

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATERI PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI NILAI
KEHIDUPAN KELAS IV SDIT MUMTAZQUL QUR'AN**

Damayanti¹, Saeful Mizan²,

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

¹ Email: dama41084@gmail.com

² Email: miz_zhan@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena masih banyak masalah di lapangan yang membutuhkan contoh-contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media pembelajaran papan gambar pada mata pelajaran PKN kelas IV sekolah dasar materi “ Pancasila “ produk media pembelajaran papan gambar ini dibuat dengan menggunakan program visual papan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan sepuluh langkah pengembangan BORG AND GALL, yaitu 1) studi perencanaan 2) perencanaan 3) pengembangan produk 4) uji lapangan awal 5) revisi hasil uji coba 6) uji coba lapangan utama 7) revisi hasil uji coba lapangan lebih luas 8) uji kelayakan 9) final hasil uji kelayakan 10) desiminasi. Teknik pengambilan data yang digunakan dengan angket, observasi, kuesioner. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran papan gambar pada mata pelajaran PKN kelas IV sekolah dasar materi ” pancasila sebagai nilai kehidupan ” yang mengandung papan, gambar. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh dosen ahli, dan guru kelas IV menghasilkan skor rata-rata skor 97,5% dengan kategori ” sangat baik ”. Hasil validasi menunjukkan produk media pembelajaran layak di uji cobakan pada siswa. hasil uji coba lapangan menghasilkan hasil skor validasi ahli materi 86% dan ahli validasi media 83%. Dengan demikian produk media pembelajaran papan gambar pada materi pembelajaran PKN

Kata Kunci: Media pembelajaran; papan gambar; pkn; pancasila sebagai nilai kehidupan

PENDAHULUAN

Menurut Driyarkara (dalam Ilham, 2018) pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia muda. Definisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan usaha sistematis yang bertujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yaitu tercapainya kebahagiaan lahir dan batin. Pendidikan memiliki arti menempatkan pada strategi tertinggi pada kebutuhan pendidikan. Pendidikan di Indonesia terdiri dari 6 tingkatan salah satunya yaitu sekolah dasar. Sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu pelajaran pendidikan pancasila, proses belajar mengajar tidak sedikit pula menggunakan media pembelajaran.

Menurut Latuheru (dalam Hasan dkk, 2021) media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, bahan atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi guru dan peserta didik dapat berlangsung dengan tepat. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran agar lebih

efektif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. media berperan penting bagi guru dalam proses mengajar. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan dijelaskan. Media sendiri sangat penting bagi proses berlangsungnya pembelajaran karena dengan media pembelajaran tersebut sangat membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. tidak sedikit pula sekolah-sekolah yang menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran misalnya dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Namun di SDIT Mumtazqul sendiri pemanfaatan media sangatlah minim.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan di oleh peneliti dengan wali kelas IV selaku pengampu mata pelajaran pendidikan pancasila di SDIT Mumtazqul pada tanggal 23 maret 2023 saya, mendapatkan data bahwa kurikulum yang digunakan di SDIT Mumtazqu adalah kurikulum campuran atau gabungan, yang dimana kelas I dan kelas IV menggunakan kurikulum merdeka dan di kelas II, III, V, dan VI masih menggunakan K13 atau Tematik. kelas IV sendiri kurikulum merdeka sudah berada dilevel Merdeka belajar dan posisi mata pelajaran muatan lokal dalam struktur merdeka belajar sendiri mengikuti mata pelajaran akan tetapi IPA dan IPS dijadikan satu menjadi MIPAS.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya materi Pancasila sebagai nilai kehidupan dinilai masih jauh dari kata sempurna karena masih banyak peserta didik yang belum memahami materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Berdasarkan hasil pretest yang telah dikerjakan siswa kelas IV SDIT Mumtazqul Qur'an Merkawang, diketahui kemampuan peserta didik dalam materi Pancasila sebagai nilai kehidupan cukup rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hanya ada 5 siswa dari 16 siswa yang mendapat nilai di atas KKM, dengan nilai KKM 70. Hal tersebut karena media yang digunakan hanya berupa vidio dan buku pendidikan Pancasila saja. Adapun cara yang dilakukan oleh guru dalam mengukur pemahaman siswa dalam materi Pancasila sebagai nilai kehidupan adalah tes lisan, namun masih banyak peserta didik yang masih memiliki nilai dibawah rata-rata. Hal ini dikarenakan pembelajaran dikelas sering bosan, mengantuk dan bahkan ada yang bermain sendiri dikelas.

