



Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Untuk Minat Belajar Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Al Fenia Dewi Safira^{1*}, Ichsan Anshory², Murtyas Galuh Danawati³

¹PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Malang

Email: alfeniadewi@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Malang

Email: ichsan@gmail.com

³PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Malang

Email: murtyas@gmail.com

Abstract. *The development of PAKAPIN (Smart Pocket Board) media was motivated by problems that occurred at SDN Sisir 03 Batu among class IV students, namely the lack of use of media, too much material content and student learning outcomes that were less than optimal. The aim of the research is to develop PAKAPIN media material "The meaning and examples of Pancasila principles in everyday life" for class IV Pancasila Education subjects, totaling 20 students. This research is Research and Development (R&D) research using the ADDIE research model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires and documentation. The data that has been obtained will be analyzed using qualitative and quantitative data. The research results show that the PAKAPIN media is in accordance with the results of material expert validation, media validation results, student and teacher response results, and evaluation test results that meet the criteria. So it is concluded that the PAKAPIN media is suitable and effective for use as learning media in Pancasila Education subjects.*

Keywords: *Development; Interest to learn; PAKAPIN.*

Abstrak. *Pengembangan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SDN Sisir 03 Batu pada siswa kelas IV bahwa kurangnya memanfaatkan media, isi materi terlalu banyak dan hasil belajar siswa kurang maksimal. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media PAKAPIN materi "Makna dan contoh sila-sila Pancasila di kehidupan sehari-hari" mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh akan dianalisis dengan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PAKAPIN sesuai dengan hasil validasi ahli materi, hasil validasi media, hasil respon siswa dan guru, serta hasil tes evaluasi sudah memenuhi kriteria. Jadi disimpulkan bahwa media PAKAPIN layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.*

Kata Kunci: *Pengembangan; Minat belajar; PAKAPIN.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bagian penting dari sumber daya manusia dan pencapaian pembangunan dalam suatu bangsa. Pendidikan penting bagi sumber daya manusia karena dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang telah dijalani. Pendidikan juga penting dalam pencapaian pembangunan suatu bangsa yang tidak lepas dari sumber daya manusianya. Apabila meningkatnya sumber daya manusia, maka menghasilkan pencapaian pembangunan yang berkualitas (Nuritta, 2018). Saat pendidikan di Indonesia dilanda musibah pandemic covid-19 tepatnya sejak tahun 2019 sampai 2021 yang sangat berdampak terhadap sistem pendidikan maka terdapat adanya pergantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Dapat kita ketahui dari berbagai kebijakan Menteri Pendidikan untuk melakukan (belajar dari rumah) secara daring, kembali ke sekolah dengan Protokol Kesehatan (Prokes) dan bergantian dengan (tatap muka terbatas), hingga berangsur-angsur kini kembali normal.

Tepatnya tahun 2022 ini mulai diberlakukan implementasi Kurikulum Merdeka. Meskipun, dalam implementasi kurikulum merdeka ini dilakukan secara bertahap dan tidak serentak (Rahayu, R. 2022). Kurikulum merdeka memiliki suatu rancangan pembelajaran yang bisa memberi kesempatan siswa untuk belajar dengan nyaman, rileks dan tenang untuk membuktikan bakatnya. Program sekolah penggerak adalah salah satunya yang diperkenalkan oleh Kemendikbud dalam kurikulum merdeka belajar. Proses pembelajaran kurikulum merdeka mengacu pada profil pelajar Pancasila di sekolah penggerak supaya menghasilkan lulusan yang cakap dan menjaga nilai - nilai karakter. Untuk kemajuan semua itu dibutuhkan peran seorang guru (Rahayu, 2018).

