

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi perkembangan zaman di era globalisasi ini. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang pendidik, yakni guru. Guru adalah pendidik yang profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu seorang guru memiliki tugas besar dalam mencerdaskan peserta didik.

Beberapa fakta pendidikan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah cenderung merancang pendidikan dan pembelajaran yang pasif, dimana pembelajaran yang pasif menyebabkan peserta didik kurang memahami pembelajaran atau materi yang diberikan oleh guru. Mayoritas guru di sekolah dasar belum menyadari bahwa peserta didik di sekolah dasar lebih menyukai hal-hal yang bersifat konkret. Seperti yang diungkapkan oleh teori Piaget yaitu peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana peserta didik hanya mampu memecahkan masalah yang bersifat nyata.¹

Faktor lain yang memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar dan mengajar di sekolah adalah media pembelajaran. Media pembelajaran

¹ Ratna Wilis Dahar, *in Teori-Teori Belajar* (Jakarta: Erlangga, 2015).

merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga dapat tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.²

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu materi supaya dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik. Pada saat proses pembelajaran penggunaan media akan sangat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini kualitas peserta didik menjadi meningkat, tidak hanya pendidik saja yang aktif melainkan peserta didik juga menjadi lebih aktif dalam kelas karena terlibat dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

² Teni Nuritta, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.

Peserta didik dapat dikatakan berhasil atau sudah mencapai tujuan pembelajarannya apabila sudah memenuhi 3 aspek. Ketiga aspek tersebut merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai setelah peserta didik melakukan proses pendidikan . pertama aspek kognitif merupakan aspek yang meliputi ilmu pengetahuan, menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi serta membuat. kedua aspek afektif yang berkaitan dengan perkembangan, perasaan, sikap, nilai serta emosi . ketiga aspek psikomotorik meliputi tentang keterampilan/perbuatan peserta didik.

Permasalahan dalam proses belajar mengajar dapat diketahui dari hasil evaluasi yang diketahui oleh guru, melalui nilai atau kemampuan peserta didik dalam menjawab soal evaluasi. Tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan yang baik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru terkadang peserta didik dapat menangkap pembelajaran dengan cepat ataupun lambat. perbedaan setiap individu ini menyebabkan adanya kesulitan belajar dan hal ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik .

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan ibu yuni risayanti S.P.d selaku guru kelas 1 di MI Mashda diketahui bahwa proses pembelajaran sudah sesuai dengan standar proses pendidikan, namun dalam menjelaskan mata pelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan pancasila mempunyai beberapa masalah belum memanfaatkan media pembelajaran, pendidik hanya fokus memberikan materi menggunakan bahan ajar yang telah disediakan oleh pemerintah contohnya LKS dan buku paket sehingga proses pembelajaran menjadi kurang bersemangat serta kurangnya memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Peserta didik menjadi kurang tertarik

dengan adanya pembelajaran yang kurang memotivasi karena setiap pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah setelah itu peserta didik mengerjakan soal yang ada di buku LKS / paket. Hal ini terbukti dari observasi pada kelas 1 MI Mashda dimana hasil dari evaluasi menunjukkan dari 24 peserta didik hanya 10 yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau setara dengan 40 % dari seluruh kelas. Hanya 10 peserta didik yang memperoleh hasil maksimal, sementara 14 peserta didik lainnya masih belum mencapai KKM. di MI Mashda untuk KKM pada mata pelajaran pendidikan pancasila ditetapkan sebesar 75. Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik hal ini menjadi sebab peneliti ingin melakukan penelitian R&D (*Research and development*) karena peneliti ingin mencoba membantu menyelesaikan masalah belajar yang ada di MI Mashda yang diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Yang mana pada materi pembelajaran aku mengenal Indonesia yang merupakan pelajaran pendidikan pancasila yang banyak dikeluhkan oleh peserta didik, contohnya ketika pembelajaran berlangsung pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran peserta didik hanya di beri penjelasan dan tanya jawab.

