

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PALIPA PADA MATERI  
MENGENALI SIMBOL PANCASILA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH  
DASAR**

Trias Wedar Puji Marta<sup>1</sup>, Abdul Aziz Hunaifi<sup>2</sup>, Rian Damariswara<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>1</sup>trias.wedar@gmail.com, <sup>2</sup>hunaifi@unpkediri.ac.id, <sup>3</sup>riandamar08@unp.ac.id

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the fact that in learning Civics, the material is recognizing Pancasila symbols, many students do not understand the material, this can be seen when students cannot answer questions given by the teacher. Students' lack of understanding in the material of recognizing Pancasila symbols is also caused by teachers using more lecture methods. This can make students not interested in the material presented by the teacher. The lack of development of the media used in learning activities regarding recognizing Pancasila symbols can reduce students' interest in learning. As a solution to the problems above, it is necessary to develop the PALIPA learning media "Folding Board". PALIPA is an innovative new media that attracts the interest of class II students to recognize the Pancasila symbols. The objectives of this research and development are: (1) To determine the validity of the Palipa learning media on the material of recognizing Pancasila symbols for class II elementary school students. (2) To find out the practicality of Palipa learning media on the material of recognizing Pancasila symbols for class II elementary school students. (3) To determine the effectiveness of the Palipa learning media in recognizing Pancasila symbols for class II elementary school students. This research uses the (R&D) (Research and Development) method with the ADDIE model which consists of 5 steps, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation ( Implementation), and (5) Evaluation. The subjects of this research were 15 class II students at SDN Setonorejo 1 and 5 students at SDN Setonorejo 2. The data analysis techniques used are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of this research show that. (1) The validation results obtained from media validators reached a percentage of 86% and material validators reached a percentage of 90%. So the validity results of the Palipa learning media on the material for recognizing Pancasila symbols obtained an average percentage of 88% with very valid criteria. (2) The average results of the teacher response questionnaires at SDN Setonorejo 1 and Setonorejo 2 reached a percentage of 98% and the results of the student response questionnaire reached a percentage of 92%. So the practical results of the Palipa learning media in the material of recognizing Pancasila symbols obtained very practical criteria. (3) The results of the analysis of evaluation questions (post-test) obtained an average percentage of 90.9% with very effective criteria. It can be concluded that the Palipa learning media on the material*

*recognizing Pancasila symbols for grade II elementary school students that was developed is declared valid, practical and effective. So it is suitable for use in the learning process.*

*Keywords: development, media, pancasila*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Dalam pembelajaran PPKn materi mengenali simbol Pancasila banyak siswa yang belum memahami materi, hal tersebut dapat dilihat saat siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kurangnya pemahaman siswa dalam materi mengenali simbol Pancasila juga disebabkan karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal tersebut dapat membuat siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya pengembangan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi mengenali simbol Pancasila dapat menurunkan minat belajar dari peserta didik. Solusi permasalahan di atas, perlu dikembangkan media pembelajaran PALIPA "Papan Lipat". PALIPA merupakan media baru yang inovatif dalam menarik minat siswa kelas II untuk mengenali simbol pancasila. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Setonorejo 1 yang berjumlah 15 orang dan SDN Setonorejo 2 yang berjumlah 5 orang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 86% dan validator materi mencapai presentase 90%. Maka hasil kevalidan dari media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila memperoleh rata-rata presentase sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil rata-rata angket respon guru SDN Setonorejo 1 dan Setonorejo 2 mencapai presentase 98% dan hasil angket respon siswa mencapai presentase 92%. Maka hasil kepraktisan dari media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (post-test) memperoleh rata-rata presentase sebesar 90,9% dengan kriteria sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, media, Pancasila

### **A. Pendahuluan**

Mata pelajaran PPKN merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari pada semua jenjang sekolah karena memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan kesadaran kepada warga negara akan hak dan kewajiban sebagai anggota masyarakat dan negara (Magdalena, Haq, and Ramdhan 2020). Pada jenjang Sekolah Dasar, mata pelajaran PPKN memiliki tujuan umum untuk mengenalkan peserta didik pada nilai-nilai dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta memperkenalkan konsep-konsep dasar mengenai pemerintahan, demokrasi dan kehidupan sosial (Magdalena *et al.* 2020).

