

## **PENGEMBANGAN *STORY BOX FILM* PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR ANAK DIDIK KELAS IV SD NEGERI SAWAHAN**

Monika Adela<sup>1\*</sup>, Iis Daniati Fatimah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: monika.adela26@gmail.com

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak didik. Oleh karena itu, diciptakanlah bahan ajar yang bersifat inventif dan imajinatif, seperti film kotak cerita, untuk mengajarkan pendidikan Pancasila. Dengan visual yang berwarna-warni dan alur cerita yang digulirkan secara manual, alat ini dimaksudkan untuk meniru televisi tabung dan menarik perhatian serta antusiasme anak didik dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempertimbangan keefektifan alat film kotak cerita terhadap tujuan pembelajaran anak didik kelas IV SD Negeri Sawahan. Metodologi yang dipergunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mempergunakan desain 4D. Wawancara dan lembar meyakinkanasi dipergunakan dalam proses pengumpulan data. Ahli alat memperoleh nilai 96% (tergolong "meyakinkan"), ahli bahan ajar memperoleh nilai 93% (tergolong "meyakinkan"), dan ahli bahasa memperoleh nilai 100%. Pada uji efektivitas, skor rata-rata dari pra-tes, yang sebesar 53, naik menjadi 89 pada pasca-tes ketika masuk ke dalam kategori "efektif". Kuesioner respons guru dan anak didik dipergunakan untuk melaksanakan ujian praktik. Pada area "efisien", kuesioner respons guru menghasilkan skor 95%, sedangkan kuesioner respons anak didik menghasilkan skor 94%.

**Kata Kunci:** Alat Pembelajaran, Story Box Film, Pendidikan Pancasila

### **PENDAHULUAN**

Untuk membantu anak didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan logis, yang pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar mereka, guru harus berperan aktif dalam pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) (Gawise dkk., 2022). Tujuan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah untuk memberikan anak didik informasi, kemampuan, dan pengembangan karakter yang mereka butuhkan untuk kehidupan sehari-hari dan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Menurut Nurgiansah & Nurchotimah (2021) Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang menuntut anak didik untuk menghafal bahan ajar yang luas, termasuk perundang-undangan, hukum sosial politik, hukum ketatanegaraan, budaya, dan ekonomi. Tidak mengherankan bahwa masalah seperti rasa bosan muncul karena banyaknya bahan ajar yang harus dihafal. Banyak anak didik menganggap mata pelajaran PPKn sebagai pelajaran yang sulit, yang mengakibatkan prestasi belajar yang buruk. Karena PPKn adalah pendidikan nilai dan moral yang harus dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya sebagai hafalan bahan ajar yang disampaikan melalui indoktrinasi, ada asumsi bahwa pelajaran ini kurang menarik dan seringkali bersifat monoton.

Tidak hanya modul yang besar, kedudukan guru dalam penyampaian modul pula wajib dicermati. Buat tingkatkan atensi anak didik pada mata pelajaran PPKn, guru serta anak didik wajib berhubungan satu serupa lain (Syaparuddin & Elihami, 2020). Dengan begitu, buat tingkatkan mutu kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran PPKn, dibutuhkan interaksi yang efisien antara guru serta anak didik.

Diharapkan dengan adanya bahan ajar pembelajaran yang menarik bisa menggugah rasa ingin tahu anak didik, menghilangkan anggapan bahwa mata kuliah PPKn itu membosankan, dan membatasi penekanan pada hafalan atau membaca. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan Ibu Istiqomah, S.Pd. pada tanggal 21 Maret 2024, dan berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak didik kurang memahami bahan ajar pelajaran karena strategi mengajar guru hanya mengandalkan teknik ceramah dan penjelasan buku.

Akibatnya, interaksi di kelas menjadi berkurang karena anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman-temannya. Motivasi belajar anak didik semakin menurun akibat keterbatasan alat pembelajaran, sehingga hasil belajar anak didik sering kali tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari delapan anak didik, hanya tiga orang atau 37,5% yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan lima orang anak didik atau 62,5% anak didik memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa anak didik masih belum mampu memahami ajaran PPKn secara menyeluruh.