Upaya peneliti ini untuk meningkatkan pemahaman peserta didik yang lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga terciptalah tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik karena itu peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang kedepannya dapat menunjang pembelajaran di kelas dan juga dapat digunakan untuk memahami materi secara mudah sehingga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan

media pembelajaran Tas Pancasila. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah berkomunikasi. Media tas pancasila adalah suatu materi yang dibentuk menjadi burung garuda yang bertujuan untuk mengasah daya pikir peserta didik, melatih kesabaran, dan mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media tas pancasila dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami dan meningkatkan perhatian terhadap peserta didik terhadap isi materi yang telah diajarkan, sehingga pemahaman konsep materi yang diajarkan sudah menjadi dasar pemikiran peserta didik. Pada media Tas Pancasila ini mempunyai kelebihan diantaranya adalah gambarnya bersifat nyata karena peserta didik dapat melihat dengan mudah dan jelas, Dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek benda dapat dibawa di dalam kelas, peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti ingin meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi aku mengenal Indonesia mata pelajaran Pendidikan pancasila melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran TASPAN(Tas Pancasila) Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas 1 di MI Mashda kabupaten Mojokerto pada Mata pelajaran pendidikan pancasila materi aku mengenal Indonesia”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran taspan (tas pancasila) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan pancasila kelas1 di MI Mashda Kabupaten Mojokerto?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran taspan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 1 di MI Mashda Kabupaten Mojokerto?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran taspan (tas pancasila) dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 pada mata pelajaran pendidikan pancasila di MI Mashda Kabupaten Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran taspan pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 1 di MI Mashda Kabupaten Mojokerto.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran taspan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 di MI Mashda Kabupaten Mojokerto.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tas pancasila untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 di MI Mahda Kabupaten Mojokerto.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa taspan (tas pancasila) dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan adalah media visual yang berupa tas pancasila yang berisi mata pelajaran pendidikan pancasila materi aku mengenal indonesia dan quiz pada materi aku mengenal indonesia.
2. Desain media ini berupa kertas stiker dan sablon.
3. Untuk bahan dasar burung garuda terbuat dari kayu / triplek yang dibentuk menjadi tas agar dapat menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran
4. Setiap bagian memiliki warna yang cerah dan berbeda-beda.
5. Setiap bagian dibuat dengan bentuk burung garuda
6. Pada bagian tas dibuat dengan ukuran 100cm x 100
7. Terdapat buku pedoman dalam penggunaan media pembelajaran taspan (tas pancasila) agar dapat memudahkan peserta didik dalam mengaplikasikan media tersebut.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbentuk taspan (tas pancasila) ini meliputi:

- 1 Media pembelajaran ini berbentuk burung garuda dan sampulnya berbentuk tas media pembelajaran ini merupakan media pendamping yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2 Penggunaan media taspan sebagai alat bantu belajar yang praktis, menarik serta menggunakan bahan yang tahan lama sehingga dapat digunakan berulang kali.

Pada penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 1 di MI Mashda Kabupaten Mojokerto tahun ajaran 2024 / 2025
2. Media taspan ini hanya diprouksi sebanyak 1 buah untuk menunjang proses pembelajaran
3. Media taspan ini yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, peneliti ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan serta mengembangkan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran taspan (tas pancasila) pada mata pelajaran pendidikan pancasila di MI Mashda Kabupaten Mojokerto. Memberikan hasil agar dapat menerapkan dan menggunakan media taspan dengan baik dan optimal serta dapat memacu ppeneliti untuk dapat menemukan media – media yang lain .

2. Bagi Sekolah

Dapat memberikan tambahan koleksi media pembelajaran dengan variasi yang berbeda, sehingga dapat digunakan sewaktu – waktu sebagai alternatif sumber belajar dalam proses pembelajaran dikelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.

3. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman guru mengenai penggunaan media pembelajaran taspan serta memebrikan motivasi dan inspirasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mempermudah guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak

4. Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna dengan adanya media pembelajaran taspan , proses belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN materi aku mengenal indonesia.

G. Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan penelitan yang dilakukan di Dasar Islam Al Madina Semarang media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash telah dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahap menurut model *Waterfall*, meliputi *analysis* (analisis kebutuhan), *design*(desain), *implementation* (implementasi), dan *testing* (pengujian). Berdasarkan evaluasi oleh Gambar 6: Materi ahli materi, produk memperoleh kelayakan dengan persentase sebesar 90% yang berarti sangat layak tetapi ada saran/revisi dan oleh ahli media mendapat skor Gambar 7: Pengertian. kelayakan dengan persentase 80% yang berarti layak tetapi ada saran/revisi. Perlu adanya revisi terutama dampak positif dan negatif yaitu penambahan contoh kongkrit pada soal evaluasi, sedangkan Gambar 8: Contoh-contoh. perlunya penambahan penomeran dan waktu pengerjaan soal evaluasi pada media. Berdasarkan hasil ekperimen di kelas sampel, rata-rata pre-test

(sebelum menggunakan media) adalah 71,75, sedangkan rata-rata post-test (sesudah menggunakan media) Peningkatan hasil adalah belajar Gambar 9: Evaluasi. SIMPULAN Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Pengembangan 83. tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash. Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa acuan terdahulu untuk menjaga keamanan pada penelitian ini.

2. Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Sugati Indriana, dkk, pada jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Pancasila “Biopan” Untuk Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas 1”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Big Book Pancasila untuk siswa kelas I SD menggunakan model pengembangan ADDIE hingga tahap Development. Pada tahap Analisis, hasil observasi dan wawancara nonformal menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme tinggi terhadap pembelajaran PKn, tetapi mengalami kesulitan memahami konsep abstrak dalam materi Pancasila. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya hanya berupa buku teks yang kurang interaktif dan tidak mendukung pembelajaran secara optimal. Guru menyatakan perlunya media yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret dan menarik. Pada tahap Desain, Big Book dirancang sesuai Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dengan memuat gambar, teks, dan soal yang terintegrasi pada masing-masing sila Pancasila. Media awal berukuran A4 dengan ilustrasi warna-warni dan bahan Art Paper tebal

untuk memastikan media tahan lama dan menarik. Pada tahap Pengembangan, Big Book divalidasi oleh dua ahli, yakni guru MINU Waru 1 sebagai validator materi dan media, serta dosen Universitas Sunan Giri sebagai validator desain dan media. Hasil validasi menggunakan Skala Likert menunjukkan persentase 89,61%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan masukan validator, Big Book direvisi menjadi berukuran A3 untuk memudahkan pembacaan, dilengkapi gambar berkualitas lebih tinggi, warna lebih menarik, dan dijilid spiral untuk kemudahan penggunaan. Kritik dan saran ini ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Big Book Pancasila layak digunakan dalam pembelajaran, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak, dan mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan hasil validasi yang sangat baik, media ini diharapkan menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Pkn di sekolah dasar.³

3. Dalam Jurnal yang diteliti oleh Avivah Khairunnisa, dkk, dalam jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar” tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan menggunakan model ADDIE telah berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran materi

³ Sugati Indriana, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK PANCASILA ‘BIOPAN’ UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS 1 Sugati,” *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* 1, no. 1 (2014): 178–92.

Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV SD. Pada tahap “analysis”, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih terbatas pada buku teks dan perangkat konvensional seperti PowerPoint, sehingga diperlukan media berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Materi yang dikembangkan berfokus pada nilai-nilai Pancasila, dengan capaian pembelajaran berupa pemahaman terhadap makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap “design”, flowchart dan storyboard dibuat untuk menggambarkan alur media, mulai dari pengenalan hingga kesimpulan, dengan pemanfaatan aplikasi Canva untuk menciptakan elemen visual dan animasi yang menarik. Tahap “development” menghasilkan media berbentuk video interaktif yang dilengkapi dengan voiceover dan “background”, yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi dengan hasil kelayakan sangat baik, mencapai persentase 93%-100%. Selanjutnya, pada tahap “implementation”, media diuji coba kepada 27 siswa kelas IV SDN Baru 07 Pagi melalui survei yang menilai aspek materi, tampilan, partisipasi, dan manfaat. Hasil survei menunjukkan rata-rata tingkat kepuasan siswa sebesar 86,40%, dengan aspek manfaat memperoleh nilai tertinggi sebesar 92,96%. Tahap “evaluation” dilakukan berdasarkan masukan dari validator ahli, dosen pembimbing, dan guru, sehingga menghasilkan perbaikan yang meningkatkan kualitas media pembelajaran. Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan efektif, inovatif, dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga

memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden dan cakupan wilayah yang terbatas, sehingga disarankan penelitian lanjutan dengan skala yang lebih luas.⁴

4. Penelitian oleh Arief Cahyo Utomo, dkk, pada tahun 2024 dalam jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Kaun (Karakter Unggul) Sebagai Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas 5 Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini membahas tentang mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi yang disebut KAUN (Karakter Unggul) untuk menguatkan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah “Research & Development (R&D)” dengan model “4D (*Define, Design, Development, Disseminate*)”. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Aplikasi dikembangkan menggunakan perangkat lunak Unity dengan bahasa pemrograman C#. Validasi ahli melibatkan dua ahli media, dua ahli materi, dan satu guru kelas. Pengujian media menunjukkan hasil yang positif, dengan kategori "Sangat Layak" berdasarkan skor dari para ahli. Selain itu, hasil pre-test dan post-test siswa menunjukkan peningkatan rata-rata nilai sebesar “6,17%”. Media pembelajaran ini juga dirancang untuk meningkatkan interaksi siswa melalui kuis dan konten multimedia yang mendukung pemahaman materi persatuan dan kesatuan dalam nilai Pancasila. Aplikasi ini kemudian disebarluaskan melalui platform berbasis

⁴ Khairunnisa, Avivah, and Tri Wintolo Apoko. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar.” *Jurnal Kewarganegaraan* 20, no. 2 (2023): 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>.

web untuk diakses secara luas.⁵

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Rahmawati tahun 2022 dalam jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Untuk Keterampilan Membaca Intensif”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan. Berdasarkan penilaian ahli, media pembelajaran ini memperoleh persentase kelayakan 77,1% dari ahli bahasa (kategori layak), 95% dari ahli materi (kategori sangat layak), dan 91,7% dari ahli media (kategori sangat layak). Uji coba yang dilakukan melibatkan guru dan siswa dari beberapa sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif. Pada tahap uji satu-satu, media memperoleh penilaian sebesar 89,4% (sangat layak), uji kelompok kecil sebesar 96,9% (sangat layak), uji lapangan pada kelas kontrol sebesar 94,7% (sangat layak), dan pada kelas eksperimen sebesar 97,2% (sangat layak). Penilaian guru terhadap media juga menunjukkan rata-rata persentase 92,5% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil uji efektivitas media pembelajaran menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal (signifikansi $0,372 > 0,05$), sedangkan uji homogenitas menunjukkan data bersifat homogen (signifikansi $0,059 > 0,05$). Uji T menghasilkan nilai signifikan $0,000 (p < 0,05)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini efektif

⁵ Arief Cahyo Utomo, Try Bowo Surya Pamungkas, dan Henry Aditia Rigiarti, “Pengembangan Media Pembelajaran Kaun (Karakter Unggul) Sebagai Penguat Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Elementary Scholl* 11, no. 2 (2024): 538–49.