Sebagai guru harus mengelola kelas dengan baik, agar pembelajaran lebih efektif dan nyaman. Guru juga memanfaatkan metode dan bahan ajar buku karena mudah ditemui dan dapat dicermati secara langsung. Menurut Patilima (Rahayu, R. 2022) menyatakan bahwa kemendikbud sudah siapkan buku-buku kurikulum Merdeka sehingga guru bisa mengembangkannya. Selain itu, menciptakan media pembelajaran yang unik dan kreatif agar siswa mudah menguasai materi yang diajarkan. Media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran karena tidak semua materi yang dibawakan oleh guru secara langsung kepada siswa. (Hamid, 2020). Sehingga menjadi keberhasilan guru menyampaikan materi dalam media pembelajaran. Berbagai macam media antara lain: media audio, visual, dan media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT) dalam bentuk multimedia pembelajaran yang memuat komponen audio-visual (suara dan gambar) dan terdapat juga benda-benda di sekitar yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Karlina, 2018).

Saat penelitian di SDN Sisir 03 Batu sudah memakai kurikulum merdeka terutama di kelas I dan kelas IV. Hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas IV bahwa guru menggunakan metode dan bahan ajar berupa buku pegangan guru, modul ajar yang memuat kurikulum Merdeka sehingga dapat dijadikan referensi pembelajaran, adanya teks bacaan, dan kegiatan mandiri siswa. Sedangkan media pembelajaran kurang bervariasi dan sangat terbatas sehingga perlu diperhatikan. Media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu sering memanfaatkan media benda visual berupa benda konkret seperti gambar dan benda-benda di sekitar. Sedangkan yang dipergunakan dalam media multimedia yang berbasis ICT yaitu *Power Point* (PPT), dan video pembelajaran tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas cukup berjalan lancar tapi seketika beberapa menit kemudian mereka akan jenuh, tidak bisa fokus atau konsentrasi seperti di awal pengenalan media pembelajaran tersebut. Kebanyakan siswa – siswi di kelas IV tersebut, lebih menyukai aktivitas kegiatan yang selalu bergerak dengan memanfaatkan media benda konkrit. Dibuktikan bahwa karakteristik siswa di kelas berbeda-beda yang terdapat 14 siswa yang bersifat visual, 5 siswa yang bersifat audiovisual dan 1 siswa yang bersifat audio dengan jumlah 20 siswa di kelas IV SDN Sisir 03 Batu. Maka diketahui terdapat adanya keterbatasan dan pemanfaatan media benda konkrit.

Upaya untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran tersebut adalah peneliti menawarkan adanya pengembangan media baru sesuai dengan tahapan operasional konkrit dan memberikan pengalaman, kemampuan siswa terhadap pemahaman materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang ditawarkan berupa media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) minat belajar siswa kelas IV dalam mata

pelajaran Pendidikan Pancasila. Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) adalah alat bantu mengajar yang dilengkapi dengan gambar animasi dan terdapat tulisan - tulisan teks tersebut tapi juga disesuaikan dengan materinya. Media yang digunakan peneliti juga berbeda dengan lainnya.

Salah satunya penelitian terdahulu dalam jurnal (Astuti, W. 2021) dengan skripsi berjudul "Pengembangan Media Sederhana Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) pada materi Energi dan Perubahannya kelas III Sekolah Dasar" masih terbuat bahan-bahan yang kurang tahan/keawetannya, tidak anti air, materi dan siswa yang diteliti dalam jurnal ini berbeda serta cara penggunaan media pun bersifat umum sehingga mendorong peneliti untuk lebih berkarya dalam media PAKAPIN. Dari hasil penelitian diatas, untuk perbedaan media PAKAPIN yang digunakan peneliti yaitu menerapkan media di SDN Sisir 03 Batu dan memiliki keunggulan yang terbuat dari triplek berukuran besar, terdapat buku panduan guru dan petunjuk penggunaan siswa. Media yang bisa ditaruh di meja/tembok yang dapat memberikan kenyamanan guru dalam pembelajaran di kelas dan juga permainan yang dipergunakan unik dan menarik. Sedangkan persamaannya yaitu membahas pengembangan media PAKAPIN.