Oleh karena itu, penting untuk menyediakan bahan ajar pembelajaran yang imajinatif dan mutakhir yang memungkinkan anak didik berinteraksi satu sama lain saat belajar. Selain itu, alat ini harus membuat pembelajaran menyenangkan dan menginspirasi anak didik untuk belajar lebih banyak. Solusi yang disarankan adalah mengajarkan PPKn mempergunakan alat film kotak cerita sebagai metode pengajaran. Alat story box film ini dirancang menyerupai televisi tabung dengan ilustrasi dan cerita berwarna yang digulung secara manual dalam kotak. Melalui ilustrasi dan cerita yang menarik, alat ini diharapkan bisa membuat anak didik lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar. Selain itu, untuk menciptakan interaksi antara guru dan anak didik, anak didik diminta untuk menulis informasi penting dari cerita tersebut dan mempresentasikannya di depan kelas. Pembelajaran bisa dilakukan secara individu maupun kelompok, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Alat pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Rapiatunnisa, 2022). Salah satu inovasi dalam alat pembelajaran adalah "kotak cerita," yang bentuknya menyerupai televisi. Nama "kotak cerita" dipilih berdasarkan dua kata, "story" yang berarti cerita, dan "box" yang berarti kotak, untuk mencerminkan fungsinya dalam mengajarkan cerita kepada anak didik (Wahyuanti & Maisaroh, 2023). Peneliti meyakini bahwa nama tersebut sesuai dengan tujuan dan nilai fungsi alat ini.

Kotak cerita dirancang untuk menarik perhatian anak didik melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Alat ini dibuat mempergunakan bahan dasar tripleks, yang memberikan kekuatan dan daya tahan yang diperlukan untuk pemakaian dalam pembelajaran. Dengan metode rangkai dan ilustrasi, konten dalam kotak cerita diatur sedemikian rupa sehingga menyerupai tampilan televisi. Hal ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik tetapi juga membantu anak didik memahami bahan ajar dengan lebih baik melalui visualisasi yang jelas dan menyenangkan.

Inovasi dalam pemakaian alat pembelajaran seperti kotak cerita ini diharapkan bisa mengatasi berbagai tantangan dalam proses pendidikan, seperti kebosanan anak didik dan kurangnya minat belajar. Dengan visualisasi yang menarik dan interaktif, kotak cerita bisa membuat anak didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Alat ini juga memungkinkan adanya interaksi yang lebih baik antara guru dan anak didik, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kondusif. Melalui pengembangan alat pembelajaran yang kreatif dan inovatif, diharapkan tujuan pendidikan, terutama dalam pembelajaran cerita dan bahan ajar-bahan ajar lain, bisa tercapai dengan lebih efektif.

Alat pembelajaran terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan anak didik dalam memahami bahan ajar secara lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu alat yang inovatif adalah story box film, yang mempunyai setotal kelebihan dalam proses pembelajaran. Menurut Wahyuanti & Maisaroh (2023), alat story box film memberikan pengalaman visual yang nyata kepada anak didik, seakan-akan mereka melihat objek secara langsung. Hal ini tidak hanya menimbulkan ketertarikan anak didik untuk berpikir dan menyelidiki, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyeluruh karena anak didik bisa belajar langsung dengan mempergunakan bahan-bahan replika yang mirip dengan aslinya.

Anak didik bisa lebih memahami sifat, bentuk, dan gerakan suatu objek dengan mempergunakan alat film kotak cerita. Untuk membantu anak didik mendalami konten yang mereka pelajari, alat ini menawarkan pengalaman yang sesuai dengan dunia nyata. Selain itu, pemakaian alat ini memberi anak didik lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain dan memotivasi mereka untuk meneliti pelajaran yang telah mereka pelajari. Proses pembelajaran sangat diuntungkan dari interaksi ini karena bisa meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak didik.

Namun, alat story box film juga mempunyai beberapa kekurangan. Biaya pembuatannya relatif mahal dan membutuhkan waktu serta ketelatenan dalam pembuatan ilustrasi ilustrasinya. Selain itu, diperlukan keterampilan dan ide kreatif dalam pembuatannya untuk memastikan ilustrasi

sesuai dengan cerita yang disampaikan. Jika ilustrasi tidak sesuai, anak didik mungkin akan kesulitan memahami bahan ajar yang disampaikan.

