mudah dipahami, instruksi jelas, menarik serta sesuai pada kurikulum hingga praktis untuk peserta didik. Sementara angket respon dari peserta didik yakni mendapatkan nilai rata-rata 98% dengan kategori “Sangatlah Praktis”. Dari hasil tersebut bahwasannya media BIFLA (*Bigbook* serta *Flashcard* Pancasila) bisa dikategorikan sebagai media yang sangatlah praktis. Peneliti Dwijayani (2017) berpendapat bahwasannya media pembelajaran yang praktis ialah media yang memberi kemudahan bagi guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) hasil dari *postest* dan *pretest* dengan menggunakan perhitungan N-Gain guna melihat keefektifan. Hasil *postest* mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata mendapatkan 92,3% dari *pretest* sebelumnya yang hanya mendapatkan 62,3%. Ini mengindikasikan bahwasannya media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) bisa dikategorikan “Sangatlah Efektif” dalam meningkatkan hasil belajar serta memacu motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Indriana dkk, (2024) bahwasannya *Bigbook* bisa meningkatkan hasil belajar serta motivasi terhadap peserta didik dalam menafsirkan cerita, ilustrasi dengan efektif serta mendorong keterlibatan aktif serta keterampilan berpikir kritis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, kesimpulan yang diperoleh ialah sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) dengan model ADDIE, berikut

tahapannya: (1) Analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah terkait kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila termasuk dimateri Pancasila sebagai nilai kehidupan. (2) Desain, pembuatan desain media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) dengan menggunakan aplikasi Canva untuk merancang media yang dibuat. (3) Pengembangan, menghasilkan produk yang dirancang sebelumnya jadi media yang siap untuk dipergunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran, setelah melalui tahap validasi materi serta media. (4) Implementasi, melakukan uji coba media pada peserta didik kelas IV SDN Sidodadi I/153 Surabaya dengan jumlah 26 peserta didik. (5) Evaluasi, setiap akhir tahapan diselenggarakan evaluasi untuk perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya serta juga untuk menentukan produk media layak ataupun tidaknya dipergunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil dari validasi mengindikasikan bahwasannya media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) memperoleh tingkat validasi materi sebesar 95% serta validasi media mencapai 100% dengan revisi.
3. Kepraktisan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) mendapatkan respon positif dengan melakukan wawancara pada guru serta dari peserta didik sebesar 98% melalui angket. Hal tersebut mengindikasikan bahwasannya media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) sangatlah layak digunakan dalam pembelajaran.
4. Efektivitas media diperhatikan dari perbedaan nilai rata-rata diantara *pretest* dan *postest*, dihitung menggunakan N-Gain sebesar 80% dengan kategori “Sangatlah Efektif” yang mengindikasikan adanya peningkatan dalam hasil tes sebelum serta sesudah dalam penggunaan media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila).

Dengan demikian, bisa diambil kesimpulan bahwasannya media BIFLA (*Bigbook* dan *Flashcard* Pancasila) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila sebagai nilai kehidupan untuk sekolah dasar tidak hanya valid dan layak digunakan tetapi juga efektif dalam meningkatkan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang diperoleh ialah sebagai berikut :

1. Terdapat kekurangan media BIFLA yakni gambar yang kurang dapat dipahami oleh peserta didik, sehingga untuk peneliti selanjutnya dapat dilengkapi dengan gambar yang sesuai dan mudah dipahami.
2. Pada pengujian keefektifan media peneliti menggunakan hasil *pretest* dan *postest* saja yang

tidak dapat mengukur keefektifan media, sehingga pada peneliti selanjutnya dapat menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk membandingkan keefektifan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminatun, S., Haq, N. M., Shobichah, U. N., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Berbantuan Media Flashcard pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD IT Insan Mulia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 27801.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang. *Jurnal Basicedu2*, 22.
- Arrayani, A. A., & Istianah, F. (2023). Pengembangan Couple Card Sebagai Media Pembelajaran Materi Energi dan Perubahannya kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD*, 725-726.
- Diansyah, A. R., Saputra, D. S., & Kurino, Y. D. (2019). Media Pembelajaran Big Book Sebagai Penunjang dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 185.
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran ICARE. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2) 126-132.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1105.
- Hartati, Y., Dewi, N. k., & Affandi, L. H. (2022). Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV di SDN Kumbak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2095-2102.
- Indriana, S., Alfiyah, H. Y., & Ghozali, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Pancasila "BIOPAN" untuk Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas 1. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(1), 178-192.
- Jojo, A., & Sibotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Los di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5154.
- Kholda, K., & Paksi, H. P. (2023). Pengembangan Media Kartu Jodoh (MIKADO) untuk Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 147.
- Muzdalifah, i., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 49.
- Pangkey, D. R., & Merentek, R. M. (2023). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmah Wahana Pendidikan*, 969.
- Pratamawati, M. H., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Hubungan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar PPKn Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3270-3278.
- Rizkyawan, A., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Media Bigbook Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Sila-Sila Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(2), 87-97.
- Rizkyawan, A., & Paksi, H. P. (n.d.). Pengembangan Media Bigbook dalam Pembelajaran PPKN Materi Sila-Sila Pancasila di Sekolah Dasar. 280.
- Tikalisti, N., Widyaningsih, O., & Ulfa, M. (2020). Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahny Keragaman di Negeriku. *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 194.
- Zahwa1, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 62.