Materi ini juga mendorong siswa untuk menghormati dan menghargai simbol-simbol Pancasila sebagai wujud cinta dan kebanggaan terhadap negara. Siswa dapat diberikan pemahaman tentang pentingnya menghormati dan menjaga simbol-simbol ini sebagai bentuk sikap kewarganegaraan yang baik. Dengan memahami dan mengenali simbol-simbol Pancasila sejak dini, siswa

diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa. Materi ini menjadi dasar yang penting untuk membentuk identitas nasional siswa dan memperkuat rasa cinta dan kebanggaan terhadap negara Indonesia.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research dan Development (R&D)*. Model R&D yang dipilih adalah Model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena model pengembangan ini lebih dinamis, efektif dan mendukung kinerja program itu sendiri.

Model ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). (Nababan, 2020).

Penelitian dilakukan di SD Negeri Setonorejo 1 Kabupaten Kediri. SD Negeri Setonorejo 1 terletak di Dusun Setonorejo Desa Setonorejo Kecamatan Kras Kabupaten Kediri Kota Kediri Provinsi Jawa Timur. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah pembelajaran PPKN khususnya materi mengenali simbol-simbol Pancasila masih menggunakan media gambar yang dimana media gambar tersebut belum mampu menjadi sarana dalam membantu penguatan pemahaman materi pembelajaran.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Setonorejo 1. Untuk subyek uji coba terbatas dipilih siswa kelas II SD Negeri Setonorejo 2 yang berjumlah 5 siswa, sedangkan untuk uji coba luas menggunakan 1 rombongan kelas II SD Negeri Setonorejo 1 yang berjumlah 15. Alasan pemilihan SD Negeri Setonorejo 2 dalam uji coba terbatas sebagai pembanding serta SD Negeri Setonorejo 1 dan Setonorejo 2 terdapat pada gugus yang sama sehingga dapat dijadikan sebagai subyek penelitian.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Dalam penelitian ini

menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan komentar dan saran berbasis data kualitatif untuk perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba media pembelajaran. Sedangkan nilai tes, validasi ahli, dan angket respon siswa merupakan data kuantitatif.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, tentang pembelajaran PPKn dikelas II SDN Setonorejo 1 diketahui sebagai berikut. Siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak menyimak penjelasan guru mengenai materi pembelajaran. Dalam pembelajaran PPKn materi mengenali simbol Pancasila banyak siswa yang belum memahami materi, hal tersebut dapat dilihat saat siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kurangnya pemahaman siswa dalam materi mengenali simbol Pancasila juga disebabkan karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal tersebut dapat membuat

siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa kelas II di SDN Setonorejo 1 materi mengenali simbol Pancasila ditemukan permasalahan yakni 11 siswa atau 73,3% dari 15 siswa kelas II tidak mencapai ketuntasan KKM minimal dengan rata-rata nilai 75. Siswa kurang memahami materi mengenali simbol Pancasila. Hal tersebut juga dapat dibuktikan saat proses pembelajaran, banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru terkait materi pembelajaran.

Hasil wawancara guru kelas II, dalam pembelajaran materi mengenali simbol Pancasila. Diketahui bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana yakni hanya berupa gambar Garuda Pancasila. Kurangnya pengembangan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi mengenali simbol Pancasila dapat menurunkan minat belajar dari peserta didik. Selain itu, minimnya pengetahuan guru tentang media digital dan bagaimana cara memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini.