Meskipun demikian, dengan kelebihan yang dimiliki, alat story box film tetap merupakan alat yang sangat efektif dalam pembelajaran. Dengan pengelolaan yang tepat dan pemanfaatan kreativitas, kekurangan yang ada bisa diatasi, sehingga alat ini bisa memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan dan pemakaian alat pembelajaran yang inovatif seperti story box film merupakan langkah penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang dipergunakan dalam artikel ini. Sugiyono (2013) dalam Intelektual *et al.* (2023) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) berupaya untuk menghasilkan produk baru dan menilai kemanjurannya. Pendekatan ini difokuskan pada produksi bahan ajar pendidikan seperti alat pembelajaran dan pertimbangan kemanjuran produk di lingkungan kelas (Maydiantoro, 2020). Tujuan dari karya ini adalah untuk menciptakan alat pembelajaran—film kotak cerita—yang bisa dipergunakan sebagai alat bantu mengajar dan belajar dengan mengikuti metodologi ADDIE.

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan: Analisis (*Analyze*) untuk mengidentifikasi masalah dan solusi; Perancangan (*Design*) untuk menyusun rancangan alat; Pengembangan (*Development*) untuk membuat produk dan mengujinya dengan angket meyakinkan dari ahli alat, bahan ajar, guru, dan anak didik; Implementasi (*Implementation*) untuk menerapkan produk di lapangan; dan Pertimbangan (*Evaluation*) untuk menganalisis kekuatan dan kelemahan produk serta mengolah data hasil pertimbangan (Cahyadi, 2019; Hamzah, 2019 dalam Saidah dan Malichatin, 2023). Model ini berorientasi pada siklus yang berulang dan berkesinambungan untuk memastikan efektivitas dan relevansi alat pembelajaran yang dikembangkan (Hidayat & Muhamad, 2021).

Subjek uji coba ekstensif dipergunakan dalam penelitian dan produksi film kotak cerita yang difokuskan pada peningkatan pembelajaran pendidikan karakter Pancasila terhadap hasil belajar anak didik kelas IV SD Negeri Sawahan. Seluruh anak didik kelas VIII SD Negeri Sawahan yang terdiri dari empat anak didik laki-laki dan empat anak didik perempuan mengikuti uji coba ekstensif. Dalam penelitian dan pengembangan ini, metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah angket, wawancara, dan observasi. Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV. Sebagai uji praktikalitas dipergunakan angket respon guru dan anak didik; sebagai uji keefektifan dipergunakan lampiran pre-test dan post-test; dan sebagai lampiran meyakinkan dipergunakan ahli alat, ahli bahan ajar, dan meyakinkan bahasa sebagai uji meyakinkan.

Untuk menentukan kriteria kemeyakinkan untuk para ahli mempergunakan skala sebagai berikut:

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

Catatan:

P = Presentase skor (%)

n = Total skor yang diperoleh

N = Total skor maksimal

Langkah terakhir yang dilakukan adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan faktor dengan melihat tabel:

Tabel 1. Kriteria Tingkatan Kemeyakinkan

No.	Presentase (%)	Kriteria Meyakinkan
1	76-100	meyakinkan (tidak perlu koreksi)
2	56-75	Cukup meyakinkan (tidak perlu koreksi)
3	40-55	Kurang meyakinkan (koreksi)
4	0-39	Tidak meyakinkan (koreksi)

Sumber: (Pausa & Zainil, 2022)

Perhitungan skor untuk angket respon anak didik dan guru mempergunakan skala likert dengan mempergunakan rumus:

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

Catatan:

P = Presentase skor (%)

n = Total skor yang dibisakan

N = Total nilai maximal

Tabel 2. Kriteria Tingkatan Keefisienan

Nilai	Tingkatan Keefisienan	Catatan
85-100	Sangat efisien	Tidak koreksi
70-84	Efisien	Tidak koreksi
55-69	Cukup efisien	Tidak koreksi
50-54	Kurang efisien	Koreksi
0-49	Tidak efisien	Koreksi

