

**PENGEMBANGAN PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR) PADA MATERI
LAMBANG PANCASILA DAN PENGAMALAN SILA PANCASILA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Fauziyah Damayanti¹, Arya Setya Nugroho².
Program studi pendidikan sekolah dasar
Universitas Muhammadiyah gresik, Indonesia
Fauziyahdamayanti22@gmail.com¹, aryasetya@umg.ac.id².

ABSTRACT

The media used in schools only use textbooks, worksheets and media in the form of pictures or posters so that students tend to be boring and uninteresting so researchers aim to produce products through the development of smart pocket board media material objects, animals, plants around me and their quality according to material experts and media experts and measure interest through student response questionnaires. The type of research used in this research is R&D (Reasearch and Development) or research and development developed by Burg and Gall. Learning media was developed through the validation stages of material experts, media experts and assessments from educational practitioners (Sujatmiko, 2019). In addition, this researcher also measured interest in using the smart pocket board media (PAKAPIN) on Pancasila material through a student response questionnaire.

Keywords: smart pocket board media (PAKAPIN), thematic learning

ABSTRAK

Media yang dipakai di sekolah hanya memakai buku pelajaran, LKS serta media berbetuk gambar, yang membuat siswa cenderung bosan serta tak tertarik, maka peneliti punya tujuan menghasilkan produk dengan mengembangkan media smart pocket board di sekitar saya yang berbasis benda nyata, binatang, tumbuhan. Pendapat ahli materi serta media serta kualitas, dan minatnya diukur dengan siswa menjawab angket. Jenis penelitian ini yakni R&D (Reasearch and Development) yang dikembangkan Burg and Gall. Media pembelajaran dikembangkan lewat tahap validasi oleh ahli materi, ahli media dan penilaian oleh praktisi pendidikan (Dimas, 2019). Disamping itu peneliti ini mengukur ketertarikan memakai media papan kantong pintar (PAKAPIN) materi pancasila lewat angket respon siswa.

Kata kunci: media papan kantong pintar (PAKAPIN), pembelajaran tematik

A. Pendahuluan

Media Pembelajaran pada belajar (Anggraeni & Sole, 2018). pendidikan abad ke-21 merupakan Pembelajaran yakni proses media yang memanfaatkan teknologi komunikasi antara pembelajar, sebagai salah satu media untuk pengajar, dan bahan ajar (Sanaky,

2013). Berdasarkan pengertian media sebelumnya, Media pembelajaran merupakan sarana yang sulit dijelaskan secara lisan sebagai bagian dari keseluruhan program pembelajaran (Rahmadhani et al., 2021). Media Pembelajaran ialah unsur paling penting di pembelajaran.

Media pembelajaran yakni sumber belajar membantu guru memperluas wawasan siswa, serta guru bisa memakai berbagai media pembelajaran sebagai bahan untuk menanamkan ilmu pengetahuan pada siswa. Pemakaian media pembelajaran bisa menaikkan minat siswa mempelajari hal baru, dan materi pembelajaran yang diajarkan guru mudah dipahami. Media pembelajaran siswa menyenangkan dapat merangsang siswa selama proses pembelajaran. Lembaga pendidikan formal perlu mengatur alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran bisa dipakai jadi alat mengajar. Sebagai seorang guru wajib bisa memilih media pembelajaran yang tepat serta sesuai untuk dipakai guna mencapai tujuan pengajaran sekolah. Media pembelajaran yakni semua hal yang menyampaikan informasi dari sumber terencana, hingga membentuk

lingkungan belajar yang kondusif memungkinkan penerimanya bisa melaksanakan pembelajaran efisien serta efektif. (Gerlach Dan Ely (1971:7)).

Media yakni semua hal yang menyampaikan informasi sumber ke penerima (Smaldino, dkk. 2008). media yakni alat bantu bagi siswa dan pendidik di proses pembelajaran (Putri et al., 2020). Menurut **AECT** Tahun 1979 media yakni segala bentuk dan saluran proses penyampaian informasi sesuai definisi teknologi pendidikan tahun 2008 oleh **AECT** (dalam Mahadewi 2014:8) "teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfalisitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat". Penggunaan media harus menjadi bagian integral dari setiap kegiatan pembelajaran yang harus menjadi perhatian guru. Setiap media punya karakteristik yang harus difahami, agar kita bisa memilih media yang sesuai kebutuhan serta kondisi scene. Namun, ini sebenarnya bagian yang sering diabaikan oleh guru yang tidak terbiasa memakai media di kelasnya

serta malah terlalu fokus pada materi, menjelaskannya dengan kata-kata bisa memakan waktu lama. Siswa memiliki pemahaman yang berbeda dari pengetahuan sebelumnya, dan mungkin punya pemahaman salah (Lestari & I Nengah Suastika, 2021).