Akibat dari aktivitas kegiatan pembelajaran di atas siswa menjadi 1) kurang memahami materi yang disampaikan dan 2) tidak adanya siswa yang bertanya atau kurangnya antusias pada kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan tanpa ada pembelajaran yang dua arah. Hal ini membuat siswa menjadi lebih bosan. Ada siswa yang mengerti dan ada siswa yang sama sekali tidak mengerti materi yang disampaikan. Masalah lain yaitu guru jarang melibatkan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Padahal untuk menghafal dan memahami simbol-simbol Pancasila memerlukan sebuah media pembelajaran sebagai wujud visual untuk membantu proses penyampaian materi pembelajaran.

Permasalahan tersebut dialami oleh siswa kelas II pada SDN Setonorejo 1 menunjukkan bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar masih minim penggunaan media pembelajaran pada kelas tersebut. Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya dibutuhkan beberapa fasilitas yang mendukung untuk mempermudah dan memaksimalkan belajar agar hasil

yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu fasilitas yang mendukung sebuah proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran. Untuk mempermudah proses pembelajaran, guru dituntut harus bisa mengubah suasana belajar dengan memanipulasi pembelajaran dengan gaya belajar yang lebih menyenangkan, aktif dan inovatif. Dengan bantuan media pembelajaran diharapkan mampu untuk mempermudah dalam proses penyampaian materi.

Solusi permasalahan di atas, perlu dikembangkan media pembelajaran PALIPA "Papan Lipat". PALIPA merupakan media baru yang inovatif dalam menarik minat siswa kelas II untuk mengenali simbol pancasila. Media ini berbentuk jaring-jaring balok yang memiliki 4 sisi dan dapat dibuka menyamping, bentuk media ini dapat menciptakan ketertarikan siswa untuk mengetahui lebih lanjut tentang media pembelajaran ini. Media pembelajaran PALIPA pada materi mengenali simbol pancasila untuk siswa kelas II SDN Setonorejo 1 dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, konsisten dengan belajar yang berpusat pada

(siswa/siswi) sekolah dasar memadu untuk belajar lebih baik. Penyusunan desain media ini menggunakan aplikasi Canva.



Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan banyak lainnya. Dalam aplikasi canva juga terdapat berbagai jenis presentasi untuk Pendidikan, kreatif, teknologi bisnis. Sesuai dengan penjelasan tentang banyaknya template yang dapat dimanfaatkan pada aplikasi canva pada penelitian ini peneliti memanfaatkan template poster untuk membuat media pembelajaran pada materi mengenal simbol pancasila.

Proses mendesain media pembelajaran PALIPA (Papan Lipat) pada materi mengenali simbol Pancasila *ini berbentuk balok vertikal yang dimana media pembelajaran ini memiliki beberapa sisi. Sisi tersebut berisi informasi mengenai materi mengenali simbol Pancasila. Media pembelajaran PALIPA ini termasuk dalam media konvensional yang dapat memuat tulisan dan gambar sesuai materi. Media pembelajaran PALIPA ini juga dilengkapi dengan kuis yang*

dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa kelas II pada materi mengenali simbol Pancasila.

**Tabel 1. Desain Awal Produk Media PALIPA (Papan Lipat)**

Bagian	Tampilan	Keterangan
Tampilan Depan		Tampilan depan dari media PALIPA yang memiliki bentuk balok vertikal
Tampilan depan setelah dibuka		Tampilan depan setelah dibuka berisi materi tentang pancasila dan kuis yang disediakan pada bagian sisi 1 sampai sisi 4
Bagian sisi 1		Bagian sisi 1 berisi gambar Garuda Pancasila dan bunyi Pancasila sila kesatu sampai lima
Bagian sisi 2		Bagian sisi 2 berisi contoh perilaku Pancasila
Bagian sisi 3		Bagian sisi 3 berisi kantong perilaku Pancasila

Bagian sisi 4		Bagian sisi 4 berisi kuis cerdas cermat Pancasila
Gambar simbol pancasila bermagnet		Gambar simbol pancasila 1 sampai 5 yang terdapat magnet dibelakangnya
Gambar simbol di stik es krim		Gambar penerapan simbol pancasila yang ditampilkan dengan stik es krim
Soal kuis		Berisi soal kuis tentang materi nilai Pancasila