Sumber: (Pausa & Zainil, 2022)

Informasi keberhasilan dibisa dari hasil uji anak didik pada pre- test serta post- test dengan memakai kalkulasi N- Gain. Kalkulasi ini memakai angka pre- test serta post- test buat memastikan angka hasil berlatih dini serta angka hasil berlatih akhir sehabis memakai alat kegiatan belajar mengajar Padiber. Bagi Hake( dalam Amrina, 2019), analisa N- Gain memakai metode:

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor total} - \text{skol pre test}}$$

Hasil dari perhitungan N-Gain yang telah diperoleh dipergunakan untuk menentukan tingkatan keefektifan dari produk yang dianalisis mempergunakan kriteria:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Efektifitas

No	Nilai <g>	Kriteria
1	$G \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > g \geq 0,23$	Cukup
3	$g < 0,3$	Kurang

Sumber: Hake (Pausa & Zainil, 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini secara efektif menghasilkan video kotak naratif dan mempergunakan metodologi ADDIE untuk menilai berbagai elemennya. Lima fase utama dari proses pengembangan adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pertimbangan. Proses ini dimulai pada Maret 2024 dan berakhir pada Mei 2024.

Tingkatan Kemeyakinan story box film diukur melalui penilaian oleh tiga meyakinkanator: ahli alat (Prof. Dr. Agus Wardhono, M.Pd.), ahli bahan ajar (Sita Isna Malyuna, M.Pd.), dan ahli bahasa (Kumaidi, M.Pd.). Hasil meyakinkanasi menunjukkan bahwa story box film memenuhi kriteria meyakinkanitas yang tinggi. Tingkatan Keefisienan diukur melalui angket respon dari anak didik dan guru, yang menunjukkan bahwa alat ini sangat efisien dipergunakan dalam proses pembelajaran. Tingkatan Keefektifan dipertimbangan mempergunakan *pre-test* dan *post-test* anak didik, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar anak didik setelah mempergunakan story box film. Secara keseluruhan, pengembangan story box film yang dilakukan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE dan berhasil menunjukkan kemeyakinan, keefisienan, dan keefektifan sebagai alat pembelajaran untuk anak didik kelas IV SD Negeri Sawahan.

### Tahapanan Analisis (*Analyze*)

Tahapanan analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran akan dilaksanakan di SD Negeri Sawahan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Musriyati, S.Pd.SD, guru kelas IV SD Negeri Sawahan. Wawancara dilakukan pada hari Kamis, 21 Maret 2024. Hasil wawancara dengan guru kelas IV tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang Diperoleh
1.	Pembelajaran diajarkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka, yang berarti anak didik harus berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif daripada hanya menggunakan metode ceramah.
2.	Sumber belajar yang digunakan bisa diunduh dari akun belajar.id dan terdiri dari modul yang dirancang untuk mempermudah pengajaran setiap hari dan menjadikannya lebih terarah. Oleh karena itu, anak didik membutuhkan sumber belajar tambahan untuk mendukung kesuksesan mereka dalam belajar.
3.	Kurangnya alat pembelajaran menjadikan bahan ajar pembelajaran Pendidikan Pancasila sulit dipahami anak didik. Oleh karena itu, anak didik membutuhkan alat pembelajaran yang tepat untuk belajar tentang pendidikan Pancasila.

Analisa karakter anak didik ini bermaksud buat mengenali karakter anak didik saat sebelum periset meningkatkan produk story box film. Pada langkah ini dibisa hasil selaku selanjutnya:

Tabel 5. Hasil Analisis Karakter Anak didik

No	Hasil yang Diperoleh
1.	Metode pembelajaran juga hanya dengan metode ceramah sehingga membuat mereka bosan dan lebih banyak berinteraksi dengan temannya membuat kelas kurang kondusif
2.	Anak didik kurang tertarik dan memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan menggunakan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Sasaran Pembelajaran (ATP) yang relevan, analisis kurikulum ini berupaya mengembangkan parameter dan sasaran pembelajaran. Seperti yang telah ditunjukkan oleh peneliti, Kurikulum Mandiri digunakan di kelas IV di SD Negeri Sawahan, dan semua bahan ajar pendidikan mengacu padanya. Berikut ini adalah cara penyajian parameter berbasis Capaian Pembelajaran (CP):