Cara ini membantu guru memberi penjabaran disamping kata-kata, menghemat waktu, penjelasan guru pun lebih mudah dimengerti murid, menarik, membangkitkan motivasi, belajar, menghilangkan kesalahan pemahaman, dan informasi konsisten. Pemakaian media yakni cara terbaik serta bijaksana oleh guru. Media belajar itu dibutuhkan guru supaya pembelajaran efektif serta efisien (Febrianti & Oktaviyanti, n.d.). Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan pembelajaran di SD sangat penting. Karena dengan adanya media memang memudahkan siswa memahami sebuah konsep. Untuk tujuan ini, guru harus memilih media yang tepat berdasarkan tujuan dan materi pembelajaran. Mengingat pentingnya media pembelajaran yang jadi sumber guna menggapai tujuan pembelajaran, hingga guru wajib mampu mengidentifikasi sumber belajar mana tepat. Tujuan alat bantu

pembelajaran yakni memfasilitasi pembelajaran di kelas, menaikkan efisiensi pembelajaran di kelas, menjaga relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, dan memudahkan siswa fokus pada pembelajaran. Dengan bantuan media bisa menaikkan daya ingat siswa sebab media menaikkan perhatian serta motivasi siswa pada materi pelajaran. (Pitaloka et al., 2021). Ada juga dampak negatif dari pembelajaran melalui media yaitu dengan banyaknya peserta didik yang kurang konsentrasi dalam materi dan juga banyaknya peserta didik yang penyampaian kurang maksimal, tidak efektif jika terlalu banyak peserta didik karena hanya ada satu media saja yang digunakan, membuat siswa juga lebih cepat bosan. Dalam pembelajaran sebelumnya, seorang guru menunjukkan bahwa masalah proses pembelajaran yakni mempraktikkan materi pancasila. Siswa sulit memahami materi, sebab materi pembelajaran sangat banyak, serta tak cukup mendengarkan penjelasan serta mengandalkan buku saja. (Rahmadhani et al., 2021). Dari pandangan di atas, gejalanya adalah pendidik memakai media kurang bervariasi dalam hal menguraikan

materi, siswa kurang tertarik membaca materi buku karena tampilannya monoton, dan siswa susah memahami materi Pancasila dan mengamalkan sila-sila Pancasila, karena materi teori saja tidak cukup. Media merupakan salah satu faktor penting bagi guru untuk berhasil menyampaikan materi pembelajaran. Beragam media pembelajaran, antara lain media cetak, media visual, audio, dll. Pemakaian media bisa diterapkan pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yakni pendidikan mencakup beberapa unsur, seperti Pancasila, UUD, serta Bhinneka Tunggal Ika, guna membangun warga negara berwawasan kebangsaan serta cinta tanah air. Pendidikan Kewarganegaraan yakni pendidikan demokrasi bertujuan mendidik generasi muda berperan aktif menjadi warga negara demokratis (Nurdinia et al., 2021). Pada awalnya media fungsinya jadi alat bantu visual di pembelajaran, yakni alat memberi pengalaman visual pada siswa yakni mendorong motivasi belajar, menjelaskan serta menyederhanakan konsep kompleks serta abstrak jadi sederhana. Spesifik dan mudah dipahami. Sehingga, media berfungsi meningkatkan

retensi materi pembelajaran siswa (Hendi et al., 2020).