digunakan dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga mendapatkan respon positif dari siswa dan guru. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar media dilengkapi dengan penjelasan jawaban pada soal, tampilan skor total, suara sebagai panduan penjelasan soal, serta tambahan gambar dan animasi yang lebih menarik untuk meningkatkan daya tarik dan kualitas pembelajaran.⁶Kelima, penelitian yang diteliti oleh Soffy Nur Haninda pada tahun 2022 dalam jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa Sd Memahami Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran KARGO Pancasila dilaksanakan dengan prosedur model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis, dilakukan wawancara terhadap siswa kelas V dan guru kelas UPT SD Negeri 223 Gresik untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan dan bosan saat mempelajari nilai-nilai Pancasila menggunakan buku pelajaran saja, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Tahap desain dilakukan dengan merancang media berupa kartu bingo yang terdiri atas 60 kartu (30 kartu merah dan 30 kartu biru) serta papan bingo berukuran 36 × 36 cm. Media ini juga dilengkapi dengan barcode menuju video pembelajaran. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media

⁶ Dewi Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif,” *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)* 6, no. 1 (2022): 187–92.

dengan hasil validasi masing-masing 86,5% dan 89,3%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Tahap pengembangan mencakup pencetakan media menggunakan bahan art paper dengan desain yang menarik dan fungsional. Media ini didesain agar mudah digunakan siswa secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Pada tahap implementasi, media diuji coba kepada 10 siswa kelas V dengan sistem random sampling. Pembelajaran dimulai dengan pre-test, dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui video, dan diakhiri dengan penggunaan media KARGO Pancasila serta post-test. Siswa juga mengisi angket untuk mengevaluasi kelayakan media. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media KARGO Pancasila membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar, serta memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan efektif.⁷

6. Dalam jurnal “Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Pelatihan Pembuatan Tas Batik *Ecoprint* di SD Negeri Playen III” yang diteliti oleh Fauziah Mas’ula Soffa, dkk, pada tahun 2023. Penelitian ini menjelaskan bahwa pelatihan pembuatan tas batik *ecoprint* untuk siswa SD Negeri Playen III berjalan lancar dan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Kegiatan ini melibatkan rangkaian kegiatan, mulai dari ramah-tamah dengan kepala sekolah, pretest, ice breaking, pemberian materi tentang *ecoprint*, hingga proses *pounding* dan dokumentasi. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan peserta, yang tercermin dalam peningkatan signifikan antara

⁷ Shoffy Nur Haninda dan Hendrik Pandu Paksi, “Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa Sd Memahami Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari,” *Jpgsd* 10, no. 4 (2022): 761–70.

nilai pretest dan post-test. Rata-rata nilai pretest yang hanya 24,5% meningkat menjadi 96,36% pada post-test, dengan peningkatan sebesar 71,86%. Sebagian besar peserta memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa mereka menikmati pelatihan ini dan ingin melanjutkan pembuatan tas ecoprint untuk menambah pengetahuan atau bahkan untuk dijual. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil menumbuhkan kreativitas, semangat belajar, dan potensi kewirausahaan pada siswa. Proses *pounding* yang dilakukan menghasilkan tas batik dengan motif daun yang kreatif, dan setelah melalui proses fiksasi, tas tersebut memiliki kualitas yang baik. Dokumentasi pelatihan yang diunggah di YouTube juga mendapatkan apresiasi positif dari masyarakat dan pihak sekolah. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang ecoprint sekaligus memperkenalkan mereka pada budaya lokal Indonesia. Kegiatan ini juga berkontribusi pada pembentukan karakter “Profil Pelajar Pancasila”, khususnya dalam aspek kreativitas dan kecintaan terhadap budaya Indonesia. Dengan demikian, pelatihan berbasis kearifan lokal seperti ecoprint dapat menjadi metode yang efektif dalam mengintegrasikan seni, budaya, dan pendidikan karakter dalam pembelajaran.⁸

7. Penelitian oleh Fitriyani pada tahun 2023 dalam jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini

⁸ Fauziah Mas’ula Soffa dkk., “Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Pelatihan Pembuatan Tas Batik Ecoprint di SD Negeri Playen III,” *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 3, no. 3 (2023): 921–30, <https://doi.org/10.54082/jamsi.773>.

menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk mengembangkan produk media papan "Garuda Ku" sebagai bahan ajar untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan peserta didik dan guru, yang kemudian menghasilkan media pembelajaran berbentuk papan permainan. Media ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi PKN dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah media papan "Garuda Ku" dikembangkan, dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan nilai rata-rata mencapai 96,9%. Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepada guru dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini sangat praktis, dengan rata-rata nilai 87,9%. Untuk mengukur keefektifan media, dilakukan tes belajar terhadap 40 peserta didik, dan hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat efektif, dengan nilai rata-rata 90%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk media papan "Garuda Ku" telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifitasan, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan

dan efektif dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar.⁹

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Penelitian Terdahulu	
1.	Penulis	Farida Hasan, dkk, 2016
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn.
	Persamaan	1. Media yang digunakan adalah media kayu dan kertas stiker. 2. Sama-sama menggunakan mapel PKN
	Perbedaan	1. Jenis penelitian yang dipakai R&D 2. Media pembelajaran yang digunakan berbasis adobe flash
2.	Penulis	Eny Kurniawati, 2021
	Judul	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN.
	Persamaan	1. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar 2. Sama-sama menggunakan penelitian RND
	Perbedaan	1. Jenis penelitian yang dipakai PTK 2. Media yang digunakan untuk meningkatkan prestasi peserta didik
3.	Penulis	Izzah Salsabila, 2022
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar.
	Persamaan	1. Menggunakan model ADDIE 2. Sama-sama penelitian dan pengembangan RND
	Perbedaan	1. Menggunakan penelitian <i>borg and gall</i> 2. Media pembelajaran berbasis kontekstual 3. Memakai mata pembelajaran kelas IV
4.	Penulis	Sugati Indriana, 2024
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Big Book</i> Pancasila “Biopan” Untuk Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas 1.
	Persamaan	1. Sama-sama pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman nilai pancasila pada peserta didik. 2. Sama-sama menggunakan penelitian R&D 3. Sama-sama bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PKN materi pancasila untuk peserta didik kelas 1
	Perbedaan	1. Media pembelajaran yang digunakan adalah Big Book. 2. Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE.
5.	Penulis	Avivah Khairunnisa, 2023
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis

		Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar
	Persamaan	1. Sama-sama menggunakan Metode penelitian R&D 2. Sama-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran materi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar
	Perbedaan	1. Penelitian ini menggunakan model analysis, desaign, development, implementation dan evaluasi ADDIE 2. Menggunakan model dalam pengembangan media pembelajaran berbasis canva
6.	Penulis	Arief Cahyo, 2024
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Kaun (Karakter Unggul) Sebagai Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas 5 Sekolah Dasar
	Persamaan	1. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research & Development 2. Sama-sama berfokus pada pemecahan permasalahan peserta didik yang saat ini semakin berkurangnya nilai-nilai pancasila.
	Perbedaan	1. Berfokus pada pengembangan media pembelajaran KAUN (karakter unggul) 2. Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menggunakan model Miles & Huberman. 3. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D (Define, Desaign, Developmen, dan Disseminate).
7.	Penulis	Fitriyani, 2023
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar
	Persamaan	1. Sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan desain pembelajaran atou R&D. 2. Sama-sama untuk menghasilkan produk untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan peserta didik terhadap produk yang diterapkan dalam mata pelajaran PKN
	Perbedaan	1. Model penelitian yang digunkan adalah ADDIE 2. Subjek penelitian yang terlibat terdiri dari tiga ahli (ahli media, ahli bahasa, ahli materi) dan peserta didik kelas V
8.	Penulis	Fauziah, 2023
	Judul	Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Pelatihan Pembuatan Tas Batik Ecoprint di SD Negeri Playen III
	Persamaan	1. Sama-sama untuk menghasilkan produk media pembelajaran pancasila yang layak dan praktis digunakan oleh peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila.