Tabel 6. Hasil Analisis Kurikulum

No.	Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
1	Anak didik mampu menunjukkan sikap kooperatif dalam konteks suku, sosial ekonomi, dan budaya Indonesia yang beragam sambil tetap bersama.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menghargai jati diri, keluarga, dan sahabat berdasarkan budaya, suku, bahasa, agama, dan kepercayaan dalam konteks rumah, sekolah, dan masyarakat melalui narasi rumusan Naskah Proklamasi Indonesia.</li> <li>Bergotong royong menyikapi keberagaman suku, sosial, dan budaya bangsa dengan tetap menjaga persatuan dan kesatuan bangsa melalui narasi rumusan Naskah Proklamasi Indonesia.</li> </ol>

#### Tahapan *Design* (Perancangan)

Dengan menggunakan empat tahapan dalam proses desain—pemilihan alat, desain bahan, persiapan desain, dan pembuatan instrumen—peneliti menciptakan alat film kotak naratif untuk Pendidikan Pancasila.

Tabel 7. Hasil Perancangan Alat *Story Box Film*

No.	Tahapan Desain	Hasil yang Diperoleh
1.	Pemilihan alat pembelajaran	Alat pembelajaran yang dipilih berbentuk film kotak cerita alat 3D beton yang terbuat dari kayu lapis.

2.	Merancang bahan ajar pembelajaran	Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan sumber belajar yang relevan sesuai dengan Kurikulum Merdeka, yaitu kurikulum yang dianut di kelas IV SD Negeri Sawahan. Diharapkan dengan cara merancang sumber belajar ini akan meningkatkan nilai pembelajaran dari isi alat film kotak cerita dengan menyediakan informasi lebih jauh dari yang bisa ditemukan di buku-buku terkait.
3.	Menyusun desain alat <i>story box film</i>	Penyusunan desain <i>story box film</i> pembelajaran Pendidikan Pancasila meliputi 1) membuat pola kubus sebagai kerangka dengan mempergunakan triplek 2) melapisi masing masing kerangka 6 sisi mempergunakan stiker ilustrasi 3) memasang 2 pipa sebagai pemutar bahan ajar 4) bahan ajar terbuat dari ilustrasi yang bersusun dicetak dalam bentuk benner ukuran 3 m x 30 cm
4.	Menyusun instrument penilaian alat <i>story box film</i>	Penyusunan instrument penilaian meyakinkanasi alat <i>story box film</i> untuk mengetahui tingkatan kemeyakinanan alat <i>story box film</i> , penilaian angket respon guru dan anak didik untuk mengetahui tingkatan keefisienan alat <i>story box film</i> serta penilaian hasil tes anak didik untuk mengetahui tingkatan keefektifan <i>story box film</i>

### Tahapan *Development* (Pengembangan)

Pada fase Pengembangan, peneliti mengumpulkan bahan-bahan, membuat *story box film* sesuai rancangan, dan merangkainya. Sebelum dipergunakan, alat dimeyakinkanasi oleh ahli alat, bahan ajar, dan bahasa.

#### a. Hasil Meyakinkanasi Ahli Alat

Alat *story box film* diserahkan kepada ahli alat, Prof. Dr. Agus Wardhono, M.Pd., pada 27 Mei 2024 untuk dimeyakinkanasi hingga mencapai kategori cukup meyakinkan. Meyakinkanasi dilakukan dengan mempergunakan data kuantitatif yang dihitung sesuai rumus yang ditetapkan.

