

Pengembangan Media Pembelajaran Siviorbox Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V SDN 1 Sarangmeduro Kabupaten Rembang

Muhamad Mujib

Universitas Trunojoyo Madura

Nilamsari Damayanti Fajrin

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: Telang, Kamal, Bangkalan, Jawa Timur

muhamadmujib1803@gmail.com

Abstract. *This research was motivated by the lack of use of instructional media during the learning process, especially in the material on Pancasila values in theme 1 sub-theme 1. Which found that classical learning completeness in Civics subjects on Pancasila values only got a percentage of 60%. The purpose of this study was to determine the validity, practicality and effectiveness of the SIVIORBOX learning media. This development research uses the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The test subjects for this study were fifth grade students at SDN 1 Saarangmeduro, Rembang Regency. The validity of the SIVIORBOX learning media obtained from the results of expert validation obtained a percentage of the learning media validator by 88%, the language validator by 74%, the material validator by 96%, and the learning design validator by 77.3%. With an average of 88.83%. The practicality of the SIVIORBOX learning media was obtained from the results of the student response questionnaire and also the teacher's response questionnaire. in the small group test student response questionnaire obtained a percentage of 100% and in the large group trial obtained a percentage of 93.6%. Then the results of the teacher's response obtained a percentage of 100%. From the results of calculating student response questionnaires and teacher response questionnaires, an average of 98.4% was obtained. The effectiveness of the SIVORBOX learning media was obtained from the results of calculating student and teacher activity observation sheets. on the results of observations of student activity, a percentage of 93.71% was obtained and on the results of observations of teacher activity, a percentage of 100% was obtained. Then the average acquisition from the results of the questionnaire observing the activities of teachers and students was 96.85%. Then on student learning outcomes obtained classical mastery scores with a percentage of 94.73%*

Keywords: *Learning Media, SIVIORBOX, Pancasila.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran, terutama pada materi nilai-nilai pancasila yang berada ditema 1 subtema 1. Yang mana ditemukan bahwasanya ketuntasan belajar secara klasikal pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai pancasila hanya mendapatkan persentase sebesar 60%. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran SIVIORBOX. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Saarangmeduro Kabupaten Rembang. Kevalidan dari media pembelajaran SIVIORBOX yang diperoleh dari hasil validasi ahli diperoleh persentase pada validator media pembelajaran sebesar 88%, validator bahasa sebesar 74%, validator materi 96%, dan validator desain pembelajaran sebesar 77,3%. Dengan rata-rata sebesar 88,83%. Kepraktisan media pembelajaran SIVIORBOX diperoleh dari hasil angket respon siswa dan juga angket respon guru. pada angket respon siswa uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 100% dan pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 93,6%. Kemudian pada hasil respon guru diperoleh persentase sebesar 100%. Dari hasil perhitungan angket respon siswa dan angket respon guru diperoleh rata-rata sebesar 98,4%. Keefektifan media pembelajaran SIVORBOX diperoleh dari hasil perhitungan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. pada hasil observasi aktivitas siswa diperoleh persentase sebesar 93,71% dan pada hasil observasi aktivitas guru diperoleh persentase sebesar 100%. Kemudian perolehan rata-rata dari hasil angket observasi aktivitas guru dan siswa sebesar 96,85%. Kemudian pada hasil belajar siswa diperoleh nilai ketuntasan secara klasikal dengan persentase 94,73%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, SIVIORBOX, Pancasila.

LATAR BELAKANG

Seiring dengan adanya perkembangan pendidikan yang semakin maju diperlukan juga inovasi-inovasi agar tidak tertinggal dengan adanya perubahan-perubahan. Maka dari itu inovasi dalam pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk membuat suasana belajar menjadi lebih nyaman dan bervariasi. Inovasi dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang semenarik mungkin sehingga penyampaian materi bisa dilakukan dengan lancar. Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai pendidik untuk membantu dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan bisa dimengerti dengan baik oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri sangat disarankan dalam proses pembelajaran terlebih ketika materi yang akan diajarkan sulit dimengerti oleh siswa.

Sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran, media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar fokus siswa bisa teralihkan ke materi yang akan disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta membangkitkan motivasi belajar siswa (Magdalena, Ina, dkk. : 2021, 319). Selain itu penggunaan media pembelajaran juga akan menyingkat materi yang terlalu banyak menjadi lebih sedikit dan memudahkan pendidik dalam penyampaian materi dan juga pemahaman siswa. Media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai media dalam membentuk karakter siswa. Dengan media pembelajaran akan membuat siswa lebih fokus dan lebih menyukai cara penyampaian sebuah materi. Pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran akan membuat suasana belajar menjadi lebih aktif daripada tidak menggunakan media pembelajaran. Menurut Lemi Indriyani (2019: 19) media sangat bermanfaat dan juga berguna dalam proses jalannya suatu pendidikan karena dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenej, teratur, dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan. Terlebih untuk membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila tidak cukup hanya dengan memberikan pemaparan saja, namun siswa juga perlu diajak untuk berkreasi dan berpikir kritis. Untuk menjawab hal tersebut perlu adanya media yang bisa membuat siswa terkesan dan juga ikut dalam menggunakan media yang dipakai salah satu contohnya adalah dengan menggunakan media yang bergambar atau menggunakan media pembelajaran dengan bentuk atau konsep permainan yang relevan dengan siswa. Terlebih dalam memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai yang terkandung pada sila Pancasila yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran juga harus didasari dengan karakteristik siswa dan juga relevan dengan keseharian siswa.

Berdasarkan dari hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti terhadap 25 siswa di SDN Sarangmeduro Kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang, dapat diketahui bahwa 92 % siswa menyukai pembelajaran di dalam kelas dan 8 % siswa tidak menyukai pembelajaran di dalam kelas. Pada poin selanjutnya 68% siswa menyukai belajar secara mandiri dan 32% menyukai belajar berkelompok. Pada poin selanjutnya diperoleh 80% siswa menyukai media pembelajaran ketika belajar dan 20% siswa tidak menyukai media pembelajar. Kemudian pada poin selanjutnya 16% siswa menyukai media pembelajaran multimedia intraktif, 12% menyukai alat peraga, 60% menyukai media permainan, dan 12% menyukai media pembelajaran lainnya. Pada poin selanjutnya 80% siswa setuju bahwa media pembelajaran membantu memahami materi yang disampaikan dan 20% siswa tidak setuju dengan media pembelajaran membantu memahami materi yang disampaikan. Pada poin selanjutnya 80% siswa menyukai permainan selain dari smartphone/HP dan 20% tidak menyukai permainan selain dari smartphone/HP. Pada poin selanjutnya terdapat 88% siswa menyukai media pembelajaran yang bisa dicoba dan 12% tidak menyukai media pembelajaran yang bisa dicoba sendiri. lalu pada poin selanjutnya 84% siswa pernah mencoba media pembelajaran yang dibawa oleh guru dan 16% tidak pernah mencoba media pembelajaran yang dibawa oleh guru. Pada poin selanjutnya 96% siswa setuju bahwa media pembelajaran dari guru menyenangkan dan 4% siswa tidak setuju bahwa media pembelajaran dari guru menyenangkan. Kemudian pada poin selanjutnya 88% siswa menyukai media pembelajaran yang bergambar dan 12% tidak menyukai media pembelajaran yang bergambar. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket kebutuhan siswa disimpulkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara langsung seperti halnya sebuah permainan dan memiliki tampilan yang menarik atau bergambar untuk memudahkan siswa dalam memahami konteks yang dibahas.

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara kepada guru kelas V di SDN Sarangmeduro menunjukkan bahwa : (1) media pembelajaran yang digunakan pada kelas V SDN Sarangmeduro adalah Video dari Youtube, dan juga gambar. Hal ini terlihat di salah satu bagian tembok kelas dimana media gambar yang digunakan diletakkan. (2) respon siswa ketika dalam kegiatan pembelajaran juga menunjukkan respon yang baik dan antusias. Dan biasanya siswa juga diminta sesekali untuk maju kedepan (3) media pembelajaran yang digunakan juga hanya pada mata pelajaran tertentu saja, seperti pada mata pelajaran IPA, MTK, Bahasa Indonesia. (4) sarana dan juga prasarana di SDN Sarangmeduro juga mendukung untuk alat bantu dalam kegiatan pembelajaran seperti adanya wifi dan juga ruang untuk komputer. (5) guru menggunakan sarana dan juga prasarana yang ada di sekolah untuk

