

## **PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PANCASILA PINTAR (PAPANTAR) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH**

**Galuh Tisna Widiana<sup>1</sup>Nur Fitria Halimatus Sa'diyah,<sup>2</sup>**

Universitas Pesantren Tinggi Darul 'Ulum Jombang

Email: [galuhtisna@fai.unipdu.ac.id](mailto:galuhtisna@fai.unipdu.ac.id)<sup>1</sup> [fifty0512@gmail.com](mailto:fifty0512@gmail.com),<sup>2</sup> <sup>1</sup>

---

**Abstrak:** Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran . Pembelajaran cenderung membosankan apabila guru hanya menggunakan buku paket saja. Tujuan Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya hasil belajar siswa pada mata pembelajaran PPKn, sehingga peneliti mengembangkan media untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn materi simbol-simbol dan pemahaman Pancasila pada kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Jombang. Tujuannya agar siswa menjadi semangat untuk melaksanakan pembelajaran. Peneliti menggunakan penelitian R&D sebanyak 2 uji coba yaitu uji coba 1 dan uji coba 2. Titik pengembangan dalam penelitian ini mencakup pada tiga aspek yang meliputi pengembangan pada bentuk lambing pancasila, pengembangan pada permainan monopoli dan pengembangan pada penambahan audio. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 sebanyak 37 siswa. Peneliti mengembangkan media Papantar kepada siswa agar siswa dapat memahami pembelajaran dan juga bermain dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket. Pada tahap uji coba 1 didapatkan hasil rata-rata pre test dan post test masing masing sebesar 59,7 dan 94,0 sedangkan pada uji coba 2 sebesar 91,2 dan 97,2. Berdasarkan pada uji coba 1 dan uji coba 2 dapat disimpulkan bahwa media Papantar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi simbol-simbol dan pemahaman Pancasila kelas 2 MI.

**Kata Kunci:** Media Papantar, pengembangan media, hasil belajar PPKn

**Abstract:** *The role of learning media is very important in the learning process. Learning tends to be boring if the teacher only uses the package book. The purpose of this research is motivated by the lack of student learning outcomes in Civics learning subjects, so that researchers develop media to improve learning outcomes in Civics subjects on the symbols and understanding of Pancasila in class 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Jombang. The goal is that students become enthusiastic about carrying out learning. Researchers used R&D research as many as 2 trials, namely trial 1 and trial 2. The development point in this study covers three aspects which include development in the form of Pancasila symbols, development in monopoli games and development in audio additions. The subjects of this research were grade 2 students totaling 37 students. Researchers developed Papantar media for students so that students could understand learning and also play in learning. Data collection techniques using observation, interviews, documentation, tests and questionnaires. At the trial 1 stage, the average results of the pre test and post test were 59.7 and 94.0 respectively, while in trial 2 they were 91.2 and 97.2. Based on trial 1 and trial 2, it can be concluded that Papantar media is effective for*

*improving student learning outcomes in the material of symbols and understanding of Pancasila class 2 MI.*

**Keywords:** *Papantar media, media development, learning outcomes PPKn*

## **Pendahuluan**

Media pembelajaran merupakan media yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.<sup>1</sup> Pembelajaran Pancasila memuat hakikat kebudayaan yang bersumber dari nilai-nilai keutuhan manusia, yang menuntut perwujudannya melalui kerja kemanusiaan demi tegaknya keadilan dan keadaban manusiawi. Penggunaan media itu merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi/pemahaman belajar siswa yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Sudjana dan Rivai mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa.<sup>2</sup>

Pendidikan yang berperan sebagai pembentukan karakter bangsa yaitu pendidikan kewarganegaraan materi PPKn umumnya disajikan sebagai teoritis, abstrak dan sulit dipahami oleh siswa, selain itu kurangnya keterampilan guru mengembangkan model dan media pembelajaran PPKn menyebabkan siswa kurang memahami sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah.<sup>3</sup> Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada muatan PPKn adalah “Papantar”. Siswa dapat bermain dan mencocokkan sila-sila secara berkelompok maupun individu dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil wawancara di MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang kelas 2 yang berjumlah 37 siswa. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh madrasah untuk mata pelajaran PPKn kelas 2 yakni sebesar 75. Hasil evaluasi 37 siswa yang kemampuannya dibawah KKM ada 15 siswa.<sup>4</sup> Hasil observasi yang dilakukan di lapangan memperoleh data guru mata pembelajaran tidak menggunakan media dalam melakukan pembelajaran hanya melakukan penjelasan dan pengenalan kegiatan-kegiatan di sekitar yang berkaitan dengan pembelajaran saja. Hal itu mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang ajarkan.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup>Mustofa Abi Hamid, dkk, “Media Pembelajaran”, Vol. 1 No. 7. (Yayasan menulis, Tahun 2020). Lihat di <https://scholar.google.co.id>, diakses pada tanggal 21 Desember 2022.