Pada saat melakukan observasi selain menggunakan bahan ajar juga menggunakan sebuah media. Namun media yang digunakan berupa vidio animasi yang mencerminkan contoh penerapan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Sehingga banyak muncul kendala tersebut. Ada peserta didik itu mengantuk bahkan asik bermain sendiri tapi masih ada beberapa peserta didik yang fokus mendengarkan penjelasan guru, ikut serta dalam berdiskusi. Pemilihan media tersebut sudah memenuhi tujuan yang akan dicapai tapi masih kurang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran pendidikan pancasila perlu pengembangan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satunya menggunakan papan gambar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi pancasila sebagai nilai

kehidupan kelas IV SDIT Mumtazqul. Dengan tujuan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nuryami dkk., 2020) dengan judul ” Penerapan Media Papan Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa” data menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran media papan pintar meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti berencana untuk mengembangkan media papan gambar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pancasila sebagai nilai kehidupan pada peserta didik di SDIT Mumtazqu Merkawang serta menambah referensi dan media pembelajaran bagi guru. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ” Pengembangan media papan gambar untuk meningkatkan hasil belajar materi pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV di SDIT Mumtazqul Merkawang ”.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Menurut (Winaryati dkk., 2021) Research and Development merupakan konsepsi dan implementasi ide-ide produk baru atau perbaikan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan R&D adalah dihasilkannya produk baru, atau produk yang sudah ada yang memerlukan untuk di sempurnakan. Sebuah produk muncul karena ada masalah untuk diperbaiki, pengembangan berlanjut dari suatu produk atau model untuk menentukan ide segar untuk menciptakan produk baru. R&D singkatan dari research and development produk yang dihasilkan diawali dengan penelitian atau tentang produk. Inti dari penelitian adalah diperolehnya data atau informasi awal, gambaran potensi produk yang akan direncanakan kemudian dianalisis. Penelitian R&D ini membutuhkan pengembangan suatu produk atau model, aktivitas penelitian dimulai sebelum desain yang akan digunakan.

Alasan lain penggunaan pendekatan penelitian dan pengembangan karena dipandang tepat untuk mengembangkan suatu model pembelajaran yang tujuannya tidak sekedar menemukan profil implementasi atau praktik-praktik pembelajaran, namun lebih dari itu yaitu, mengembangkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah untuk penerapannya sesuai dengan kondisi dan kebutuhan nyata sekolah. Penelitian dan pengembangan memiliki pengembangan, jika dilihat dari prosedur kerjanya yang sangat memperhatikan kebutuhan dan situasi nyata disekolah dan bersifat sistematis.

Langkah-Langkah model pengembangan media pembelajaran *BORG AND GALL* pada gambar 3.1 menurut (Winaryati dkk., 2021) sudah terpaparkan dengan jelas. (1). Research and information collecting: studi literature yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas, persiapan dalam menyusun kerangka kerja penelitian ; (2). Planning: merumuskan keterampilan

apa yang akan dicapai, penetapan tujuan yang harus dipenuhi dari setiap tahap, jika memungkinkan melakukan study lapangan ; (3). Develop preliminary of product: telah dilakukan pengembangan produk/ model yang direncanakan ; (4). Preliminary field testing: melakukan uji lapangan awal dengan skala 1-13 sekolah dengan jumlah subjek 6-12 subjek ; (5). Main product revision: melakukan perbaikan terhadap product awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal ; (6). Main field test: melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan di 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek ; (7). Operational product revision: melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas ; (8). Oprasional filed testing: melakukan uji oprasional terhadap 10-30 sekolah, melibatkan 40-200 subjek ; (9). Final product revision: melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir ; (10). Preliminary field testing: melakukan uji coba lapangan awal dengan skala terbatas. Berdasarkan paparan diatas, dapat digambarkan bahwa R&D model borg and gall memiliki spesifikasi yang lebih rinci. Pentahapan borg and gall dalam pengembangan ini terdiri dari: studi pendahuluan, merencanakan penelitian, pengembangan desain, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji lapangan luas, revisi final hasil uji kelayakan.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur merupakan sekumpulan langkah-langkah yang dilakukan dengan serangkain pekerjaan yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan suatu produk. Dari tahapan sepuluh Borg and Gall pengembangan dan penelitian ini dibatasi hingga tahapan ke sembilan yaitu revisi produk akhir. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya peneliti.