**Hasil Validasi Materi**

Validasi materi media pembelajaran PALIPA (Papan Lipat) materi mengenali simbol Pancasila pada penelitian ini dilakukan oleh Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd., selaku ahli materi pendidikan Pancasila dalam penelitian ini. Validasi kepada ahli materi dilakukan sebanyak 3 kali. Berikut ini hasil penilaian ahli materi :

**Tabel 2. Hasil Validasi Materi**

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5

1.	Relevansi materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)					✓
2.	Materi yang disajikan sistematis					✓
3.	Soal kuis sesuai dengan materi mengenali simbol Pancasila				✓	
4.	LKPD sesuai dengan materi mengenali simbol Pancasila				✓	
5.	Kesesuaian Instrumen penilaian dengan soal					✓
6.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
7.	Bentuk tulisan menarik dan proporsional				✓	
8.	Materi jelas dan spesifik				✓	
9.	Penyajian materi mendukung siswa untuk aktif dalam menggunakan media pembelajaran				✓	
10.	Isi materi sesuai dengan jenjang pendidikan (kelas 2 SD)					✓
Jumlah frekuensi		-	-	-	2	2
					0	5
Jumlah skor		45				
Total jumlah skor		50				
Presentase		90%				
Kriteria		Sangat Valid				
Saran		Lampiran				

Validasi produk pengembangan yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian validator skor yang didapatkan 90%. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang 81%-100%.

### Hasil Validasi Media

Validasi ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Dosen Validator ahli media pembelajaran PALIPA (Papan Lipat) materi mengenali simbol Pancasila. Validasi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan indikator dan hasil penilaian ahli media sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Validasi Media**

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi					✓
2.	Kesesuaian media dengan materi				✓	
3.	Background yang digunakan menarik minat belajar siswa				✓	
4.	Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca				✓	
5.	Gambar simbol Pancasila yang digunakan sesuai dengan materi				✓	



6	Media PALIPA materi mengenali simbol Pancasila mudah untuk Digunakan				✓	
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media PALIPA materi mengenali simbol Pancasila				✓	
8	Kerapihan desain media PALIPA materi mengenali simbol Pancasila					✓
9	Pengaturan tata letak media PALIPA materi mengenali simbol Pancasila					✓
10	Penyajian soal dalam bentuk kuis dapat menarik siswa belajar				✓	
Jumlah frekuensi		-	-	-	2	1
					8	5
Jumlah skor		43				
Total jumlah skor		50				
Presentase		86%				
Kriteria		Sangat Valid				
Saran		Lampiran				

Berdasarkan hasil penilaian validator skor yang didapatkan 86%. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang 81%-100% sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran PALIPA (Papan Lipat) masuk kategori sangat valid.

### Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan yang dilakukan kepada guru kelas siswa kelas II SD Negeri Setonorejo 1 dan SD Negeri Setonorejo 2 menunjukkan hasil

sangat praktis. Validasi kepraktisan yang dilakukan oleh guru SD Negeri Setonorejo 1 menghasilkan skor 98% dan validasi kepraktisan yang dilakukan guru SD Negeri Setonorejo 2 menghasilkan skor 98%, hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang 81%-100%.

Validasi kepraktisan yang dilakukan oleh siswa kelas II SD Negeri Setonorejo 1 menghasilkan skor 90% dan pada kelas II SD Negeri Setonorejo 2 menghasilkan skor 92%. Hasil *Truth or dare* penilaian tersebut masuk dalam rentang 81%-100% sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran *Truth or Dare* masuk kategori sangat praktis.

### Hasil Uji Kefektifan

Data hasil pre test dan post test siswa diperoleh untuk mengetahui tingkat media PALIPA (Papan Lipat) materi mengenali simbol Pancasila dalam pembelajaran. Pada uji coba luas dan terbatas sebelum menggunakan media PALIPA (Papan Lipat) memperoleh rata-rata 64,65. Pada uji coba luas dan terbatas setelah menggunakan media PALIPA (Papan Lipat) memperoleh rata-rata 86,8. Dari hasil post test tersebut dapat diketahui bahwa media PALIPA (Papan Lipat) sangat efektif

digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi mengenali simbol Pancasila.