Tabel 8. Hasil Meyakinkanasi Ahli Alat

No	Deskripsi	Skor
<b>Faktor Penyajian</b>		
1.	Alat <i>story box film</i> yang dikembangkan mudah dipergunakan oleh pendidik	5
2.	Alat <i>story box film</i> yang dikembangkan mudah dipergunakan oleh anak didik	4
3.	Alat <i>story box film</i> memudahkan guru dalam pembelajaran	5
<b>Faktor Tampilan Desain</b>		
4.	Konsep tampilan <i>story box film</i> yang disuguhkan berdasarkan dengan karakter bahan ajar	5
5.	Tampilan alat <i>story box film</i> bisa meningkatkan hasil belajar anak didik	4
6.	Desain tampilan <i>story box film</i> menstimulasi anak didik tertarik	4
7.	<i>Story box film</i> ialah alat pembelajaran yang menarik	5
8.	Desain alat <i>story box film</i> bisa menciptakan antusias serta semangat belajar anak didik	4
9.	<i>Story box film</i> mempunyai size huruf / <i>font size</i> berdasarkan peserta didik	5
10.	<i>Story box film</i> mempunyai tata letak ilustrasi dan teks yang sesuai	5
11.	Alat <i>story box film</i> mempunyai ukuran yang sesuai	5
12.	Ilustrasi yang dipergunakan memudahkan anak didik dalam memahami bahan ajar perumusan naskah proklamasi Indonesia	5
13.	Ilustrasi yang dipergunakan bisa menambahkan bermacam-macam dalam penyajian bahan ajar	5

14.	Tata letak ilustrasi telah sesuai dengan bahan ajar satu dengan bahan ajar yang lain	5
<b>Faktor Kemudahan Pemakaian Alat</b>		
15.	Alat <i>story box film</i> mudah dipergunakan tidak tergantung waktu	5
16.	Alat <i>story box film</i> mudah dan sederhana dalam pemakaian	5
17.	Keefisienan pemakaian alat <i>story box film</i>	5
18.	Keefektifan pemakaian alat <i>story box film</i>	5
19.	Alat <i>story box film</i> awet dan tidak mudah rusak	5
Total Skor		91
Presentase		96%
Kriteria		Meyakinkan

Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli alat *story box film* memperoleh skor 91 mencapai presentase 96% dengan kategori “Meyakinkan”.

b. Hasil Meyakinkanasi Ahli Bahan ajar

Pada 27 Mei 2024, Ibu Siti Isna Malyuna, M.Pd., dosen PGSD, melakukan meyakinkanasi ahli bahan ajar pada produk alat *story box film* hingga mencapai kategori cukup meyakinkan. Hasil penilaian didasarkan pada data kuantitatif yang dihitung dengan rumus yang ditetapkan.

Tabel 9. Hasil Meyakinkanasi Ahli Bahan ajar

No	Deskripsi	Skor
<b>A. Asek Kurikulum</b>		
1.	Kesesuaian alat <i>story box film</i> yang dikembangkan dengan capaian kegiatan belajar mengajar Kurikulum Merdeka	5
2.	Kesesuaian alat <i>story box film</i> yang dikembangkan dengan Parameter kegiatan belajar mengajar	5
3.	Kesesuaian alat <i>story box film</i> yang dikembangkan dengan Tujuan kegiatan belajar mengajar	5
<b>B. Faktor Kelayakan Inti</b>		
4.	Alat <i>story box film</i> yang dikembangkan sesuai bahan ajar kegiatan belajar mengajar	5
5.	Bahan ajar yang disampaikan pada alat <i>story box film</i> jelas serta tidak sulit dipahami	4
6.	Alat <i>story box film</i> menciptakan rasa ingin tahu anak didik	5
7.	Bahan ajar yang disuguhkan sesuai dengan ilustrasi pada alat <i>story box film</i>	4
8.	Alat <i>story box film</i> meningkatkan semangat serta hasil pembelajaran anak didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar	5
9.	Alat <i>story box film</i> bisa dipergunakan secara beregu	5
10.	Alat <i>story box film</i> menambah pengetahuan anak didik mengenai perumusan naskah proklamasi Indonesia pada kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila	4
11.	Setiap komponen bahan ajar pada alat <i>story box film</i> telah jelas	4
Total Skor		51
Presentase		93%
Kriteria		Meyakinkan

Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli bahan ajar *story box film* memperoleh skor 51 mencapai presentase 93% dengan kategori “Meyakinkan”.

c. Hasil Meyakinkanasi Ahli Bahasa

Pada 27 Mei 2024, Bapak Kumaidi, M.Pd., dosen PBSI, melakukan meyakinkanasi ahli bahasa pada alat *story box film* hingga mencapai kategori cukup meyakinkan. Meyakinkanasi dilakukan dengan data kuantitatif yang dihitung mempergunakan rumus yang ditetapkan.