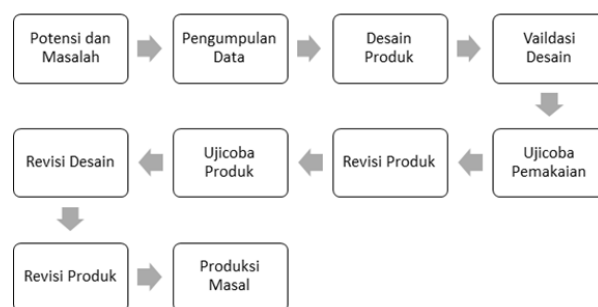
Fungsi media pembelajaran selaku alat bantu mengajar mempengaruhi kondisi serta lingkungan yang ditata guru (Suryani & Agung S, 2012). Sementara itu, Sanaky (2013) punya pendapat media pembelajaran merangsang menghadirkan objek nyata, meniru objek nyata, menerjemahkan konsep abstrak menjadi lebih konkrit, menyamakan persepsi, menyelesaikan hambatan waktu, tempat, jumlah serta jarak, mengulang kajian informasi. Sehingga memberikan suasana belajar menyenangkan serta menarik hingga tujuan pembelajaran bisa dicapai. Beda dengan pandangan yang menjabarkan tentang fungsi media ditinjau dari jenis media yang dipakai, ketiga fungsi media pembelajaran tersebut didasarkan pada penggunaannya, yaitu individu, kelompok, atau kelompok khalayak yang besar. Tiga fungsi utamanya adalah untuk merangsang minat atau tindakan, untuk menyajikan informasi, dan untuk memberi arahan. Secara ringkas bisa dilihat banyak sekali fungsi media pembelajaran yang berkaitan untuk menunjang pembelajaran di kelas, dapat atau

tidaknya fungsi media pembelajaran bisa dioptimalkan tentunya didukung penentuan pemilihan media kelas. (Yazid et al., 2020).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini ialah penelitian pengembangan. Sugiyono (2013:407) dengan melakukan analisis di UPT SDN 271 Wadeng Sidayu Gresik “Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Sehingga pembuatan produk tak cuma dapat dilakukan, tetapi juga harus diverifikasi dan diuji sebelum dapat digunakan serta diterima oleh kalangan itu. Menurut Sandjana (2012.164) Research and Development (R&D) adalah proses pengembangan produk baru ataupun peningkatan produk yang ada, yang bisa dinyatakan. Menurut Nusa (2015.67) Research and Development (R&D). yakni pendekatan penelitian yang terarah dan sistematis bertujuan menemukan, meningkatkan, mengembangkan, melakukan uji efektivitas produk, model dan metode

unggul, baru, efektif, efisien, produktif serta bermakna (Dimas, 2019). Dari pendapat ahli, bisa diambil kesimpulan penelitian dan pengembangan (R&D) yakni metode penelitian sadar dan sistematis menyempurnakan produk sudah ada, atau dengan menguji produk baru, agar produk itu dapat dihitung. (Dimas, 2019). Metode penelitian Research and Development (R&D) (Dimas, 2019)



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Pengembangan Produk
Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran papan Pakapin/Papan Pintar dikembangkan sesuai karakteristik serta kebutuhan siswa kelas II. Mengembangkan produk media pembelajaran Pakapin/Papan Pintar.

- a. Tahap pertama bagi peneliti menganalisis apa masalahnya. Dan mengumpulkan data lewat observasi guru serta siswa sambil berpartisipasi langsung di proses pembelajaran.

- Peneliti menganalisa proses pembelajaran, karakteristik siswa, serta kemampuan siswa mengikuti pembelajaran topikal khusus konten PPKn. Dari analisis itu bisa dipakai mendefinisikan konsep media pembelajaran serta mengumpulkan materi untuk mengadakan pengembangan produk media pembelajaran. Sesudah menganalisis produk, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran Pakapin /Papan Pintar (Pramono, 2022).
- b. Di tahapan ini, Peneliti merancang produk meliputi bentuk, ukuran, warna, serta gambar. Bentuknya berupa Papan Pakapin/Kantong Pintar yang akan dikembangkan, ukuran Papan Pakapin/Kantong Pintar yang dikembangkan, warna serta gambar yang bisa disesuaikan karakteristik serta kebutuhan siswa. Dari pertanyaan itu, peneliti mau mengadakan pengembangan media pembelajaran Pakapin/ papan pintar melibatkan siswa kelas II di pembelajaran. Hal ini mempermudah proses pembelajaran bagi siswa, sebab media Pakapin/Papan Pintar dibuat dengan warna serta gambar ramah siswa agar siswa tertarik saat memakai produk. Media mendorong siswa melakukan latihan benar (Sisilia et al., 2021).
- c. Tahap revisi desain produk Setelah produk media pembelajaran Pakapin/Smart Pocket Board dikembangkan dan digunakan, peneliti selanjutnya melakukan verifikasi media pembelajaran dengan ahli media dan ahli materi. Validator mengisi formulir evaluasi yang disediakan oleh peneliti. Lalu dimodifikasi berdasarkan masukan dan saran validator, kemudian dikembalikan ke validator untuk dievaluasi kembali. Karenanya, setelah seluruh verifikator memberi evaluasi dengan catatan kelayakan pemakaian produk media pembelajaran.
- d. tahapan selanjutnya Artinya, untuk menguji penggunaan produk. Uji coba penggunaan produk dilakukan sekali dalam jumlah terbatas 10 siswa. Uji coba produk untuk mempelajari simbol Pancasila, yang digunakan dalam proses presentasi dan aplikasi. Tahap pertama adalah agar siswa mengetahui simbol-simbol panca sila dalam panca sila, dan tahap kedua adalah membimbing siswa menemukan contoh serta penerapan pancasila di kehidupan. Di tahap ini peneliti akan menggulirkan siswa secara bergiliran dan mengenalkan proses simbol Pancasila. Jika siswa belum paham