Media PALIPA (Papan Lipat) materi mengenali simbol Pancasila ini telah mengalami perbaikan setelah melakukan konsultasi serta validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berikut desain akhir media PALIPA (Papan Lipat) materi mengenali simbol Pancasila;



**Gambar 4.2 Desain Akhir Model**

### **Spesikasi Model**

Pada pengembangan media pembelajaran PALIPA (Papan Lipat) materi mengenali simbol Pancasila menggunakan Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran PPKn pada kurikulum 2013. Ada beberapa tahapan yaitu pengumpulan materi mengenali simbol Pancasila yang sesuai dengan kelas II, desain media PALIPA, melakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli validasi media, uji coba kepraktisan guru dan

siswa, uji coba terbatas yang dilakukan di kelas II SDN Setonorejo 2 dan uji coba luas yang dilakukan di kelas II SDN Setonorejo 1.

### **Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model**

#### **a) Prinsip-prinsip**

Prinsip pengembangan media pembelajaran PALIPA (Papan Lipat) digunakan untuk membantu dan juga dapat menunjang hasil belajar siswa tentang pembelajaran materi mengenali simbol Pancasila. Dengan media pembelajaran tersebut dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih semangat untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran PALIPA (Papan Lipat) diharapkan siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran. Media PALIPA dapat menarik minat siswa dalam belajar karena disuguhkan dengan media berisi gambar, kuis, dan tampilan yang menarik. Media PALIPA mudah digunakan, memiliki tampilan gambar yang menarik, dan materinya jelas

#### **b) Keunggulan**

Keunggulan media pembelajaran PALIPA (Papan

Lipat) materi mengenali simbol Pancasila adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan siswa dalam belajar materi mengenali simbol Pancasila
2. Media pembelajaran PALIPA memiliki desain yang menarik
3. Terdapat kuis latihan pada media pembelajaran PALIPA (Papan Lipat) materi mengenali simbol Pancasila
4. Dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan perangkat lunak pendukung maupun jaringan internet

c) Kelemahan

1. Mudah dibawa kemana-mana
2. Memiliki perawatan khusus karena berbahan dasar kayu triplek dan kertas
3. Hanya didesain untuk satu materi.

**Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model**

a) Faktor Pendukung Implementasi Model

1. Kepala sekolah SDN Setonorejo 1 dan SDN Setonorejo 2 mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas II.
2. Guru kelas II dari kedua SD yang diteliti memberikan

dukungan terhadap implementasi media PALIPA

3. Siswa kelas II dari kedua SD antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media PALIPA
- b) Faktor Penghambat Implementasi Model
1. Media PALIPA (Papan Lipat) masih terbatas dengan jumlah siswa yang ada di kelas II. Oleh karena itu, penggunaan media masih dilakukan secara bergilir.
  2. Siswa berebutan saat menggunakan media PALIPA (Papan Lipat)
  3. Saat Media PALIPA (Papan Lipat) terbuka tidak cukup menahan bebannya diruangan kelas yang terdapat hembusan angin kencang.
  4. Media PALIPA (Papan Lipat) bagian alas bawah harus terdapat penahan kecil agar bagian tutup atas tidak terjatuh pada saat digunakan.