Mengetahui permasalahan yang terjadi bahwa siswa membutuhkan media yang dapat memahami konsep mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Khususnya pada penyampaian materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV fase B elemen Pancasila dan Capaian Pembelajarannya yaitu makna sila-sila Pancasila dan contoh perilaku sesuai dengan sila-sila Pancasila. Selain itu, isi materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini terlalu banyak yang menjadikan siswa jenuh dan kurang memperhatikan penjelasan guru serta hasil nilai belajar siswa kelas IV rendah di bawah KKM. Begitu pula guru harus mengetahui setiap karakteristik siswa yang berbeda - beda dan juga dapat memahami keseluruhan materi yang sesuai. Maka peneliti mengembangkan media PAKAPIN mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Sisir 03 Batu. Tujuan peneliti untuk mengetahui kevalidan media PAKAPIN, keaktifan tanya jawab siswa, mengidentifikasi siswa mengikuti mata pelajaran Pendidikan Pancasila, mengetahui minat belajar siswa terhadap media PAKAPIN melalui tes evaluasi dan respon setiap ahli di bidangnya masing-masing.

METODE

Peneliti memakai pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) yaitu dapat mengetes/uji efektifitas dan menghasilkan produk dalam penelitian (Saputro, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sisir 03 Batu pada hari Rabu, 23 November 2022. Subjek yang diteliti yaitu berjumlah 20 siswa kelas IV. Jenis model penelitian dalam mengembangkan media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi makna dan contoh sila-sila Pancasila di kelas IV untuk peningkatan minat belajar siswa adalah model penelitian ADDIE.

Menurut (Sani, M. 2021) bahwa model ADDIE meliputi lima tahapan dalam pengembangannya yaitu (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*). Untuk model pengembangan ADDIE ini merupakan model untuk yang mengembangkan bahan ajar, media, dan rancangan pembelajaran. Untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE yang menjadikan media praktis dan mempermudah siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Nurmalasari, 2022). Alasan peneliti menggunakan media PAKAPIN dengan model pengembangan ADDIE dikarenakan menggambarkan tahapan sistematis dan harus memfokuskan model pengembangan untuk kelayakan media.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif ini dilakukan berupa hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan angket (Sugiyono, 2019). Selanjutnya, analisis kuantitatif tersebut diperoleh dari hasil validasi untuk revisi media pembelajaran dengan menggunakan skala Likert.

Tabel 1. Kategori penilaian Skala Likert

Nilai Skor	Kategori
Skor-4	Sangat Valid/sangat mudah/sangat layak/sangat bermanfaat
Skor-3	Valid/setuju/mudah/bermanfaat
Skor-2	Cukup Valid/cukup mudah/tidak layak/kurang sesuai
Skor-1	Tidak Valid/sangat kurang baik/tidak mudah/sangat tidak layak/tidak sesuai

(Sumber: Modifikasi Sugiyono, 2016)

Selanjutnya, teknik analisis data menggunakan instrumen respon siswa adalah skala Gutman yang tujuannya untuk menguji kelayakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Untuk penilaian angket respon siswa terdapat dalam tabel.

Tabel 2. Kategori penilaian Skala Gutman

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 0	Tidak

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Dari nilai persentase rata-rata setiap ahli validasi akan dihitung berdasarkan rumus berikut ini.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Keterangan:

- P = Persentase skor (dibulatkan)
 X = Jumlah jawaban responden dalam angket
 Xi = Jumlah ideal dari angket

Setelah menghitung setiap hasil ahli validasi masing-masing, maka dapat mengambil keputusan untuk kualitas media PAKAPIN dengan menggunakan konversi tingkat pencapaian pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Konversi tingkat pencapaian.

Skala	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Kategori
5.	81-100%	Sangat baik	Sangat layak
4.	61-80%	Baik	Layak
3.	41-60%	Cukup baik	Kurang layak
2.	21-40%	Kurang baik	Tidak layak
1.	20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak

(Sumber: Modifikasi Akbar, 2016)