ataupun kurang paham, peneliti mengulangi penjelasan sesuai petunjuk peneliti sampai siswa berhasil memahami. Setelah siswa menyelesaikan tes penggunaan produk, siswa diharuskan mengisi angket respon siswa pada media pembelajaran. Hasil respon siswa terhadap uji coba produk terbatas yang jadi landasan kelayakan media pembelajaran serta perbaikan produk (Firdayati, 2020).

- e. Analisis Kelayakan Produk Hasil Evaluasi Penggunaan Produk oleh Instruktur Instruktur menguji coba produk terbatas berdasarkan evaluasi instruktur terhadap media dan materi pembelajaran yang diberikan selama pembelajaran dengan menggunakan instrumen pengujian produk. Guru dapat memberikan penilaian dengan mencapai skor keseluruhan 86,6 pada skala Kesederhanaan, kemudian memberikan masukan dan rekomendasi kepada peneliti Media Pembelajaran Papan Saku Pintar hingga bisa menyimpulkan Media Pembelajaran Papan Saku Pintar adalah cocok belajar menggunakan kategori. 2. Hasil uji coba produk oleh siswa Uji coba produk secara terbatas terhadap 15 siswa kelas dua sekolah dasar. Telah dilakukan eksperimen terbatas pengenalan

lambang pancasila ke dalam materi Pembelajaran Tematik Topik 1, Subtopik 1 Rumah Harmonis, Pembelajaran 2. Di tahap ini, siswa diminta memakai media pembelajaran Pakapin di bawah bimbingan guru. Selain itu, siswa diminta mengisi Kuesioner Tanggapan Siswa pada media pembelajaran Pakapin/Papan Pintar yang sudah mereka gunakan. Jadi dari angket diisi siswa di tes produk terbatas, rata-rata skor “ya” adalah 89 poin, serta rata-rata skor “tidak” adalah 89 poin. Hingga bisa disimpulkan penilaian hasil respon siswa 89 memungkinkan media pembelajaran Pakapin tergolong “sederhana” bagi pembelajaran.

- f. Hasil Produk dihasilkan dari pengembangan produk menaikkan semangat serta kemampuan siswa mengikuti pembelajaran mata pelajaran berbentuk media pembelajaran Pakapin Lambang Pancasila mengenalkan pembelajaran mata pelajaran tema 1 Harmoni Hidup Subtema 1 Hidup di rumah dan belajar serasi 2. Pengembangan produk media Pakapin Papan saku pintar ini dari triplek dengan ukuran 70 x 50 cm dan dialasi styrofoam. Warna triplek disesuaikan karakteristik serta