Research and Information Collection (Studi pendahuluan)

Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal sebagai dasar pengembangan produk. Informasi ini diperoleh melalui observasi dan wawancara. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 29 Maret 2023 yang sudah dilakukan oleh peneliti dikelas IV di SDIT Mumtazqul Qur'an Merkawang. Selanjutnya wawancara juga dilakukan pada tanggal 29 Maret 2023 dengan wali kelas IV menggunakan pedoman yang telah disiapkan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai kesulitan yang dialami siswa pada saat proses belajar mengajar. Guru juga menyampaikan bahwa mereka belum pernah memakai media khusus.

Planning (Merencanakan Penelitian)

Pada tahap perencanaan merupakan kegiatan yang berisi analisis struktur isi, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis struktur isi merupakan kegiatan untuk menentukan capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan produk yang dikembangkan. Analisi ini penting untuk menentukan pola keterkaitan CP dan ATP yang dipilih.

Perumusan tujuan pembelajaran ini dapat mempermudah peneliti dalam menentukan materi yang disampaikan, menentukan jenis penilaian yang digunakan, menyusun kisi-kisi penilaian, dan dapat menentukan ketercapaian kompetensi yang diambil. Setelah menentukan CP, ATP dan tujuan pembelajaran langkah selanjutnya adalah memadukan model pembelajaran yang akan digunakan. Selanjutnya menentukan aspek yang akan dikembangkan dalam materi pancasila sebagai nilai kehidupan.

Preliminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal)

Tahap uji coba lapangan awal merupakan kegiatan melakukan tahap validasi. Validasi ahli dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang. Validasi ahli dalam penelitian ini terdiri dari tiga ahli yaitu: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli dan praktisi mengenai kebenaran isi dan format atau desain dari media papan gambar yang dikembangkan.

Operational Product Revision (Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran atau masukan dari validator dijadikan pedoman dalam revisi 2 pengembangan tahap selanjutnya. Hasil dari proses revisi 1 ini menghasilkan produk akhir yang layak dan siap diuji cobakan dalam skala besar pada tahap uji coba lapangan utama.

Final Product Revision (Revisi Final Hasil Uji kelayakan)

Pada tahap ini dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan sebagai bentuk penyempurnaan produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi peneliti berharap bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan pada peserta didik kelas IV.

Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk menguji produk pengembangan papan gambar. Uji coba produk dimaksudkan untuk mendapatkan saran, tanggapan, dan penilaian kelayakan produk pengembangan. Uji coba ini diberikan kepada ahli materi, media. Hasil uji coba kemudian di analisis dan direvisi sesuai dengan saran dari para ahli dan praktisi pendidikan.

Desain Uji Coba

Uji kelayakan pada penelitian ini akan dilakukan oleh para ahli dan siswa. Desain uji coba peserta didik akan dilakukan melalui 1 tahap yaitu uji coba secara perorangan. Dalam uji coba produk pengembangan yang di uji cobakan adalah media pembelajaran. Maksud dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi kesalahan dan mengurangi kesalahan nyata yang terdapat dalam media

pembelajaran. Dalam uji coba ini adalah untuk mendapatkan komentar siswa tentang isi media pembelajaran.

Langkah-langkah dalam uji coba individu ini adalah:

1. Pengembangan menjelaskan maksud evaluasi
2. Pengembangan menyampaikan media pembelajaran yang telah dikembangkan
3. Pengembang mendorong siswa untuk memberikan komentar dengan leluasa
Saran dan tanggapan dari ahli materi, ahli media, dan guru kelas terkait perbaikan model dijadikan dasar menyempurnakan model tersebut.

Subjek Coba

Penelitian pengembangan memiliki tahap dimana akan dilakukan uji coba produk. Produk yang dikembangkan akan diuji coba dengan para ahli media dan materi, guru kelas, dan peserta didik kelas IV. Ahli uji coba yang dipilih adalah ahli materi, dan ahli media. Subjek uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media papan gambar serta untuk mendapatkan revisi atau perbaikan dari produk awal.

Guru kelas IV yang merupakan subjek uji coba adalah ibu Farikhatus Ni'mah. Adapun peserta didik kelas IV SDIT Mumtazqul Qur'an merkawang sebagai subjek uji coba perorangan dan uji coba kelayakan produk. Lokasi penelitian ini dilakukan di SDIT Mumtazqul Qur'an merkawang kecamatan Tambakboyo, kabupaten Tuban, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV dan berfokus pada mata pelajaran PPkn semester ganjil tahun ajaran 2022/ 2023.