		2. Sama-sama untuk menekankan pentingnya penggunaan media yang inovatif dalam pendidikan pancasila.
	Perbedaan	1. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. 2. Pelatihan pembuatan tas batik.
9.	Penulis	Dewi Rahmawati, 2022
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif.
	Persamaan	1. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (<i>Research and Development/ R&D</i>) 2. Sama-sama menggunakan model pengembangan <i>Borg and Gall</i> . 3. Sama-sama untuk menghasilkan sebuah produk.
	Perbedaan	1. Produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. 2. Materi Pembelajaran pada kelas 5SD
10.	Penulis	Soffy Nur Haninda, 2022
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa SD Memahami Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari
	Persamaan	1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan <i>Research and Development (R&D)</i> 2. Fokus pada mata pelajaran PKN khususnya pengajaran nilai-nilai pancasila yang menjadi bagian penting dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. 3. Sama-sama membahas pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
	Perbedaan	1. Menggunakan media kargo (Kartu Bingo) 2. menggunakan model penelitian ADDIE

Perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran dan konteks aplikasinya. Jika pada penelitian sebelumnya mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi dan alat interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, seperti Big Book Pancasila, media berbasis Canva, aplikasi KAUN, serta media berbasis PowerPoint dan kartu bingo untuk pembelajaran Pancasila dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep Pancasila dengan pendekatan yang lebih interaktif dan

menyenangkan, menggunakan media visual, video interaktif, dan aplikasi berbasis teknologi.

Pendidikan pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan. Salah satu tantangan dalam pembelajaran pendidikan pancasila adalah bagaimana menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi siswa kelas 1 sekolah dasar. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dan alat interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Misalnya, penelitian oleh Sari & Nugroho (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep Pancasila dengan lebih interaktif dan visual. Namun, meskipun media berbasis teknologi memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, tantangan utama dalam pembelajaran PKn pada jenjang sekolah dasar adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih konkret dan kontekstual agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak.¹⁰

Maka, penelitian ini menjelaskan pendekatan yang berbeda yaitu dengan mengembangkan “Tas Pancasila” sebagai media pembelajaran berbasis produk nyata. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan yang lebih langsung dan interaktif, sehingga mereka dapat lebih mudah mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga berangkat dari permasalahan bahwa

¹⁰ Sari, R., & Nugroho, A. (2022). Penggunaan Media Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter dan Kewarganegaraan*, 5(2), 87-95. Indriana, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK PANCASILA ‘BIOPAN’ UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS 1 Sugati.”

hasil belajar siswa kelas 1 MI Masha dalam mata pelajaran PKn, khususnya materi "*Aku Mengenal Indonesia*", belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa secara efektif. Dengan mengembangkan Tas Pancasila, penelitian ini memberikan solusi inovatif berupa alat bantu belajar yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu menguatkan karakter siswa sejak dini melalui pembelajaran yang lebih kontekstual.

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

2. Tas Pancasila

Tas pancasila adalah suatu materi yang dibentuk menjadi burung garuda yang bertujuan untuk mengasah daya pikir peserta didik, melatih kesabaran, dan mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. oleh karena itu, penggunaan media tas pancasila dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami dan meningkatkan perhatian terhadap peserta didik terhadap isi materi yang telah diajarkan, sehingga pemahaman konsep materi yang diajarkan sudah menjadi dasar pemikiran peserta didik.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar

setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus –penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara. Menurut Soemantri,(2001:154) ialah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila.

4. Materi Aku Mengenal Indonesia

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, sejarah, dan simbol-simbol yang mencerminkan identitas bangsa. Dalam materi "Aku Mengenal Indonesia", simbol-simbol penting negara, seperti Bendera Indonesia dan Garuda Pancasila dan lagu kebangsaan Indonesia.

5. Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman berasal dari kata paham. Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia paham berarti mengerti. Sudaryono (2009: 50) mengatakan: “Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain”. Apabila pemahaman merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau memahami kegiatan yang

dilakukannya, maka dalam pembelajaran, guru harus mengerti atau memahami apa yang diajarkannya kepada peserta didik.