keperluan siswa. Kayu lapis dilengkapi dengan busa dan lima kantong untuk menyimpan bahan yang jadi sumber daya supaya mudah diakses. Disamping itu, Pakapin memiliki kantong yang didesain di berbagai warna untuk melibatkan siswa dalam belajar. Papan saku Pakapin/Pintar dikembangkan untuk permasalahan yang ada di UPT SDN 271 Gresik untuk siswa kelas II sekolah dasar. Keuntungannya adalah siswa bisa belajar serta maju dengan kecepatan mereka sendiri. Topik dirancang memenuhi kebutuhan membaca serta pemahaman baik siswa cepat maupun yang lambat. Tapi akhirnya seluruh siswa harus menguasai mata pelajaran tersebut. Selain mampu mengulang materi di media, siswa secara logis akan mengikuti urutan pemikiran (Insani et al., 2023). Perpaduan antara teks serta gambar di sebuah halaman media bisa menaikkan daya tarik dan memudahkan pemahaman terhadap informasi baik secara verbal maupun visual. Walau konten informasi media wajib diperbarui serta direvisi sesuai perkembangan serta penemuan baru di lapangan, materi ini bisa direproduksi secara ekonomis serta didistribusikan mudah. Kontra Sulit

memunculkan gerakan di halaman media. Biaya pencetakan bisa tinggi jika ilustrasi berwarna ditampilkan. Proses pencetakan media biasanya membutuhkan waktu panjang, bergantung perangkat pencetakan serta kerumitan informasi halaman yang dicetak. Media cetak bisa cepat rusak apabila tak ditangani secara baik (itsna durro, 2016).

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian bisa diambil kesimpulan pengembangan media pembelajaran Pakapin/Papan Pintar bisa meningkatkan pengalaman siswa di pembelajaran. Media pembelajaran Pakapin/Papan Pintar diujicobakan kepada 15 siswa kelas II UPT SDN 271 Gresik. Selama uji coba, siswa mampu mengidentifikasi lambang-lambang Pancasila beserta contoh dan penerapannya di kehidupan. Media pakapin layak dipakai menurut hasil verifikasi ahli materi, evaluasi guru kelas, serta nilai tanggapan siswa. Bisa diambil kesimpulan media Pakapin/Papan Saku Pintar layak dipakai menjadi media pembelajaran, sebagaimana hasil penelitian menunjukkan: Nilai Ahli Materi 85,7 Evaluasi Guru 86,6

Tanggapan Siswa 89. Rata-rata dari semua evaluasi adalah 84,7 yaitu pada kategori “sangat baik” maka Papan Pintar layak dipakai untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Dimas, M. (2019). "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE R & D PADA MATA PELAJARAN DUA DIMENSI KOMPETENSI KEAHLIAN" ANIMASI DI SMK NEGERI 2 SURABAYA Mochamad Dimas Lutfi Purnomo Abstrak. 67–73.

Febrianti, F., & Oktaviyanti, I. (n.d.). "Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Wadukopa. *PENDAGOGIA": Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 2021.
<https://jurnal.educ3.org/index.php>

Firdayati, L. (2020). "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI DISCOVERY LEARNING DENGAN GEOGEBRA PADA MATERI TRANSFORMASI.

AKSIOMA": Jurnal Program Studi Pendidikan, 9(3).
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2899>

Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa". *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>

Insani, L. P. Z., Nurhasanah, Astawa, I. M. S., & Rachmayani, I. (2023). Pengembangan Metode Finger Painting Dalam Meningkatkan Kemampuan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 48–55.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2815>

itsna durro. (2016). kelebihan dan kekurangan penggunaan media adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pusat perhatian dunia. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1–23.

Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). "Pengembangan Media

- Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*", 4(1).
<https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Nurdinia, E. Q., Sahari, S., & Wiguna, F. A. (2021). "Media Flash SIPA (Sila Pancasila) Pada Lambang Garuda Pancasila Dalam Pembelajaran PPKN Muatan Simbol Sila-Sila Pancasila Kelas 1 SD In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*".
- Pitaloka, D. L., Dimyati, D., & Purwanta, E. (2021). "Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*", 5(2).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Pramono, K. H. (2022). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D". *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 9–16.
<https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6949>
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). "Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*", 4(2).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>
- Rahmadhani, D. D., Putri, I. C., Putri, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Salah Satu Pemanfaatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6).
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1574>
- Sisilia, Nadziroh, N., & Chairiyah, C. (2021). "PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPIN DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN PPKN PADA SISWA KELAS II SD PANGUDI LUHUR

ST. ALOYSIUS SEDAYU".
TRIHAYU: Jurnal Pendidikan
Ke-SD-An, 8(1).
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11134>

Yazid, M., Fadilah, D., Husni, M.,
Apriana, D., & Hamdi, Z. (2020).
Pendampingan Pengembangan
Media Pembelajaran Lima Mata
Pelajaran bagi Guru Sekolah
Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(4).
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i4.26>