Ahli materi pembelajaran dipilih satu orang ahli materi, memiliki kriteria minimal latar belakang pendidikan magister dibidang ilmu pengetahuan sosial, menguasai materi pembelajaran bidang ilmu pengetahuan sosial, memiliki pengalaman dalam pengembangan pembelajaran bidang ilmu pengetahuan sosial.

Ahli media dipilih satu orang ahli media, memiliki latar belakang pendidikan minimal magister dibidang teknologi pendidikan, menguasai materi dalam pembuatan bahan ajar, memiliki perhatian terhadap masalah-masalah yang relevan dengan produk yang dikembangkan.

Jenis Data

Data merupakan fakta, informasi atau keterangan yang dijadikan sebagai sumber atau bahan untuk menemukan kesimpulan dan membuat keputusan. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil angket pada hasil studi pendahuluan dan hasil dari validasi ahli serta praktisi Pendidikan berupa saran – saran perbaikan. Data yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah data kevalidan, keterbacaan, keefektifan, dan kemenarikan keterbacaan diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan papan gambar ini berupa pedoman wawancara, angket, dan observasi.

Pedoman Observasi

Pedoman ini dirancang pada buku menurut (Arifin, 2019) untuk memenuhi aspek-aspek pembelajaran pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Teknik observasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Pedoman Angket atau Kuisisioner

Pedoman ini dirancang pada buku menurut (Sandu & M, 2015) Angket ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran pada mata pelajaran Ppkn materi Pancasila sebagai nilai kehidupan, menurut pandangan guru. Teknik angket yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari angket validasi dan angket respon peserta didik. Pada angket validasi digunakan oleh validator ahli meliputi materi dan media serta pendidik untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara Angket motivasi peserta didik digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.6.2.1 Instrumen Angket terbuka

Berikut isi dari instrument angket terbuka yang digunakan.

Tabel 3.1 instrumen angket terbuka

| NO | PERTANYAAN | JAWABAN |
|----|--|---------|
| 1. | Kurikulum yang digunakan. | |
| | A. Kurikulum apa yang diterapkan di SDIT MUMTAZQU, khususnya untuk kelas IV? | |
| | B. Apabila menggunakan kurikulum merdeka, <ul style="list-style-type: none">• sudah berada dilevel mana?, apakah merdeka belajar, merdeka mandiri, atau sudah di mandiri berbagi?• Dimana posisi mapel muatan lokal dalam struktur merdeka? | |
| | C. Apabila menggunakan K13, dimana posisi maple muatal local dalam struktur K13 | |
| 2. | Mata pelajaran PPKN | |
| | A. Menurut Ibu/Bpk bagaimana pemahaman peserta didik dengan pelajaran PPKN, khususnya materi pancasila sebagai nilai kehidupan? | |
| | B. Bagaimana cara Ibu/Bpk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi tersebut? | |
| | C. Apakah dalam proses belajar mengajar dikelas peserta didik fokus mengikuti pelajaran atau malah ada yang mengantuk dan asyik sendiri? | |
| 3. | Bahan ajar | |

| | |
|----|---|
| | A. Apakah Ibu/Bpk guru selalu menyiapkan bahan ajar terlebih dahulu sebelum pelajaran dimulai? |
| 4. | Media pembelajaran |
| | A. Media apa yang Ibu/Bpk guru pergunakan saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya untuk pelajaran ppkn dengan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan? |
| | B. Apakah pemilihan media tersebut sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang akan dicapai? |
| | C. Apakah media yang digunakan mudah difahami oleh peserta didik? |
| | D. Apakah ada kendala saat Ibu/Bpk guru menggunakan media tersebut? |
| | E. Bagaimana respon peserta didik terhadap media yang telah digunakan? |
| | F. Apabila ada kendala saat menggunakan media pembelajaran tersebut, bagaimana cara Ibu/Bpk guru mengatasinya? |

Pretest

Lembar pretest peserta didik bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Instrumen validasi

Instrumen Validasi ahli Media

Tabel 3.2 Validasi Ahli Media

| No | Aspek yang dinilai | Kriteria | Indikator |
|----|--------------------|-------------------|---|
| 1 | Kemenarikan | Komposisi warna | Kesesuaian warna pada media papan gambar menarik |
| | | Kemenarikan media | Media papan gambar mudah untuk digunakan |
| | | Fisik Media | Kemenarikan Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa |
| | | Kejelasan gambar | Kejelasan pada kartu bergambar media papan gambar |
| | | | Keawetan bahan yang digunakan pada media papan pintar |
| | | | Kejelasan gambar symbol pancasila dan contohnya pada media papan gambar |

Pada tabel 3.2 dijelaskan bahwa Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data, memperoleh nilai berupa kualitas produk media papan pintar yang dikembangkan. Berikut beberapa aspek penilaian oleh para ahli.