<sup>2</sup>Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar”, Volume 03, No.01, Juli 2018. Lihat di <https://media.neliti.com/media/publications/.pdf>, diakses pada tanggal 21 Desember 2022.173

<sup>3</sup>Maulana Arafat Lubis, dkk, *pembelajaran Tematik SD/MI*, Kencana, 2020), 127. Lihat di <https://ebooks.gramedia.com/id/buku/pembelajaran-tematik-sd-mi>, diakses pada 21 Desember 2022.

<sup>4</sup>Khaulatin, Anik, *Wawancara*, Jombang, 17 Desember 2022.

<sup>5</sup>Observasi proses pembelajaran PPKn siswa di kelas yang dilakukan oleh guru kelas, Jombang, 17 Desember 2022.

Hasil wawancara di MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang kelas 2 yang berjumlah 37 siswa. Banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM mata pembelajaran PPKn adalah 75. Hasil evaluasi 37 siswa yang kemampuannya dibawah KKM ada 15 siswa.<sup>6</sup> Hasil observasi yang dilakukan peneliti melalui melihat kenyataan di lapangan yaitu guru mata pembelajaran tidak menggunakan media dalam melakukan pembelajaran hanya melakukan penjelasan dan pengenalan kegiatan-kegiatan di sekitar yang berkaitan dengan pembelajaran saja. Mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang ajarkan.<sup>7</sup>

Tabel 1  
Hasil Belajar Siswa Kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele  
Sumobito Jombang Mata pelajaran PPKn Kelas<sup>2</sup><sup>8</sup>

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	≥75	Tuntas	22	0,59%
2	<75	BelumTuntas	15	0,40%
<b>Jumlah</b>			<b>37</b>	<b>100%</b>

Tabel 1, menyatakan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pembelajaran PPKn kelas 2 mencapai 0,40%. Tabel 1, menjadi dasar bahwa siswa belajar selangkah demi selangkah dan baru boleh beranjak memepelajari KD berikutnya jika sudah menguasai sekurang kurangnya 75% dari KD yang sudah ditetapkan.<sup>9</sup> Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PPKn membuat siswa menjadi kurang paham dan tidak dapat menerapkan nilai-nilai pancasila pada kehidupan sehari-hari.<sup>10</sup>

Hal ini melatarbelakangi penelitian tentang pengembangan media Papan Pantar dalam meningkatkan pemahaman pancasila siswa kelas 2 MI dalam hal ini pun media papan pantar memiliki peran dalam peningkatan hasil belajar siswa karena dalam media papan pantar memiliki keunggulan dari penelitian sebelumnya yang berjudul: Media papan pintar pancasila sebagai upaya peningkatan hasil belajar kelas 2 SD Negeri Payaman 2.<sup>11</sup> Pada

<sup>6</sup>Khaulatin, Anik, *Wawancara*, Jombang, 17 Desember 2022.

<sup>7</sup>Observasi proses pembelajaran PPKn siswa di kelas yang dilakukan oleh guru kelas, Jombang, 17 Desember 2022.

<sup>8</sup>Daftar nilai PPKn kelas 2 semester ganjil kelas 2 MI Bustanul ulum Ngelele Sumobito Jombang.

<sup>9</sup>Kahulatin anik, *Wawancara*, Jombang, 17 Desember 2022.

<sup>10</sup>Khaulatin anik, *observasi*, Jombang, 17 Desember 2022.

<sup>11</sup>Indah Pranita, "Media Papan Pintar Pancasila Sebagai Upayah Peningkatan Hasil Belajar Kelas II Sd Negri Payaman 2 Nganjuk", *Jurnal cipta media harmoni*, Vol. 2, No. 1, (2021),

penelitian ini belum ada pengembangan audio dan pada bentuk medianya hanya sekedar gambar saja, tetapi pada penelitian ini mengembangkan lambang pancasila, permainan monopoli dan audio dalam media papantar.

Ruang lingkup penelitian ini meliputi dua variable yaitu variable independen media Papantar dan variabel dependen kemampuan meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran materi simbol-simbol dan penerapan sila Pancasila. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito dengan jumlah 37 siswa. Fokus penelitian ini yaitu pengembangan media Papantar dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas 2 MI. Mata pembelajaran yang diteliti adalah PPKn pada materi sila-sila Pancasila. Lokasi penelitian ini di MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang Subjek penelitian uji coba media ini siswa kelas 2MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang.

Berdasarkan latar belakang dapat ditemukan rumusan masalah penelitian mencakup pada 4 point yaitu: pertama, apa titik pengembangan penlelitan media papantar dalam kegiatan pembelajaran PPKn MI. Kedua, bagaimana penerapan media papantar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada kelas 2 MI. Ketiga, bagaimana efektifitas penggunaan media papantar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas 2 MI. Keempat, bagaimana hambatan dan solusi dalam pemngembangan media Papantar pada siswa kelas 2 MI.

Tujuan penelitain ini antara lain: pertama, untuk mendeskripsikan penerapan media papantar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas 2 MI dalam materi simbol-simbol dan penerapan sila Pancasila. Kedua, dapat menganalisis efektifitas penggunaan media Papantar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas 2 MI. Ketiga, dapat mendeskripsikan hambatan dan solusi dalam pengembangan media Papantar pada siswa kelas 2 MI.