Tabel 10. Hasil Meyakinkanasi Ahli Bahasa

No	Deskripsi	Skor
<b>Faktor Lugas</b>		
1.	Alat <i>story box film</i> mempergunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan anak didik	5
2.	Alat <i>story box film</i> mempergunakan ejaan yang tepat	4
3.	Alat <i>story box film</i> mempunyai kalimat yang baku	4
<b>Faktor Komunikatif</b>		
4.	Alat <i>story box film</i> memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan	5
5.	Bahasa yang dipergunakan <i>story box film</i> sederhana, jelas dan mudah di mengerti	5
<b>Faktor Kesesuaian dengan Tingkatan Perkembangan Anak didik</b>		
6.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual anak didik	5
7.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional anak didik	5
<b>Faktor Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa</b>		
8.	Pemakaian bahasa pada alat <i>story box film</i> sesuai dengan EYD	4
9.	Bahasa yang dipergunakan pada alat <i>story box film</i> mudah dipahami oleh anak didik	5
	Skor	42
	Presentase	93%
	Kriteria	Meyakinkan

Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli bahasa *story box film* memperoleh skor 42 mencapai presentase 93% dengan kategori “Meyakinkan”.

#### Tahapanan *Implementation* (Implementasi)

Setelah meyakinkanasi, alat *story box film* diuji coba pada 8 anak didik kelas IV SD Negeri Sawahan melalui pembelajaran tatap muka. Peneliti membuat modul ajar sebagai panduan, memberikan angket kepada guru dan anak didik untuk mengukur keefisienan, serta melakukan *pre-test* dan *post-test* untuk menilai keefektifan alat.

##### a. Hasil Uji Keefisienan Story Box Film

Hasil uji keefisienan alat *story box film* diperoleh dari angket yang diisi oleh guru dan anak didik untuk menilai kemudahan dan keefisienan pemakaiannya. Guru kelas terlebih dahulu menilai keefisienan alat dengan mengisi angket, dan berikut adalah hasil respon dari guru.

Tabel 11. Hasil Angket Respon Guru

No	Deskripsi	Skor
<b>A. Isi Bahan ajar</b>		
1.	Ketetapan bahan ajar Pendidikan Pancasila “Perumusan Naskah Proklamasi Indonesia” dengan modul	4
2.	Kesesuaian bahan ajar Pendidikan Pancasila “Perumusan Naskah Proklamasi Indonesia” dengan Capaian Pembelajaran	5
3.	Kesesuaian penyajian bahan ajar dengan tahapanan-tahapanan Perumusan Naskah Proklamasi Indonesia	5
4.	Objek yang ditampilkan sesuai dengan bahan ajar Perumusan Naskah Proklamasi Indonesia	5
<b>B. Kualitas Alat</b>		
5.	Alat <i>Story Box Film</i> menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari bahan ajar Pendidikan Pancasila “Perumusan Naskah Proklamasi Indonesia”	5
6.	Alat <i>Story Box Film</i> mudah untuk dipergunakan	5
7.	Alat <i>Story Box Film</i> memudahkan dalam penyampaian bahan ajar	5
8.	Alat <i>Story Box Film</i> menarik untuk dipergunakan	5
9.	Huruf yang dipergunakan sesuai dan mudah dipahami	4



10.	Kesesuaian ukuran bahan ajar	4
11.	Kesesuain komposisi warna, ilustrasi dan ilustrasi	5
.	Skor	52
	Presentase	95%
	Kriteria	Sangat efisien

Dari hasil keseluruhan penilaian dari angket respon guru, story box film memperoleh skor 52 dengan tingkatan presentase 95% dengan kategori “Efisien”.