Instrumen validasi ahli materi

Tabel 3.3 Instrumen Ahli Materi

| No | Aspek yang dinilai | Kriteria | Indikator |
|----|--------------------|------------------|---|
| 1 | Kevalidan | Kelayakan materi | Setiap tahapan dalam papan gambar dapat dikembangkan |
| | | | Penyampaia materi menarik |
| | | | Materi pemebelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran |
| | | | Penyampaian materi menarik |
| | | | Soal evaluasi sesuai dengan materi |
| | | | Penyampaian materi dapat digunakan dengan berbantuan media papan pintar |

Pada tabel 3.3 dijelaskan bahwa Angket ini memiliki 2 kriteria yaitu kelayakan materi dan penyampaian materi. Setiap kriteria tersebut memiliki indikator masing-masing. Intrumen untuk ahli materi lebih difokuskan pada kevalidan produk papan gambar.

Teknik Analisis Data

Metode analisa data dalam penelitian pengembangan ini adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis yang diperoleh dari angket, observasi, masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, ahli media disimpulkan.

Data yang digunakan menggunakan uji coba statistika. Cara ini diharap dapat memahami data selanjutnya dan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.2 kriteria kelayakan untuk para ahli

| Skor | Kriteria |
|------|--------------------|
| 5 | Sangat Baik (SB) |
| 4 | Baik (B) |
| 3 | Cukup (C) |
| 2 | Kurang (K) |
| 1 | Sangat Kurang (SK) |

Dari hasil angket lalu dianalisis dengan cara :

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

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Skor Mentah yang Diperoleh

N = Skor Maksimal (Malik & Chusni, M, 2018)

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3 skala Kriteria

| Interval tingkat | Kriteria |
|----------------------|------------------|
| $P=0$ | Tidak seorangpun |
| $0 < P < 25\%$ | Sebagian kecil |
| $25\% = P \leq 50\%$ | Hampir setengah |
| $P=50\%$ | Setengah |
| $50\% < P < 75\%$ | Hampir sebagian |
| $90\% < P < 100\%$ | Sebagian besar |

(Malik & Chusni, 2018)

Pada tabel 3.3 dijelaskan kriteria kelayakan. Bila tingkat ketercapainnya kurang dari 25% maka produk tersebut sangat tidak layak, bila ketercapaiannya melebihi 25% hingga mencapai sama dengan 50% maka produk tersebut tidak layak. Selanjutnya bila tingkat ketercapaiannya mencapai lebih 50% sampai dengan 75% maka produk tersebut cukup layak. Pada kelayakan lebih dari 50% sampai dengan 90% maka produk tersebut layak. Pada kelayakan lebih dari 90%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media papan gambar dikembangkan dengan model pengembangan modifikasi Borg and Gall. Pengembangan menggunakan model Borg and Gall memiliki keunggulan diantaranya, prosedur penelitian bersifat siklis. Kemudian tujuannya tidak sekedar menemukan implementasi pembelajaran saja, namun lebih menekankan mengembangkan sebuah produk efektif dan efisien dalam penerapannya. Secara lengkap, langkah-langkah model pengembangan modifikasi *Borg and Gall* ada beberapa Langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: 1). Studi pendahuluan, 2). Perencanaan, 3). Pengembangan produk, 4). Uji coba lapangan awal, 5). Revisi hasil uji coba lebih luas 6). Revisi final hasil uji kelayakan. Studi pendahuluan meliputi: observasi yang dilakukan. Langkah kedua perencanaan, yang mencakup merumuskan materi pembelajaran, merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai dan menentukan penguji ahli.

Selanjutnya langkah ketiga, pengembangan produk yang didalamnya terdapat langkah-langkah media papan gambar. Kemudian langkah keempat mengkonsultasikan kepada ahli materi, ahli media. Pada langkah kelima uji produk, uji coba dilakukan untuk mendapatkan untuk

mendapatkan saran, tanggapan dan penilaian kelayakan produk pengembangan, uji coba ini diberikan kepada ahli materi, ahli media. Hasil uji coba dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam pencapaian tujuan dan mengumpulkan informasi serta mengetahui tingkat keefektifan, keterterapan, keterbacaan dan kemenarikan media ajar. Hasil revisi pada langkah ialah hasil akhir produk.