Adapun penelitian ini memiliki mangfaat teoritis sebagai pemberian pemahaman dari pndidikan khususnya dalam hasil belajar materi pendidikan oabcasila dan kewarganegaraan (PPKn), dan mangfaat praktis dimana dapat meningkatkan kemampuan siswa dan menambah pemahaman konsep dalam materi PPKn, membantu guru sebagai alat untuk meningkatkan kopetensi dan motivasi dalam memecahkan masalah melalui penggunaan media pembelajaran yang baik.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan

---

hal. 19. Lihat di <https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk/issue/view/6>, diakses pada tanggal 29 desember 2022.

produk tersebut. Adapun langkah-langkah dalam model ini yaitu Research dan Development (R&D), pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut : Pertama Research dan Development (R&D) berawal dari adanya potensi dan masalah. Pada penelitian masalah yang terjadi adalah guru masih melakukan pembelajaran secara searah dimana guru berperan sebagai pusat informasi dan tidak dapat interaksi belajar antara guru dan siswa serta pada materi sila-sila belum ada media untuk pembelajaran PPKn sedangkan materi tersebut perlu adanya media/alat bantu agar tidak membosankan/monoton.<sup>12</sup> Kedua, setelah potensi data masalah dapat ditunjukkan secara faktual, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan. Ketiga, berkaitan dengan penampilan (*performance*) model media Papantar.<sup>13</sup> Keempat, proses aktif untuk mengevaluasi apakah desain produk (sistem kerja baru) akan lebih efisien dari pada sistem kerja lama. Kualifikasi validator didesain produk ini seseorang yang memiliki bidang pengembangan media dengan kualifikasi S2 Pendidikan.<sup>14</sup>

Kelima, revisi desain setelah produk media papan pancasila pintar diverifikasi oleh para ahli atau pakar, kelemahannya akan dipelajari berdasarkan rekomendasi validator, kelemahan tersebut kemudian diperbaiki dengan memperbaiki desain.

Keenam, uji coba produk Setelah media disimulasikan, dapat diuji pada himpunan terbatas, tujuan dilakukannya pengujian adalah untuk melihat apakah sistem kerja yang baru lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sistem yang lama atau sistem yang lain.<sup>15</sup>

Ketujuh, revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji coba pemakaian sebelumnya, sebaiknya pembuatan produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

---

<sup>12</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), 299.

<sup>13</sup>*Ibid.*, 10.

<sup>14</sup>Arikunto, *Dasar-dasarEvaluasiPendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 313.

<sup>15</sup>Meltzer, D.E, "The Relationship Between Mathematics Preparations and Conceptual Learning Gains in Physig: A Diagnostic Pre-Test score", *American Journal Of Physics*, Vol. 70, No. 12, hal. 1259-1268. Lihat di

<https://scholar.google.com/citations?user=KUoanbgAAAAJ>, diakses pada tanggal 29 desember 2022.

Kedelapan, uji coba pemakaian dilakukan uji coba dalam kondisi yang sesungguhnya. Uji coba ini untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.<sup>16</sup>

Kesembilan, revisi produk apabila terdapat kekurangan dalam penggunaan pada kondisi sesungguhnya, maka produk yang dihasilkan akan direvisi.

Kesepuluh, produksi massal pembuatan produk massal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif atau layak untuk diproduksi massal. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.<sup>17</sup>

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut: Pertama, lembar validasi ahli materi yang meliputi kesesuaian isi dengan kurikulum dan KI/KD, sesuai dengan isi indikator dan kesesuaian tujuan pembelajaran. Kedua, lembar validasi ahli media yang meliputi tampilan desain warna, desain gambar, tema dan pengoprasian media. Aspek isidiniilai berdasarkan empat (skala) alternatif jawaban, yaitu skala empat menunjukkan nilai yang paling tinggi dibandingkan dengan tiga skala sebelumnya. Ketiga, lembar validasi ahli pembelajaran, berkaitan dengan kesesuaian pengoprasian media dengan langkah-langkah penggunaan RPP, desain warna, gambar, dan keunikan bentuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Kesesuaian isi materi dengan KI/KD, media ini meningkatkan hasil belajar dan mudah dipahami siswa. Keempat, lembar angket siswa, diperoleh dari data yang diberikan kepada siswa yaitu angket respon siswa terhadap pengembangan media Papantar dalam pembelajaran PPKn. Teknik yang digunakan untuk menganalisis respon siswa adalah sistematis deskriptif respon didapat dengan menggunakan pre-post angket. Kelima, lembar soal untuk mengukur tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan tes hasil pemahaman siswa menganalisis validasi serta sensitifitas butir soal. Tes dilaksanakan dengan penerapan *pre-post test*.

---

<sup>16</sup>Hake, R.Hake, "Analyzing Change/Gain Scores. ARE-D American Education Research Association's Division. D, Measurement and Research Methodology. (Design-based research in physics education research: A review)

<sup>17</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 57. Lihat di <http://perpus.tasikmalayakab.go.id/opac/detail-opac?id=3619>, diakses pada tanggal 29 Desember 2022.