mengembangkan media pembelajaran seperti akses internet dan juga alat printer untuk mencetak. (6) guru biasanya mengembangkan media pembelajaran secara pribadi. (7) siswa lebih tertarik ketika guru menggunakan media pembelajaran. (8) kendala yang dialami pada saat penggunaan media pembelajaran biasanya jaringan internet yang tidak terlalu bagus dan juga seringnya mati lampu. (9) siswa menyukai kegiatan pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara langsung atau menggunakan media yang bisa siswa coba sendiri. (10) mata pelajaran yang sulit bagi siswa adalah matematika, IPS, PPKn. Selain itu pada hasil belajar siswa ditemukan bahwasanya ketuntasan belajar secara klasikal pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila menunjukkan presentase 60%. Menurut Depdiknas (2004) dalam Bahar dan Afdholi (2019: 7) ketuntasan belajar siswa dapat diukur apabila siswa mencapai 75% secara klasikal. Rendahnya presentase ketuntasan klasikal hanya ditemukan pada mata pelajaran PPKn di tema 1 dengan materi nilai-nilai pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan juga angket, upaya yang dilakukan oleh peneliti sebagai solusi dari permasalahan di atas yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa seperti halnya menggunakan gambar dan juga media pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara langsung atau dalam bentuk sebuah permainan. Media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam penyampaian materi ke siswa. selain itu dengan media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) ini dapat menarik minat siswa agar siswa dapat bersemangat dan juga menjadi fokus saat kegiatan belajar mengajar. Diharapkan juga dengan adanya media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) ini akan membuat siswa menjadi lebih paham dan mengerti materi yang disampaikan karena siswa disini akan memiliki pengalaman belajar yang lebih bervariasi dengan media permainan.

KAJIAN TEORITIS

1. Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pelajaran oleh guru, media pembelajaran menduduki peran yang penting dalam berlangsungnya suatu pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam mengajar di dalam kelas sebagai alat bantu yang memudahkan dalam penyampaian materi ke siswa. dengan adanya media pembelajaran diharapkan akan mempermudah bagi para guru dalam menyusun strategi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Menurut Magdalena dkk (2021: 316) media pembelajaran dapat disebut juga sebagai sebuah perangkat keras ataupun perangkat lunak yang

digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan nantinya akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Pendapat lain juga disampaikan oleh Adam, Steffi dkk (2015: 2338) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan adanya penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar juga diharapkan juga mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga efisien dan berjalan dengan lancar. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan materi,

Media pembelajaran juga dapat menjadi alat bantu dalam menciptakan interaksi antara siswa dengan guru. Interaksi antara siswa dengan guru ini yang nantinya akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif. Interaksi ini juga akan membuat siswa akan lebih fokus pada media pembelajaran yang sedang digunakan oleh guru. Sehingga nantinya siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik. Menurut Hasan dkk (2021: 40) fungsi dari media pembelajaran secara garis besar adalah sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam kegiatan pembelajaran, memberikan stimulus motivasi siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran, dan juga untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Pendapat lain juga disampaikan oleh Isnarto dkk (2017: 34) yang mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan dikelola oleh guru. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah perantara informasi atau alat bantu yang digunakan untuk mencegah terjadinya hambatan yang dikelola oleh guru.

2. Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX)

Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan kartu yang memuat materi nilai-nilai Pancasila di dalamnya. Media pembelajaran berbentuk kartu ini akan berisikan materi tentang perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai Pancasila di dalamnya. Media pembelajaran SIVIORBOX termasuk kedalam jenis media pembelajaran cetak yang berbentuk lembaran kartu. Media

pembelajaran cetak merupakan media yang menyajikan sebuah informasi melalui teks maupun disertai ilustrasi untuk memudahkan seseorang untuk memahami. Media ini juga akan dilengkapi dengan lima box kecil yang mempresentasikan jumlah sila Pancasila dan juga sebagai tempat untuk meletakkan kartu yang sesuai dengan sila Pancasila. Media pembelajaran ini akan berbentuk seperti halnya sebuah permainan sehingga diharapkan nantinya akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Media ini memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk mencoba dan mencocokkan kartu-kartu yang didapatkan dengan sila Pancasila yang sesuai. Media dengan konsep seperti permainan seperti ini dapat menarik perhatian siswa. Pada dasarnya siswa akan tertarik dengan sebuah permainan, terlebih siswa akan terlibat di dalamnya (Aulya dkk, 2021: 422).