Jadi angket penelitian untuk kevalidan media PAKAPIN mendapatkan tingkat pencapaian skor (>) 61%, maka dinyatakan respon baik dan begitu sebaliknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk menggunakan media benda konkret yaitu media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi makna dan contoh sila-sila Pancasila di kelas IV untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui tahapan ADDIE yang meliputi 5 tahapan sebagai berikut:

a. Tahap analisis

Tahap pertama, dilakukan tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE yaitu dimulai dari observasi ke SDN Sisir 03 Batu untuk dapat mengetahui informasi yang ada di sekolah tersebut. Hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Analisis karakteristik siswa melakukan wawancara bersama guru wali kelas IV di SDN Sisir 03 Batu sebagai subjek penelitian. Yang kedua, analisis materi untuk siswa yang kurang memahami isi/konsep materi dalam media PAKAPIN guna meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajarnya. Sehingga peneliti mengambil pengembangan media PAKAPIN materi makna dan contoh sila-sila Pancasila kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil analisis dan wawancara bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung melakukan penyampaian materi melalui ceramah, buku pegangan guru, lalu mengerjakan pertanyaan soal dari buku cetak sehingga kurang memanfaatkan media. Selain itu, rata – rata nilai siswa di bawah KKM terkait materi makna dan contoh sila-sila Pancasila. Dengan adanya pengembangan media PAKAPIN ini, peneliti memilih sebagai dasar pengembangan media yang didesain unik dan bagus agar menarik perhatian minat siswa dan motivasi hasil belajar Pendidikan Pancasila.

b. Tahap desain

Tahap kedua, dilakukan tahap desain dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang produk pengembangan media PAKAPIN yang memuat materi makna dan contoh sila-sila Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila disesuaikan dengan fase, elemen, CP, TP dan indikator pembelajaran di kelas IV kurikulum Merdeka. Peneliti juga merancang media PAKAPIN bertujuan untuk menghasilkan media yang awet, digunakan dalam jangka waktu lama dan membantu mempermudah siswa memahami pembelajaran.

Gambar 1. Storyboard media PAKAPIN.



Peneliti juga merancang media PAKAPIN dengan pembuatan *storyboard* yang berfungsi sebagai panduan yang dapat memudahkan proses pembuatan media, menetapkan materi, penyusunan soal dan jawaban kemudian mengkaji mata pelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Berikut ini hasil dari pembuatan *storyboard* media PAKAPIN yang memuat materi makna dan contoh sila-sila Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Tahap pengembangan

Tahap ketiga, dilakukan pembuatan media PAKAPIN ke dalam bentuk nyata. Media PAKAPIN merupakan media yang menggunakan bahan-bahan yang digunakan sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti ketahanan/keawetan, dan praktis. Media PAKAPIN ini juga menyesuaikan dengan materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV yang memuat materi makna dan contoh sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 2. Media PAKAPIN.



Media PAKAPIN merupakan desain awal yang dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan 3 tim validator yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media, dan validator respon guru. Hasil validasi yang sudah didesain lalu divalidasi oleh ahli dibidangnya masing-masing dengan menggunakan lembar validasi yang sudah disiapkan. Tahap validasi dilakukan agar media PAKAPIN yang dikembangkan dapat diketahui kelayakan berdasarkan penilaian (Febrianti, 2021).

Tabel 4. Hasil penilaian validasi ahli materi.

Validator	Aspek yang dinilai			Jumlah	Persentase nilai%
	Penggunaan kurikulum	Muatan materi	Kelayakan media		
Ahli materi 1	11	12	5	28	70
Ahli materi 2	14	13	6	33	83
Total rata-rata skor					77%
Kategori kualitas materi					Layak

Validasi penilaian ahli materi dilakukan 2 kali oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Tabel tersebut menyatakan bahwa materi dalam media PAKAPIN “layak” digunakan.

Tabel 5. Hasil penilaian validasi ahli media.

Validator	Aspek yang dinilai			Jumlah	Persentase nilai%
	Tampilan media	Desain warna	Penggunaan media		
Ahli media 1	13	6	13	32	80
Ahli media 2	14	6	13	33	83
Total skor					82%
Kategori kualitas materi					Sangat Layak

Nilai hasil validasi media ditinjau dari penggunaan kurikulum, muatan materi, dan kelayakan media. Uji kelayakannya media divalidasi oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Dari hasil validasi ahli media memperoleh persentase 82% dapat dikategorikan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

Tabel 6. Hasil penilaian validasi respon guru.