## Tinjauan Pustaka

### Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”.<sup>18</sup> Alat peraga adalah alat peraga berupa gambar, model, benda dan alat lain yang dapat mempermudah proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>19</sup> Oemar Hamarik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapinya tujuan pembelajaran.<sup>20</sup> Manfaat media pembelajaran penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan aspirasi dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa: tema-tema disampaikan secara terpadu, proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, dan proses pembelajaran lebih interaktif, menghemat waktu dan tenaga, serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. dan dimana-mana. Gerakan peran guru bergerak ke arah yang lebih aktif dan produktif.<sup>21</sup>

Ada beberapa jenis media pembelajaran Media visual adalah alat atau sumber belajar yang berisi informasi terutama materi pembelajaran yang disajikan dan digunakan secara visual dengan cara yang menyenangkan dan kreatif, sehingga media ini tidak dapat digunakan secara lebih tepat untuk umum, lebih tepatnya media tersebut tidak dapat digunakan oleh tunanetra. Karena media ini hanya dapat digunakan secara visual, contohnya : gambar/foto, poster, peta konsep, diagram dan peta/globe.<sup>22</sup> Media audio

---

<sup>18</sup>Saidiman, Arif S, *Media Pembelajaran :Pengertian, Penge, Namgan dan Pemangfaatanya*. (Jakarta: PT. Grafindo Persada), 6. Lihat di <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=87807>, diakses pada tanggal 29 desember 2022

<sup>19</sup>Musfiqoh, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka Raya, 2020), 28. Lihat di <https://onsearch.id/Record/IOS4100.slims-16242>, diakses pada tanggal 29 Desember 2022.

<sup>20</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 57. Lihat di <http://perpus.tasikmalayakab.go.id/opac/detail-opac?id=3619>, diakses pada tanggal 29 Desember 2022.

<sup>21</sup>Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, “Manfaat Media Dalam Pelajaran”, *nama jurnal*, Vol. 7, No. 1 (Januari-Juni 2018), [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=penjelasan+manfaat+media+pembelajaran+bagi+siswa&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DQ6A42R6PIO8J](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penjelasan+manfaat+media+pembelajaran+bagi+siswa&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DQ6A42R6PIO8J), diakses pada tanggal 5 Februari 2023

<sup>22</sup>Susanti, dkk, “Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran” lihat di <http://eprints.umsida.ac.id/1257/1/ICT%20Jenis%20media.pdf>, *Jurnal Mahasiswa Fakultas Agama Islam, Program Study Agama Islam, Fakultas Muhammadiyah Sidoarjo*, diakses tanggal 29 Desember 2022.

adalah media pembelajaran yang berisi sumber belajar yang mengandung pesan atau materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif diterapkan dengan menggunakan indra pendengaran saja karena media ini hanya berupa suara, sebagai contohnya: radio, alat perekam, laboratorium bahasa. Media audio visual merupakan media pembelajaran sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pembelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan, media ini berupa suara dan gambar, contohnya: video, televisi, video kaset, film bersuara.

### **Media Papan Pancasila Pintar**

Media pembelajaran Papan Pintar merupakan media 3 dimensi yang dapat digunakan pada pembelajaran PPKn untuk materi sila-sila Pancasila yang terbuat dari bahan kain felanel yang di buat bentuk lambang-lambang Pancasila dan terdapat permainan monopoli yang memiliki kartu hukuman dan pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari dalam media papan pintar juga terdapat suara yang menjelaskan tentang lambang sila-sila. Iskandar dalam jurnal Fatwa Rizza Hanggara media merupakan alat untuk menyampaikan informasi.<sup>23</sup>

Sesuai dengan klasifikasinya media papan pancasila pintar ini memiliki karakteristik media yang mengandalkan indra penglihatan media ini berbentuk persegi panjang dengan bahan papan kayu. Indikator media papan pancasila pintar ini adalah: struktur penyajian materi yang mudah dipahami siswa.

Adapun langkah penggunaan media papan pancasila pintar, pertama guru memperkenalkan media papan pancasila pintar, lalu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kedua anak-anak diajak untuk bermain monopoli pancasila, yang ketiga perwakilan kelompok maju kedepan untuk mengocok dadu yang ada dipapan, lalu setelah mengocok dan mendapatkan angka baru lah siswa dapat menjalankan anak dadu sesuai dengan angka yang di dadu dan mendapatkan pertanyaan, keempat setelah mendapatkan pertanyaan baru lah siswa dapat menempelkan lambing dan bunyi sila pada papan yang telah di sediakan.



Gambar 1  
Media Papantar<sup>24</sup>

Media Papan Pancasila Pintar terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat dijelaskan sebagai berikut: kelebihan media papantar; media papantar ini dapat menarik siswa untuk memahami konsep sila-sila Pancasila, dan mudah di bawah kemana-mana dalam media papantar terdapat suara yang menjelaskan konsep sila-sila dalam media papantar juga terdapat permainan monopoli yang membuat siswa dapat bermain monopoli dan pemahaman tentang sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kekurangan dalam media ini dari bahan yang digunakan terbuat dari kayu sehingga cukup kesulitan jika di bawa sendirian sehingga tidak efisien untuk di bawa kemana-kemana karena media yang cukup besar dan berat.