Media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) ini pada setiap kartu akan berisikan gambar-gambar dan deskripsi singkat yang mempresentasikan perilaku manusia yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan adanya gambar dan juga deskripsi diharapkan akan membantu siswa lebih cepat memahami apa yang disampaikan dalam setiap kartunya. Sehingga tingkat pemahaman siswa akan lebih meningkat dengan adanya media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX). Menurut Muhajarah dkk (2019:30) Kedudukan dari media cukup penting untuk meningkatkan kadar informasi yang diingat jika dibandingkan dengan pembelajaran melalui metode ceramah. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang berbentuk permainan diharapkan akan mampu membuat suasana belajar yang efektif dan juga efisien. Sehingga sikap pasif pada siswa akan dapat diatasi jika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) memvisualisasikan bagaimana bentuk-bentuk nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu guru dalam membentuk karakter siswa yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Media Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) ini diharapkan dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila. Pendidikan karakter di sekolah dasar sangat perlu untuk diterapkan, karena pendidikan karakter akan membawa kebiasaan cara berpikir dan berperilaku yang nantinya akan bermanfaat bagi siswa dalam menjalani hidup dan bekerja sama di keluarga, masyarakat dan bangsa (Harjanti dkk, 2022:2775). Dengan adanya pendidikan karakter akan memudahkan untuk membentuk pelajar di Indonesia menjadi pelajar Pancasila.

3. Nilai – Nilai Pancasila

Pancasila sebagai ideologi dan juga pandangan hidup bangsa Indonesia sudah selayaknya nilai-nilai di dalamnya ditanamkan sejak belia. Dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat diharapkan akan mampu membentuk kepribadian yang baik dan juga bertanggung jawab. Implementasi nilai-nilai Pancasila pada siswa penting sekali untuk ditanamkan dan diterapkan dalam kesehariannya. Karena peran Pancasila dalam pendidikan di Indonesia sangat penting, yang mana dalam Pancasila memiliki peran dalam membentuk karakter siswa melalui nilai-nilai Pancasila (Sulianti, dkk, 2020: 55). Pendapat lain juga disampaikan oleh Dwiputri (2021: 1267-1268) bahwasanya nilai-nilai Pancasila berpengaruh dalam pembentukan karakter bangsa yang berkualitas. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasanya nilai-nilai Pancasila sangatlah penting bagi Indonesia untuk membentuk karakter bangsa yang berkualitas.

4. Karakteristik Siswa SD

Sekolah dasar merupakan tingkatan pendidikan yang ada di Indonesia yang dilaksanakan selama enam tahun. Siswa sekolah dasar berada pada rentang umur antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13. Pada pendidikan sekolah dasar memiliki sebuah tujuan yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap dasar yang berguna bagi siswa untuk kehidupan sehari-hari (Hidayah 2015). Dalam hal ini sangat berkaitan erat dengan adanya proses pembelajaran yang berlangsung. Sehingga dalam proses pembelajaran perlu dilakukan kesesuaian antara pembelajaran yang berlangsung dengan karakteristik siswa. Hal ini sangat penting dikarenakan siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga penyesuaian juga perlu dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Jika hal ini tidak dilakukan, maka akan berdampak terhadap kualitas suatu pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Maka dari itu peran guru disini sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu memahami karakteristik siswa nya dan merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang beragam salah satunya yaitu dipengaruhi oleh lingkungan sekitar siswa. meskipun ada beberapa faktor lainnya yang mempengaruhi karakteristik dari siswa, seperti halnya faktor keturunan. Bagi para guru sangat penting untuk mengetahui karakteristik siswanya. Yang mana dengan mengetahui karakteristik dari siswanya seorang guru akan dengan mudah dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya

Penelitian yang relevan dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Eni Harjanti, Iin Purnamasari, Sumarno (2022) dalam Jurnal Kualita Pendidikan, pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran kartu remi berbasis profil pelajar Pancasila pada kelas VI tema 2 kesatuan perbedaan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan sugiyono. Subjek yang dipakai pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Kreyo tahun ajar 2021/2022. Yang mana terdiri dari 6 siswa kelas VI pada uji coba kelompok kecil dan 21 siswa untuk kelompok besar dalam uji coba. Pada hasil penilaian ahli media dan ahli materi diperoleh hasil bahwasanya media pembelajaran permainan kartu berbasis profil pelajar Pancasila layak digunakan dengan kriteria “sangat baik”. Penelitian lain yaitu ditemukan pada Penelitian yang dilakukan Soffy Nur Haninda & Hendrik Pandu Paksi (2022) dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, pada penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media KARGO (Kartu Bingo) Pancasila yang bermuatan pada materi nilai Pancasila untuk pembelajaran tatap muka. Pada penelitian ini ditinjau dari aspek kevalidan, penggunaan, kemenarikan media, dan efektivitas media pembelajaran, peneliti menyarankan media pembelajaran KARGO Pancasila digunakan untuk membantu siswa kelas V SD dalam memahami materi nilai Pancasila pada pembelajaran di dalam kelas. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan penelitian yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang memiliki hasil uji validasi materi dengan presentase 86,5% dan hasil uji validasi media dengan presentase 89,3%. Kemudian hasil uji validasi materi dan media mendapatkan kategori “sangat baik” sehingga peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran KARGO Pancasila dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kelas V UPT SD Negeri 233 Gresik. Setelah dilakukan uji coba, media pembelajaran KARGO Pancasila mendapatkan nilai rata-rata angket dengan presentase 93,6%, sehingga dapat dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau (*Research and Development*). Pada penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh dkk (2014) Pada model ADDIE terdapat lima tahapan di dalamnya, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sarangmeduro Kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Sarangmeduro yang berjumlah 25 siswa. Media pembelajaran Pancasila Behavior Box (SIVIORBOX) dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli desain media pembelajaran, dan juga ahli desain pembelajaran. pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, observasi, wawancara, tes, dan studi dokumen.

Prosedur Tahap Pengembangan Penelitian :

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahapan yang pertama yang dilakukan pada model ADDIE adalah tahap analisis (Analysis). Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (Cahyadi, 2019:413). Pada tahap analisis ini dilakukan proses dalam menemukan permasalahan dengan melakukan observasi, wawancara terhadap guru dan juga siswa kelas V. Pada proses ini juga akan didapatkan permasalahan yang akan menjadi dasar dari adanya penelitian ini. Dari permasalahan tersebut akan diketahui apa saja yang menjadi alasan peneliti dalam penelitian ini. Pada tahapan ini kegiatan analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas V SDN 1 Sarangmeduro. Selain dari penyebaran angket ke siswa, peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa dan juga guru kelas 5 untuk menggali informasi lebih lanjut lagi. Sehingga peneliti dapat menemukan permasalahan yang dialami pada siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap yang kedua pada model penelitian pengembangan ADDIE adalah tahap desain (*design*). Dalam tahapan ini peneliti akan menentukan elemen dari produk yang akan dikembangkan seperti halnya gambar, animasi, narasi dll (Purnamasari: 2019). Pada tahap ini perancangan produk sangat diperhatikan agar dapat mendapatkan hasil yang baik. Rancangan produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan hasil dari analisis permasalahan yang ditemui. Dari permasalahan tersebut peneliti akan membuat desain produk yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa. perencanaan ini juga meliputi

berbagai aspek yang didasari dari masalah yang ditemukan. Setelah itu peneliti akan membuat garis besar dari materi yang akan dikembangkan dengan produk.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahapan yang ketiga yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model ADDIE yaitu tahap pengembangan (development). Pada tahap ini merupakan tahapan dimana rancangan yang sebelumnya sudah dibuat dan kemudian akan dibuat dalam bentuk yang sudah jadi (Purnamasari: 2019). Pada tahapan ini rencana yang sebelumnya sudah disiapkan akan dibuat dalam bentuk nyata sehingga nantinya akan layak untuk dipakai. Namun sebelum produk dipakai nantinya akan melalui uji kelayakan dari berbagai ahli yang meliputi ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahapan yang ke empat pada penelitian pengembangan model ADDIE yaitu tahap implementasi (implementation). Pada tahapan ini akan dilakukan uji coba produk yang sudah dibuat dan sudah dapat digunakan. Uji coba akan dilakukan terhadap siswa perorangan, kemudian uji coba secara kelompok kecil, dan uji coba dengan kelompok besar. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Setelah implementasi selesai maka nantinya akan dilakukan tahap evaluasi.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahapan yang ke lima pada penelitian pengembangan model ADDIE yaitu tahap evaluasi (evaluation). Menurut Purnamasari (2019) Tahap evaluasi merupakan proses dimana produk yang dikembangkan bisa dikatakan berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan dari hasil kebutuhan yang ada. Dan apabila diperlukan perbaikan maka bisa dilakukan perbaikan dan disempurnakan lagi. Agar nantinya menghasilkan produk yang diinginkan. Hasil dari evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan produk. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat terpenuhi oleh tujuan pengembangan produk.

Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi, Lembar observasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengamati pada proses pembelajaran di kelas V SDN 1 Sarangmeduro. Observasi dilakukan pada aktivitas siswa dan juga guru. kemudian lembar Angket yang digunakan pada studi pendahuluan dan setelah uji coba produk SIVIORBOX dilakukan meliputi angket respon siswa, guru dan juga angket

validasi ahli. Selanjutnya yaitu Lembar tes yang pada penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas V sejumlah 25 siswa. pada pelaksanaannya lembar tes digunakan untuk mengukur kognitif siswa terhadap pemahaman materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran SIVIORBOX.

Teknik Analisi Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis data kualitatif

Pada penelitian pengembangan ini data kualitatifnya berupa deskripsi mengenai kritik, saran dari ahli validasi, hasil wawancara siswa dan guru, hasil observasi, serta penilaian guru dan siswa. Noeng Muhadjir (1998: 104) dalam Rijali (2018: 84) mengungkapkan bahwasanya analisis data merupakan usaha dalam mencari dan menata dengan cara sistematis dari yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan lainnya. Data dari hasil penelitian inilah yang nantinya akan dijadikan menjadi pedoman dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada penelitian pengembangan ini digunakan dalam mengukur data validasi ahli, angket respon guru dan siswa, lembar observasi aktivitas guru dan siswa. analisis data penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran SIVIORBOX (Pancasila Behavior Box) merupakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang berisikan materi nilai-nilai pancasila yang disajikan dalam bentuk permainan kartu dan dilengkapi dengan box yang mewakili sila Pancasila. Pada media pembelajaran SIVIORBOX ini terdapat 25 kartu yang berisikan gambar dan juga diskripsi singkat tentang perilaku yang sesuai dengan sila pancasila. terdapat juga kartu yang berisikan lambang sila pancasila. konsep ini dipilih karena nantinya media pembelajaran dapat digunakan dan dicoba semua siswa dalam proses pembelajaran. di dalam media pembelajaran SIVIORBOX ini juga terdapat buku panduan yang berisikan tata cara penggunaan, kunci jawaban, dan juga identitas pengembang. Selain itu media pembelajaran SIVIORBOX ini dikemas menggunakan kotak kayu sebagai wadah kartu dan juga buku panduan.

Media pembelajaran SIVIORBOX yang dikembangkan oleh peneliti yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas V SDN 1 Sarangmeduro layak untuk digunakan.

media pembelajaran SIVIORBOX dikatakan layak karena telah dilakukan uji coba pada tingkat kevalidan, kepraktisan, dan juga keefektifan. Kevalidan pada media pembelajaran SIVIORBOX ini diperoleh dari hasil analisis lembar angket validasi ahli media pembelajaran, lembar angket validasi ahli bahasa lembar angket validasi ahli materi, dan juga lembar angket validasi ahli disain pembelajaran. Kemudian pada tingkat kepraktisan media pembelajaran SIVIORBOX diperoleh dari hasil analisis lembar angket respon siswa kelompok kecil, kemudian lembar angket respon siswa kelompok besar, dan juga lembar angket respon guru. Keefektifan media pembelajaran SIVIORBOX diperoleh dari hasil analisis lembar observasi aktivitas, lembar observasi aktivitas guru, dan juga hasil belajar.