**E. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 86% dan

validator materi mencapai presentase 90%. Maka hasil kevalidan dari media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila memperoleh rata-rata presentase sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil rata-rata angket respon guru SDN Setonorejo 1 dan Setonorejo 2 mencapai presentase 98% dan hasil angket respon siswa mencapai presentase 92%. Maka hasil kepraktisan dari media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (post-test) memperoleh rata-rata presentase sebesar 90,9% dengan kriteria sangat efektif.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Palipa pada materi mengenali simbol Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Supriadi, Mulyono Hadi, and Sularmi. 2017. "Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Makna Simbol-Simbol Sila Pancasila Melalui Model Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 2–7.
- Supriyadi. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Andi Rustandi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *JURNAL FASILKOM* 11(2). doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.
- Apriliani, Medhitya Alda, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani, Selvia Yuniar, and Setyowati Setyowati. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2). doi: 10.30659/pendas.8.2.129-145.
- Apriyani, Dwi Dani, Erlando Doni Sirait, and Vickry Ramdhan. 2023. "PENGEMBANGAN E-BOOK DENGAN APLIKASI FLIPBOOK BERBASIS MOBILE LEARNING." *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 7(1). doi: 10.30998/semnasristek.v7i1.6353.
- Arafat Lubis, Maulana, Nisha Marina, Nashran Azizan, and Marhamah. 2021. "GAMIFIKASI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN KAHOOT PADA MATA KULIAH PPKn MISD." *Dirasatul Ibtidaiyah*: 1(2).
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, and Janer Simarmata. 2020. "Media Pembelajaran." *Media Pembelajaran*.

- Ikhwani, Rosyada, and Nuriadi Nuriadi. 2021. "Pemahaman Serta Penerapan Hak Dan Kewajiban Pada Anak Usia Dini ( TK Dan SD) Melalui Pembelajaran PPKn Di Taman Belajar Santai Dusun Bunsalak Desa Jago Kecamatan Praya Lombok Tengah." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4(1). doi: 10.29303/jpmppi.v4i1.555.
- Kurniawati, Natalia Bekti, and Pardimin Pardimin. 2021. "Manajemen Hubungan Sekolah Dengan Masyarakat Dalam Mewujudkan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar." *Media Manajemen Pendidikan* 3(3). doi: 10.30738/mmp.v3i3.9120.
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. 2020. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2(3):418–30.
- Magdalena, Ina, Roshita, Sri Pratiwi, Alfiana Pertiwi, and Anisa Putri Damayanti. 2021. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv." *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1V DI SD Negeri 09 Kamal Pagi* 3:334–46.
- Mahardika, Andi Ichsan, Naruddin Wiranda, and Mitra Pramita. 2021. "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4(3).
- Nababan, Netty. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan." *Jurnal Inspiratif* 6(1).
- Nasution, Abdulgani Jamora, Adelia Priscila Ritonga, Devi Intan Sari Sagala, and Sa'idatul Hasanah. 2023. "Metode Pembelajaran PKN SD Al-Wasliyah 11 Amplas." *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 3(1). doi: 10.47467/edui.v3i1.3155.
- Qoiruni, Salsabila, and Vicky Dwi Wicaksono. 2022. "Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(4).
- Saputera, Yuli. 2022. "Tujuan, Masalah, Dan Sasaran Inovasi Pendidikan." *Tugas Mata Kuliah Mahasiswa*.
- Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, and Abu Yazid Raisal. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA AJAR LUBANG HITAM MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE." *Jurnal Kumparan Fisika* 4(2). doi: 10.33369/jkf.4.2.112-119.
- Sholihah. 2019. "Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo." (172071200049).

- Susilawati, Wiwik Okta, Frens Tika Veriyani Veriyani, Yulia Pratiwi, Tia Anggita Novita Sari, and Sepia Riani. 2022. "Pengembangan Buku Ajar Digital PPKn SD Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Mendukung Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8(1). doi: 10.53565/pssa.v8i1.452.
- Syahroni, Mashud, Firstya Evi Dianastiti, and Fifit Firmadani. 2020. "Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *International Journal of Community Service Learning* 4(3).
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Utami, Sarwik. 2018. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(1):137. doi: 10.33578/jpkip.v7i1.5346.
- Wahyuni, Indah. 2018. "Pemilihan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan* 1(1).
- Yaumi, Muhammad. 2017. "Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Yelvita, Feby Sri. 2022. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 4(8.5.2017):2003–5.
- Yudianto, Arif. 2017. "Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran." *Seminar Nasional Pendidikan 2017*.