Sedangkan manfaat media papan pancasila pintar adalah siswa dapat belajar mengenai materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila dengan menggunakan media siswa tersebut dapat memahami materi lebih mudah dan lebih menyenangkan.

Bahan yang digunakan dari media papan pancasila pintar adalah: kain flanel, perekat prepet (*velcro*), dakron, triplek, kayu. Sedangkan alatnya meliputi gunting, pensil, buku, perekam, alat potong. Pertama membeli bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan media papantar, setelah bahan terkumpul mulai menggambar seketsa pada kertas lalu di bentuk dengan kain flanel sesuai dengan gambar yang di bentuk, hal yang sama dilakukan pada setiap model gambar yang dibutuhkan, setelah menggambar lalu menggunting sesuai pola dan dilakukan pada setiap gambar yang di bentuk, lalu setelah menggunting semua pola yang di inginkan, kemudian menjahit sisi nya agar dapat di masukan dakron setelah semua diberi dakron barulah menjahit sisi lainnya, cara ini dilakulakn

<sup>24</sup>Koleksi pribadi

kepada semua bentuk yang dibuat tadi, dan pada tulisan sila-sila pancasila peneliti melakukan teknik rajut agar tulisan terlihat lebih rapi, setelah semuanya selesai diisi dengan dakron dan di jahit barulah masuk membuat desain permainan monopoli dimana pada desain membuat pola persegi pada kain flannel dan di potong lalu diisi dengan dakron dan dijahit disetiap sisinya setelah semuanya selesai barulah membuat dadu dan anak dadu dengan teknik yang sama.

Setelah media papantar jadi barulah membuat papan untuk menaruh media tersebut untuk papapnya peneliti menggunakan kayu dan papan triplek, dimana di bingkai pinggirnya menggunakan kayu dan pada alasnya menggunakan triplek.

Pembuatan audio, meminta bantuan terhadap seseorang yang ahli dalam pembuatan audio tetapi pada proses desain dan permintaan peneliti yang merancang.

### **Landasan teori belajar**

Teori *Symbol Systems* menjelaskan tentang dampak media terhadap pembelajaran. Teori ini digagas oleh G. Salmon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Salmon menyatakan bahwa efektivitas media tergantung pada kesesuaian dengan peserta didik, pelajar, isi dan tugas.<sup>25</sup> Teori Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu : ranah kognitif, berkenaan dengan kemampuan menyatakan kembali suatu konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Ranah afektif, yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau keterampilan bertindak setelah seseorang menerima pembelajaran.<sup>26</sup>

### **Hasil belajar**

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Menurut Purwanto (2011:44) pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki

<sup>25</sup>Ambar, 8 *Teoeri tentang media pembelajaran menurut para ahli*, 2018. Lihat di <https://pakarkomunikasi.com/>, diakses pada tanggal 05 Januari 2023.

<sup>26</sup>Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2011), 22.

oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur.

Setiap perilaku belajar selalu dicirikan oleh karakteristik perubahan yang spesifik. Karakteristik perilaku belajar ini juga dikenal sebagai prinsip belajar dalam beberapa referensi. Karakteristik yang mencirikan perubahan khas dalam perilaku belajar yang paling penting meliputi: perubahan yang disengaja Perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah karena pengalaman atau latihan yang dilakukan secara sengaja dan sadar, atau dengan kata lain bukan karena kebetulan. seperti kebiasaan sopan. Perubahan proaktif, artinya memperoleh hal-hal baru (seperti pemahaman dan keterampilan baru) yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan fungsional yang efektif perubahan ini relatif permanen dan dapat direplikasi dan dimanfaatkan kapan pun dibutuhkan.

Pencapaian bentuk perubahan perilaku siswa yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif dan problematika dari proses pembelajaran. Keterampilan yang diperoleh siswa setelah belajar dapat meningkatkan pengetahuan.<sup>27</sup> Hasil belajar penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa.<sup>28</sup>

### **Konsep PPKn MI**

Pendidikan kewarganegaraan adalah sarana yang tepat untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter bangsa. Pendidikan kewarganegaraan merupakan subjek pembelajaran mengemban misi untuk membentuk keperibadian bangsa yakni sebagai upaya sadar dalam “*nation and character building*”. Peran pendidikan kewarganegaraan (PPKn) bagi keberlangsungan hidup berbangsa dan bernegara sangat strategis.<sup>29</sup>

Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan kopentensi sebagai berikut: berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menghadapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara

---

<sup>27</sup>*Ibid.*, 4.

<sup>28</sup>Tasya Nabilla, dkk, “Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 2 (2022). Lihat dihomepage:<http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika2019>, diakses pada tanggal 22 Desember 2022.