1. Kevalidan Media Pembelajaran SIVIORBOX

Kevalidan pada media pembelajaran SIVIORBOX dapat diketahui melalui analisis hasil angket validasi yang diisi oleh validator yang ditentukan. Ahli validasi pada penelitian ini terdiri dari ahli validasi media pembelajaran, ahli validasi bahasa, ahli validasi materi, dan juga ahli validasi disain pembelajaran. dari hasil penilaian ahli validasi media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 88%. Hasil penilaia ahli validasi Bahasa diperoleh persentase sebesar 74%. Pada hasil penilaian ahli validasi materi diperoleh persentase sebesar 96%. Kemudian pada hasil peilaian ahli validasi disain pembelajaran diperoleh persentase sebesar 77,33%. Dari hasil validasi ahli tersebut kemudian diperoleh persentase rata-rata kevalidan sebesar 88,83% dengan kategori sangat valid sehingga media pembelajaran SIVIORBOX layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 1 Sarangmeduro.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran SIVIORBOX

Kepraktisan pada media pembelajaran SIVIORBOX dapat diketahui melalui analisis hasil lembar angket respon siswa dan juga lembar angket respon guru. Dari hasil perhitungan lembar angket respon siswa kelompok kecil diperoleh skor dengan persentase sebesar 100%, kemudian lembar angket respon siswa kelompok besar diperoleh skor dengan persentase sebesar 93,6%. Kemudian dari hasila perhitungan lembar angket respon siswa kelompok kecil dan keompok besar diperoleh rata-rata angket respon siswa sebesar 96,8%. Kemudian pada lembar angket respon guru diperoleh skor dengan persentas sebesar 100%. Dari hasil perhitungan angket respon siswa dan angket respon guru diperoleh persentase sebesar 98,4% dengan kategori sangat praktis sehingga media pembelajaran SIVIORBOX layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 1 Sarangmeduro.

3. Keefektifan Media Pembelajaran SIVIORBOX

Keefektifan pada media pembelajaran SIVIORBOX dapat diketahui melalui analisis hasil lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru dan juga tes hasil belajar siswa ranah kognitif. Dari hasil perhitungan lembar observasi siswa diperoleh persentase sebesar 93,42 %. Kemudian lembar observasi aktivitas guru diperoleh persentase sebesar 100 %. Dari hasil perhitungan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru diperoleh persentase sebesar 96,71% dengan kategori sangat efektif. Dan pada hasil belajar siswa diperoleh nilai ketuntasan klasikal dengan persentase sebesar 94,73% sehingga media pembelajaran SIVIORBOX layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 1 Sarangmeduro.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan juga menguji kelayakan dari media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX). Kelayakan dari media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) meliputi beberapa aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan juga keefektifan. Berikut hasil kesimpulan dari uji kelayakan media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) :

1. Kevalidan pada media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) berdasarkan dari hasil penilaian ahli validasi media pembelajaran, ahli validasi bahasa, ahli validasi materi, dan juga ahli validasi disain pembelajaran yang diperoleh persentase rata-rata sebesar 88,83% dengan kategori sangat valid. Dari hasil tersebut media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Kepraktisan pada media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) berdasarkan dari hasil lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru yang diperoleh persentase rata-rata sebesar 98,4% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Keefektifan pada media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) berdasarkan dari hasil lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan juga tes hasil belajar siswa ranah kognitif. Pada hasil lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru diperoleh persentase sebesar 96,71% dengan kategori sangat efektif. Kemudian hasil ketuntasan belajar secara klasikal memperoleh persentase

sebesar 94,73% sehingga media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran untuk pemanfaatan media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) adalah media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas V. media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) juga bisa dijadikan sebagai refrensi mengenai media pembelajaran pada materi nilai-nilai pancasila. media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian bagi siswa dalam proses pembelajaran. karena dalam penggunaannya media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) akan melibatkan siswa secara langsung. saran untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya yaitu media pembelajaran Pancasila *Behavior Box* (SIVIORBOX) dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian kedepannya dengan lebih baik lagi.