Setelah menbisakan hasil keefisienan dari angket respon guru, peneliti melanjutkan uji keefisienan pada anak didik mempergunakan angket respon anak didik. Anak didik diberikan angket untuk menilai keefisienan story box film. Uji ini dilakukan oleh seluruh anak didik kelas IV. Berikut adalah hasil angket respon anak didik:

Tabel 12. Hasil Angket Respon Anak didik

No.	Nama Responden	Faktor yang dinilai										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	DNK	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	46
2.	FENA	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	45
3.	MMDS	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	47
4.	NR	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	45
5.	RRS	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	45
6.	SKN	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	48
7.	VFTP	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
8.	VDPS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Total total												375
Presentasi												94%
Kriteria												Sangat efisien

Dari hasil keseluruhan penilaian dari angket respon anak didik, story box film memperoleh skor 375 dengan tingkatan presentase 94% dengan kategori “Efisien”.

b. Hasil Uji Keefektifan Story Box Film

Hasil uji keefektifan story box film dinilai melalui *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda, diikuti oleh seluruh anak didik kelas IV. Uji ini bertujuan untuk menentukan efektivitas pemakaian alat story box film dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil tes anak didik.

Tabel 13. Hasil Lembar *Pre-test* dan *Post-test* Anak didik

No	Nama Anak didik	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	DNK	40	85
2	FENA	55	90
3	MMDS	55	85
4	NR	60	95
5	RRS	45	80
6	SKN	65	100
7	VFTP	50	90
8	VDPS	55	85
Rata-rata		53	86

Dari hasil keseluruhan penilaian dari hasil lembar *pre-test* dan *post-test* anak didik story box film nilai rata – rata *pre-test* 53 dan nilai rata – rata *post-test* naik menjadi 89 dengan kategori “efektif”.

**Tahapanan *Evaluation* (Pertimbangan)**

Pada tahapanan pertimbangan, peneliti mempertimbangan pembelajaran yang telah dilakukan dengan mempergunakan alat story box film. Pertimbangan ini bertujuan untuk menilai keberhasilan

pembelajaran dengan melihat peningkatan yang dicapai oleh anak didik sebelum dan setelah mempergunakan alat tersebut. Data kuantitatif yang dikumpulkan dari berbagai tahapan penelitian dianalisis untuk memberikan ilustrasi yang mendetail mengenai efektivitas dan keefisienan story box film dalam proses pembelajaran. Langkah pertimbangan ini penting untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan untuk mengidentifikasi langkah-langkah perbaikan yang mungkin diperlukan di masa depan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kajian terhadap produk alat story box film yang telah diteliti, bisa disimpulkan bahwa: Kemeyakinan alat story box film: Hasil meyakinkan menunjukkan bahwa alat story box film sangat meyakinkan untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Meyakinkan oleh ahli alat memperoleh persentase nilai sebesar 96%, meyakinkan oleh ahli bahan ajar sebesar 93%, dan meyakinkan oleh ahli bahasa sebesar 93%. Hasil ini mengindikasikan bahwa alat story box film memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Efektivitas alat story box film: Uji coba di SD Negeri Sawahan menunjukkan bahwa alat story box film efektif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada hasil *pre-test* dan *post-test* anak didik, di mana nilai rata-rata *pre-test* meningkat dari 53 menjadi 89 setelah mempergunakan alat ini. Kategori efektivitas yang dicapai menunjukkan bahwa alat story box film bisa meningkatkan hasil belajar anak didik secara efektif. Keefisienan alat story box film: Uji keefisienan menunjukkan bahwa alat story box film sangat efisien untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Skor keefisienan dari angket respon guru mencapai 95% dan dari anak didik 94%, yang menunjukkan bahwa alat ini mudah diterapkan dan diterima dengan baik oleh guru dan anak didik. Secara keseluruhan, alat story box film tidak hanya meyakinkan dan efektif, tetapi juga efisien dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, menjadikannya sebagai alat bantu yang bermanfaat dan efisien dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Intelektual, V. D. A. N., Suci, I., Rukmana, S., Nurhasanah, A., Yuliana, R., Fkip, P., ... Tirtayasa, A. (2023). 3 1,2,3, 08, 3546–3560.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurhotimah, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>
- Pausa, R., & Zainil, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2250–2253.
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17–26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKN Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Wahyuanti, I., & Maisaroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Menyusun Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Story Box. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(4), 90. <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v10i4.2845>