<sup>29</sup>Theodorus Pangalila, “Peningkatan Civic Disposition Siswa melalui Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn)”. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 7, No. 1,( Mei 2017), hal. 92. Lihat di <http://unima.ac.id>, diakses pada tanggal 04 Januari 2023.

langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>30</sup>

### **Hasil Penelitian**

Titik pengembangan ini diawali dengan mencari potensi dan masalah dengan melakukan wawancara dan observasi dengan wali kelas 2. Saat proses belajar mengajar dalam kelas siswa kurang mahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran sama sekali, sedangkan pada materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila di kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang pada sarana dan prasarana cukup memadai sehingga peneliti memiliki potensi untuk mengembangkan media.

Hasil wawancara menemukan, potensi dalam penelitian ini adalah pengembangan Media Papan Pancasila Pintar (Papantar) karena dalam wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi tentang minat siswa terhadap penggunaan media, karena itu menjadi hal baru bagi siswa karena sebelumnya belum ada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.<sup>31</sup> Pada pembelajaran pun siswa juga kurang memahami materi yang dijelaskan oleh karena itu diharapkan dengan adanya media Papantar ini siswa dapat memahami materi yang diajarkan.

Cara kedua dengan observasi, menemukan bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif.<sup>32</sup>

Titik pengembangan disini peneliti membuat media pembelajaran yang dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk memotivasi siswa untuk lebih memahami tentang butir-butir penerapan pancasila pada kehidupan sehari-hari pada materi simbol-simbol dan penerapan pancasila.

Media pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti adalah media atau alat peraga untuk mempermudah proses pembelajaran pada materi simbol-simbol dan pemahaman Pancasila kelas 2 MI. Media Papantar ini terdiri atas gambar sila-sila Pancasila dan penerapan butir-butir pancasila yang di sajikan dalam permainan modopoli. Media yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini terbentuk dalam suatu papan yang mengajak siswa untuk bermain untuk memudahkan siswa dalam penghafalan lambang dan pemahaman pada kehidupan sehari-hari dalam sila-sila Pancasila.

Titik pengembangan media ini terletak pada tiga hal, yaitu: pertama, bentuk lambang Pancasila; kedua, permainan monopoli; dan ketiga, pada alat audio yang di dalamnya dapat mengeluarkan bunyi penghafalan sila

---

<sup>30</sup>Anita Trisiana. "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Digitalisasi Media pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 10, Nr. 02 (November 2020), hal. 33. Lihat di <http://ulm.ac.id>, diakses pada tanggal 04 Januari 2023.

<sup>31</sup>Khaulatin, Anik, *wawancara*, Jombang, 17 Desember 2022.

<sup>32</sup>Khaulatin, Anik, *Observasi*, jombang, 17 Desember 2022.

satu sampai lima. Pada audio tersebut diatur tidak hanya untuk satu rekaman saja tetapi juga dapat berbagai rekaman karena dalam alat audio dibuat untuk dapat memudahkan pengguna dapat merevisi rekaman yang akan digunakan.

Media Papanar ini didesain untuk dijadikan media baik bagi guru maupun siswa dalam mempelajari konsep penyajian data. Materi yang disajikan dalam media ini tidak perlu melakukan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang disesuaikan dengan kondisi siswa dimana siswa dapat bermain dalam media Papanar dan dapat dengan mudah paham tentang materi yang dipelajari oleh siswa. Media Papanar ini dikembangkan berdasarkan cara penyajian data yang ada, akan tetapi dalam hal ini cara penyajian data dalam bentuk monopoli diwujudkan dalam bentuk kongkrit yaitu siswa dapat menentukan butir mana yang sesuai sehingga penjelasan dan materi-materi yang disajikan dapat menarik dan mudah dipahami oleh siswa

### Uji coba 1

Pada tanggal 17 Desember 2022 melakukan wawancara dan observasi dari hasil observasi tersebut peneliti mulai menerapkan media kepada siswa awal penerapan tidak menggunakan media karena ingin mengetahui kemampuan siswa sebelum menggunakan media sehingga dalam penerapan pertama menggunakan metode pembelajaran yang sama dengan guru sebelumnya, setelah itu meminta izin untuk melakukan uji coba dengan menggunakan media dan wali kelas mengizinkan melakukan uji coba pertama pada tanggal 11 Mei 2023 sebagai uji coba pertama, dan uji coba kedua pada tanggal 8 Juni 2023.

Pada uji coba 1 sama dengan metode yang sama seperti guru kelas ajarkan kepada siswa, setelah itu menggunakan media dengan awal mengenalkan media tersebut, setelah melakukan perkenalan dengan media peneliti menerapkan tahapan pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan media Papanar untuk memberi penjelasan tentang materi yang akan di ajarkan.

Tabel 4  
Instrumen Observasi Pemahaman Belajar Siswa pada Uji Coba 1

No	Aktifitas siswa	Realisasi uji coba 1			
		1	2	3	4
	<b>Jumlah</b>	23			
	<b>Rata-rata</b>	0,6			
	<b>Presentase</b>	60%			

Tabel 11, menunjukkan observasi pemahaman belajar siswa pada uji

coba 1. Aspek siswa dalam 10 aspek yang di dalamnya membahas tentang apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa tertarik dengan proses pembelajaran, siswa mendengarkan guru, dengan nilai realisasi 1-4 dimana jika mendapatkan nilai 4 maka siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik Berdasarkan tabel 11 perhitungan presentase instrumen observasi pemahaman belajar siswa uji coba 1 sebesar 60% di karenakan siswa masih tahap awal melakukan pembelajaran dengan menggunakan media sehingga siswa masih merasa penasaran dengan pembelajaran yang akan di ajarkan.