DAFTAR REFERENSI

- Adam, S., dan Syastra, M. T. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI BAGI SISWA KELAS X SMA ANANDA BATAM. *CBIS Journal*, 3 (2), 2337-8794.
- Adha, M, M., dan Perdana, D, R. (2020). *Pendidikan Pancasila*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Aditia D, dkk. (2021). Pancala APP (Pancasila's Character Profile): Sebagai Inovasi Mendukung Merdeka Belajar Selama Masa Pandemi. *EDUKASI : jurnal penelitian dan artikel pendidikan*.
- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.XVI, 98-107.
- Asep, R., Djajanegara. (2019). Teknik Analisis Data (Analisis Kualitatif Pada Hasil Kuesioner). *Medikom | Jurnal Ilmu Pendidikan dan Dakwah*.
- Aulya1, R., Zulyusri., dan Rahmawati. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* , 5(3), 421-428.
- Ayudia, Suryanto, E., dan Waluyo, B. (2016). ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA DALAM LAPORAN HASIL OBSERVASI PADA SISWA SMP. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 4(1).
- Bahar. H dan Afdhol, N. S. (2019). Ketuntasan Belajar Ipa Melalui Number Head Together (NHT) Pada Kurikulum 2013. *HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD*. 1(3). 1-11.
- Cahyadi. (2019).Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model Rahmat. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL* Vol. 3, 412-9302.

- Dwiputri, F. A & Anggraeni, D. (2021). Penerapan Nilai Pancasila dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar yang Cerdas Kreatif dan Berakhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.5, 1267-1273.
- Gunawam & Ritonga. A, A. (2019). *Media pembelajaran berbasis industry 4.0*. RAJAWALI PERS. Medan.
- HAKIMAH, E. N. (2016). PENGARUH KESADARAN MEREK, PERSEPSI KUALITAS, ASOSIASI MEREK, LOYALITAS MEREK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MAKANAN KHAS DAERAH KEDIRI TAHU MEREK “POO” PADA PENGUNJUNG TOKO PUSAT OLEH-OLEH KOTA KEDIRI. *Jurnal NUSAMBA*, 1(1).
- Hanafi. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150
- Harjanti, E., Purnamasari, I., Sumarno. (2022). Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(2), 2774-4566.
- Hayati, F., Neviyarni, Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur, 5(1) , 1809-1815
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.
- Kemhan RI. (2014). 45 Butir Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila. Dirjen Perencanaan Pertahanan.
- Kurniawaty,I dkk. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
- Meriyati. (2015). *MEMAHAMI KARAKTERISTIKANAK DIDIK*. Bandar Lampung. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung. : 978-602-8534-67-3
- Muhajarah, K., Rachmawati, F,. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *JUSTEK : JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*. 2(2), 29-36.
- Mutia. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. *FITRAH*, 3(1) , 2722-7294.
- Muna, K. N., dan Wardhana, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PERKENALAN DIRI DAN KELUARGA UNTUK KELAS 1 SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 2614-4417
- Nurfadhillah, S dkk. (2018). PENERAPAN MEDIA VISUAL UNTUK SISWA KELAS V DI SDN MUNCUL 1. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3 (2), 225-242.
- Nurmalasari, L. dkk. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HEWAN DAN TUMBUHAN (TUHETU) PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD NEGERI . *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, No.5, 1-8.
- Nurna, L. dan Purnamasari. (2019). METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK. *JURNAL PENA SD VOLUME* , 5(1).

- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA, Vol.03, 171-187.
- Rasyid, I., dan Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. Vol. VII, No. 1. AXIOM : *Jurnal Pendidikan dan Matematika*.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33).
- Sa'dun, A. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rsodakarya.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V, *jurnal umk*, 3 (2), 198-203.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulianti, A. dkk. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Lembaga Pendidikan. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan.*, 5(1), 54–65.
- Sunarno, A. (2017). EFEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA BERBASIS TEKS (CETAKAN) TERHADAP HASIL BELAJAR CHEST PASS. *Junal undiksha*.
- Sutarti, T., dan Irawan, E. (2021). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Syamsul, A dkk. (2021). *Profil Sekolah Religius Dalam Upaya Menciptakan Pelajar Pancasila*, INDOCAMP. Tangerang.
- Tegeh, I Made. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu: 1-45
- Widyastuti, L., DwijaIswara, P., dan Isrok'atun. (2017). PENERAPAN METODE PANTAU, PANGKAS, PADUKAN, PANGGIL (4P) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA DALAM MERINGKAS CERITA. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
- Yusmino, B, A. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI DI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5 (1), 1-8.