Produk hasil pengembangan adalah bahan ajar berupa papan yang terdiri dari gambar simbol Pancasila dan contoh penerapannya. Yang terdiri dari dua tahap kegiatan yang sesuai dengan Langkah penggunaan media yaitu 1) siswa mencocokkan simbol sila pada kantong 2) peserta didik mencocokkan contoh penerapan pada symbol Pancasila. Pada akhir kegiatan terdapat uji pemahaman berupa soal pretest dan pot test.

Hasil uji coba ahli yang paling penting untuk merevisi produk agar lebih sempurna. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi mendapatkan nilai 86% termasuk dalam kualifikasi layak tingkat validasinya sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Hasil uji coba media yang dihasilkan, yang dikembangkan berdasarkan desainya mendapatkan penilaian 83%. Hasil pencapaian tingkat kelayakan termasuk dalam kategori layak, sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Namun, sebelumnya untuk ahli media merevisi untuk mengubah warna pada judul pada papan gambar yang kontras dengan warna papan.

Tingkat keefektifan penggunaan media papan gambar materi pancasila sebagai nilai kehidupan siswa kelas IV SDIT Mumtazqul Qur'an sudah efektif karena penggunaan media papan gambar sangat mudah diaplikasikan pada pembelajaran pendidikan pancasila. Media papan gambar bisa digunakan pada semua mata pelajaran salah satunya adalah pendidikan pancasila, tingkat keefektifan media papan gambar sendiri bisa dilihat dari segi penggunaan media papan gambar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan adanya kekuatan dan kelemahan dari papan gambar yang dihasilkan. Kekuatan papan gambar yang telah disusun sebagai berikut:

- 1) Papan gambar dilengkapi dengan gambar-gambar symbol sila Pancasila dan contoh penerapannya
- 2) Papan gambar memiliki satu jenis yaitu untuk siswa

Adapun kelemahan papan gambar sebagai berikut:

- 1) Mudah rusak apabila sering digunakan
- 2) Papan gambar hanya focus pada materi pkn saja

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan pada bab-bab sebelumnya yang berhubungan dengan minat siswa untuk belajar menggunakan media papan gambar di program studi pendidikan dan keguruan yaitu sebagai berikut:

1. Kepada guru untuk lebih dapat menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran khususnya pendidikan pancasila. Karena dari hasil olahan angket yang diketahui bahwa metode belajar dengan cara papan gambar sangat disukai peserta didik.
2. Kepada Peserta Didik untuk mempertahankan dan mengembangkan minat dalam belajar pendidikan pancasila materi pancasila sebagai nilai kehidupan adalah pendidikan yang digunakan sehari-hari dengan menguasai materi pancasila sebagai nilai kehidupan peserta didik dapat lebih menyerap ilmu yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, Muh, R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustainti, R., & Kurniawan, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Padang: GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- [2] Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. REMAJA ROSDAKARYA Bandung.
- [3] Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- [4] Gesmi, I., & Hendri, Y. (2018). *Pendidikan Pancasila*. Sidoarjo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- [5] Haryanto. (2022). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. Nusa Tenggara Barat : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- [6] Hasan, M., Milawati, Khairani, Harap, T., Tahrim, T., Mufit, Anwari, A., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. made. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- [7] Ilham, D. (Ed.). (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo : Kampus IAIN Palopo.
- [8] Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Bintang Sutabaya.
- [9] Malik, A., & Chusni, M, M. (2018). *Statistika Pendidikan*. Yogyakarta : Budi Utama.
- [10] Nuryami, Setiowati, J., & Mudmainah. (2020). penerapan Media Papan Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(4), 840–851.
- [11] Sandu, S., & M, A. S. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. In *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman : Literasi Media Publishing.
- [12] Somantri, Lufita, U., Isnaeni, Lasarni, I., Amaliya, & Wira, Atmaja, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Papan Bergambar Dalam Meningkatkan Ketrampilan Menulis Peserta Didik. *Journal Of Basic Education*, 4(1), 50–57.
<http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase> Efektivitas
- [13] Suratno, U., Suardja, T. O., Yamin, S., Kartini, M., & Rosyad, A. M. (2020). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta : Penerbit K-Media.
- [14] Winarno. (2016). *PENDIDIKAN PANCASILA*. Jakarta: Bumi Medika.
- [15] Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D*. Jogjakarta : KBM Indonesia.