Demikian dapat dianalisis berdasarkan perhitungan presentase instrumen observasi pemahaman belajar siswa pada uji coba 1 sebesar 60% sehingga masih perlu perbaikan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5  
Instrumen Observasi Aktivitas Guru Uji Coba 1

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	<b>Jumlah</b>		36		
	<b>Rata-rata</b>		0,972		
	<b>Presentase</b>		97,2		

Dilihat dari tabel 5 tentang instrumen observasi aktifitas guru pada uji coba 1 dimana pada instrumen ini dijadikan acuan untuk agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik, oleh karena itu dalam instrumen aktifitas guru ini memiliki 10 aspek yang harus dinilai yang mana setiap aspek memiliki skor 1-4 dimana jika dari penilaian ini menapat skor antara 1-2 maka dapat dikatakan tidak layak untuk melakukan proses pembelajaran, tetepi pada perolehan skor dari instrumen observasi pada uji coba 1 ini memiliki skor antara 3-4 dimana pada perolehan skor ini cukup tinggi sehingga layak untuk melakukan proses pembelajaran.

Demikian perhitungan presentase instrumen observasi pemahaman belajar guru pada uji coba 1 sebesar 97,2%. Pada uji coba 1, secara keseluruhan aktivitas pembelajarn tidak sesuai dengan yang diharapkan dan pada penelitian ini peneliti merasa sedikit kesulitan, di karenakan siswa baru pertama kali mengenal media Papantar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk lebih fokus dalam belajar mengajak siswa untuk melakukan permainan.

Refleksi dan revisi berdasarkan hasil uji coba 1 dengan menggunakan media Papantar materi simbol-simbol dan penerapan pancasila ini perlu sedikit revisi dan perlu di ujukan kembali di lapangan dengan tes uji coba 2. Kejelasan simulasi dimedia tersebut kurang menjangkau kebelakang karena siswa yang berada di belakang tidak bisa melihat media didepan

dengan jelas.<sup>33</sup> Masukan dan saran dari responden pada uji coba 1 dan wali kelas 2 akan dijadikan bahan perbaikan untuk menyempurnakan media Papanar sehingga media dapat di manfaatkan dengan baik.

**Uji coba 2**

Pada uji coba 2 menggunakan metode yang biasa di ajarkan guru meraka. Setelah itu menerapkan media di mulai dari memperkenalkan media tersebut karena masih awal dan siswa masih asing dengan media tersebut. Setelah memperkenalkan media menerapkan tahap pelaksanaan pembelajaran degan menguji media Papanar untuk memberi penjelasan tentang bunyi sila pertama-kelima penerapan setiap sila pada kehidupan sehari-hari.

Tabel 6  
Instrumen Observasi Pemahaman Belajar Siswa  
pada Uji Coba 2

No	Aktifitas siswa	Realisasi uji coba 1			
		1	2	3	4
	<b>Jumlah</b>			37	
	<b>Rata-rata</b>			1	
	<b>Presentase</b>			100%	

Dilihat dari tabel 13 instrumen observasi pemahaman belajar siswa pada uji coba 2. Aspek siswa dalam 10 aspek yang di dalamnya membahas tentang apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa tertarik dengan proses pembelajaran, siswa mendengarkan guru, dengan nilai realisasi 1-4 dimana jika mendapatkan nilai 4 maka siswa dapat meikuti pembelajaran dengan baik Demikian berdasarkan tabel 13 perhitungan presentase instrumen observasi pemahaman belajar siswa uji coba 2 sebesar 100% di karenakan siswa dapat meikuti pembelajaran dengan baik walau kelas tidak kondusif, karena guru dan peneliti dapat mengkonduasikan kelas.

Tabel 7  
Instrumen Observasi Aktivitas Guru Uji Coba 1

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	<b>Jumlah</b>			37	
	<b>Rata-rata</b>			1	
	<b>Presentase</b>			100%	

<sup>33</sup>KahaulatinAnik, *Wawancara*, Jombang, 11 Mei 2023

Dilihat dari tabel 7 tentang instrumen observasi aktifitas guru pada uji coba 2 dimana pada instrumen ini dijadikan acuan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik, oleh karena itu dalam instrumen aktifitas guru ini memiliki 10 aspek yang harus dinilai yang mana setiap aspek memiliki skor 1-4 dimana jika dari penilaian ini menapat skor antara 1-2 maka dapat dikatakan tidak layak untuk melakukan proses pembelajaran, tetepi pada perolehan skor dari instrumen observasi pada uji coba 2 ini memiliki skor antara 3-4 dimana dapat dikatakn layak untuk melakukan proses pembelajaran.