Validator	Aspek yang dinilai		Jumlah	Persentase nilai%
	Tampilan media	Isi materi		
Ahli Respon guru	19	19	38	95
Kategori kualitas respon guru				Sangat Layak

Validasi penilaian ahli respon guru dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Sisir 03 Batu. Setelah itu, revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk Media PAKAPIN merupakan desain awal yang dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan 3 tim validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator respon guru. Setelah itu, revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

d. Tahap implementasi

Tahap implementasi ini, produk akan diuji cobakan kepada 20 siswa di SDN Sisir 03 Batu dengan membagikan angket untuk mengukur dan mengetahui respon siswa mengenai media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) yang memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV fase B; elemen (Pancasila); Capaian Pembelajaran (peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta dapat menceritakan contoh penerapan yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari); Tujuan Pembelajaran (peserta didik menjelaskan makna sila-sila Pancasila dan contoh penerapan yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari); Indikator Pencapaian dan Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu mengenali sila-sila Pancasila (C1), peserta didik mampu menunjukkan makna sila-sila Pancasila dengan tepat (C2), peserta didik mampu menentukan contoh sila-sila Pancasila yang terdapat dalam sebuah gambar yang ditampilkan dengan benar (P5).

Tabel 7. Hasil belajar siswa.

Validator	Jumlah Siswa	Persentase nilai% $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Total nilai
	2	70	140
Respon	7	80	560
Siswa	7	90	630
	4	100	400
Total			1720
Rata-rata skor persentase nilai			86
Kategori kualitas respon siswa			Sangat layak

Peneliti melakukan perhitungan skor yang didapatkan pada hasil belajar siswa dengan jumlah skor sebesar 1720. Kemudian dilakukan total skor persentase hasil belajar siswa adalah sebesar 86% dengan kategori kualitas respon siswa “Sangat layak”.

Tabel 8. Hasil validator penilaian respon siswa.

Validator	Jumlah Siswa	Persentase nilai% $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Total nilai
	2	80	160
Respon	4	90	360
Siswa	14	100	1400
Total			1920
Rata-rata skor persentase nilai			96
Kategori kualitas respon siswa			Sangat layak

Peneliti melakukan perhitungan skor yang didapatkan pada 20 hasil penilaian respon siswa dengan jumlah skor sebesar 1920. Kemudian dilakukan total skor persentase hasil penilaian respon siswa adalah 96% keterangan kualitas siswa “Sangat layak”.

e. Tahap evaluasi

Tahap akhir penelitian pengembangan ADDIE ini adalah evaluasi. Tujuannya untuk menilai produk media yang dibuat sesuai dengan spesifikasi pengembangan atau tidak. Dari data penelitian yang telah dilaksanakan, pengembangan media PAKAPIN mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Sisir 03 Batu bahwa media ini layak dan efektif digunakan. Selain itu, diperoleh respon positif dari validator dan angket respon siswa.

Pembahasan

Pengembangan media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) dengan model ADDIE adalah hasil peneliti terhadap permasalahan di kelas IV SDN Sisir 03 Batu. Dalam mengembangkan media PAKAPIN ini berisi mata pelajaran Pendidikan Pancasila fase B dengan Capaian Pembelajarannya yaitu makna sila Pancasila dan menentukan contoh perilaku sesuai sila-sila Pancasila. Untuk menumbuhkan minat belajar mata pelajaran yaitu materi disesuaikan dunia siswa, memberikan mata pelajaran dengan menyampaikan secara bertahap dari yang konkrit ke abstrak, menggunakan media yang dapat dilihat langsung dan melakukan percobaan (Manullang, 2020). Diketahui dari setiap karakteristik dan minat belajar siswa kelas IV yang tertarik dengan benda konkrit.

Media benda konkrit adalah alat bantu untuk membantu guru menjelaskan pelajaran agar siswa dapat berpikir/merangsang pikiran, perasaan, perhatiannya dalam menerima materi tersebut. Fungsi media benda konkrit yaitu membimbing dan mengatur guru untuk menyampaikan materi atau pesan agar diserap materi tersebut dan terstimulus pada daya berpikir siswa (Indriyani, L. 2019). Adanya media diharapkan juga siswa dapat memahami dalam materi dan ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan media PAKAPIN pada materi makna dan contoh sila-sila Pancasila di kehidupan sehari-hari.

Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) merupakan media visual (gambar) yang dapat membantu siswa mendapatkan materi pelajaran (Makkasau, 2022). Media PAKAPIN ini bahan dasar pembuatan yang digunakan ialah triplek yang bahannya awet dan dapat digunakan dengan jangka waktu lama serta anti air. Manfaat media PAKAPIN berdasarkan hasil uji lapangan bahwa media papan kantong pintar dapat menyalurkan informasi dan meningkatkan perhatian, minat, motivasi dan terciptanya interaktif (guru dan siswa).

Hasil rerata skor validasi ahli menunjukkan tingkat hasil nilai rata-rata persentase dari setiap ahli validator dikembangkan dalam media PAKAPIN “sangat layak” dan materi mata Pelajaran Pendidikan Pancasila telah sesuai Capaian Pembelajaran, fase, elemen, tujuan pembelajaran sesuai dengan isi materi yang diajarkan dalam kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini, sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh (Ratnasari, 2016), yang menyatakan bahwa menggunakan media PAKAPIN dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan tanpa adanya media PAKAPIN.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menciptakan produk berupa media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) yang memuat materi Kurikulum Merdeka yaitu makna dan contoh sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media yang dilengkapi petunjuk penggunaan media untuk siswa dan buku panduan guru yang berisikan identifikasi media, cara pembuatan media, penggunaan media dan lain sebagainya. Pengembangan media PAKAPIN dapat guru manfaatkan untuk memudahkan penyajian materi “Makna dan contoh sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari”. Media pembelajaran PAKAPIN juga menjadikan siswa antusias dan menarik minat serta hasil belajarnya meningkat. Dapat dibuktikan dari hasil observasi penggunaan media PAKAPIN dan juga sesuai komentar setiap masing-masing validator.

Berdasarkan pengumpulan data pada penelitian pengembangan PAKAPIN menggunakan validasi ahli materi dengan hasil nilai persentase sebesar 77% dan validasi ahli media dengan hasil nilai persentase 82%. Untuk uji coba media PAKAPIN, hasil penilaian respon guru dengan persentase 95% dan hasil respon siswa dengan persentase 96%. Sedangkan hasil tes evaluasi siswa mendapatkan persentase 86% yang artinya media PAKAPIN sangat layak digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S., dkk. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Astuti,W. (2021). Pengembangan media PAKAPIN Siswa kelas III mata pelajaran IPAS. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Pekanbaru.
- Febrianti, F., & Oktaviyanti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Wadukopa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 2021. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Hamid, M. 2020. Media Pembelajaran. Yayasan kita Menulis.

- Herlambang, 2018. *Pedagogik (Telaah Kritis Ilmu Pendidikan dalam Multiperspektif)*. Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Karjono, K. (2023). Pancasila sebagai Basis Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 3(2), 228–239. <https://doi.org/10.52738/pjk.v3i2.194>
- Karlina, I., Kurniah, N., & Ardina, M. (2018). Media Berbasis Information and Communication Technology (Ict) Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 24–35
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- Makkasau, A., Pada, A., Latang, & Damayanti, A. (2022). Penggunaan Media Papan Kantong Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1637–1641. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.467>
- Manullang, M. (2020) Manajemen Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(21), 1-6. <https://jurnal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/download/7532/3445>
- Nurmalasari, L., Taheri Akhbar, M., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (Tuhetu) Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(April), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahayu, P., Turmudi, T., Muharram, A., Kasmad, M., & Abdul Majid, N. W. (2018). Penguatan Karakter Kebangsaan dan Kompetensi Pedagogik Berorientasi Pada Keterampilan Abad 21. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 10(2), 83–95. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v10i2.5381>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementation of Independent Curriculum in Driving School. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Ratnasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Bilangan Bersusun Kelas I SD. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sani, Mutia Gema & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD. *Journal of Basic Education*, 4(1), 3622–3634. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4191/2755>
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI
- Sugiyono. (2019). Usulan Perancangan Metode 5S (Seiri, Seiton, Seiso, Seiketsu, Shitsuke) Pada Sumber Sejahtera Pratama Semarang. *Skripsi*, 5(3), 248–253.