Demikian dapat dianalisi perhitungan presentase instrumen observasi pemahamn belajar guru pada uji coba 2 sebesar 100%. Pada uji coba 2 ini dapat disimpulkan bahwa presentase pemahaman pada media Papantar mengalami peningkatan. Padauji coba 1 presentase 0,6% dan pada uji coba 2 1%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa presentase pemahaman siswa pada media Papantar di uji coba 2 mengalami peningkatan.

Pada uji coba kedua ini tidak ada kendala hanya saja siswa lebih ramai karena ingin meihat media Papantar dan membuat kelas menjadi tidak kondusif. Adapun saran dan masukan dari wali kelas 2 mengatakan bahwa media Papantar sangat berperan dalam proses pembelajaran dan belum pernah ada juga metode penggunaan media seperti ini oleh karena itu media Papantar ini sudah bagus intuk meiningkatkan hasil belajar siswa.

### **Hasil validasi media**

Papantar untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PPKn materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila kelas 2 MI Ngelele. Media ini digunakan pada kelas 2 yang pada penelitian ini adalah sebagai kelas ekpesrimen. Media ini digunakan selama satu kali, yaitu dua jam pembelajaran. Paparan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut. Perancangan produk berkaitan dengan performasi model media Papantar dan dampak pada hasil beajar siswa. Saat merancang produk ini, peneliti menyusun Bagian-bagian dengan gambar proses pembuatan produk sehingga peneliti dan validator dapat menggunakannya untuk mengevaluasi penggunaan media Papantar untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PPKn materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila

Efektivitas setelah membeli bahan-bahan yang dibutuhkan untuk proses pembuatan produk. Pada tahap ini peneiti merancang produk Papantar dengan mengamati kegiatan belajar siswa, kemudian dapat menyimpulkan apa yang terjadi pada proses pembelajaran. Media Papantar ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri maupun guru dalam membantu menjelaskan materi pelajaran. Media ini didesain untuk membantu guru dalam menjelaskan materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila dan juga untuk memberikan semangat belajar siswa, maka media ini didesain dengan baik dari segi tampilan, warna, gambar.

Pada tahap validasi ini meliputi validasi ahli isi materi, ahli desain, ahli pembelajaran. Hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 8  
Hasil penilaian media Papanar oleh Ahli Materi/isi

No	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	11 Penilaian			√	√
<b>Jumlah</b>				3	40

Validasi ahli materi dibutuhkan untuk mengetahui apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran Papanar telah sesuai dengan KI dan KD serta tujuan pembelajaran PPKn materi simbol-simbol dan penerapan sila pancasila. Validasi ahli materi dapat dijadikan acuan untuk dilakukan revisi apabila terdapat kekurangan atau kesalahan pada media Papanar sebelum di uji cobakan kepada siswa. Namaun berdasarkan hasil validasi materi dalam media Papanar sudah cukup baik, lengkap, dan mudah dipahami oleh siswa kelas 2.

Aspek yang di amati oleh ahli materi yakni aspek pembelajaran, dan aspek kualitas media. Aspek pembelajaran seperti kesesuaian KI dan KD, penjelasan materi mudah dipahami serta dapat meningkatkan motivasi belajar kepada siswa. Seluruh aspek yang terdapat pada validasi materi terdapat sekala penilaian 1-4 yang berarti jika memiliki skala penilaian 4 pada aspek pembelajaran media Papanar sudah saying layak untuk dilakukan uji coba pada siswa.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yang presentase produk media Papanar yang telah di uji validasi dengan ahli isi dalam pembelajaran PPKn pada materi simbol-simbol dan penerapan sila Pancasila memiliki total 97,7% dengan catatan buku panduan media Papanar harus ada. Isi materi pada media papanar harus valid dan layak diuji cobakan

Tabel 9  
Kritik dan saran Media Papantar oleh Ahli materi/isi

Nama	Kritik dan Saran
	Judul buku panduan harus jelas

Tabel 10  
Hasil Penilaian Media Papantar Oleh Ahli Desain

No	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	7 penilaian				√
<b>Jumlah</b>					28

Validasi ahli desain dibutuhkan untuk mengetahui apakah desain yang disajikan dalam media Papantar menarik untuk siswa kelas 2 dan dapat membuat siswa tertarik proses pembelajaran, apakah kejelasan suara pada media papantar baik dan kesesuaian warna bentuk dan ukuran media papantar apakah sudah sesuai. Sehingga pada validasi desain ini diwajibkan untuk dilakukan revisi apabila terdapat kesalahan dan kekurangan pada desain media Papantar.

Aspek yang diamati oleh ahli desain media adalah aspek desain media, kejelasan suara, kesesuaian warna dan bentuk media dalam aspek validasi desain media ini terdapat skala penilaian 1-4 dimana jika dalam penilaian mendapatkan skala penilaian 1-2 dapat dilakukan revisi ulang, dan bila mendapatkan skala penilaian 3-4 yang berarti pada aspek desain media Papantar sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

Berdasarkan hasil validasi Produk media Papantar yang telah diuji validasi dengan ahli Desain dalam pembelajaran PPKn pada materi simbol-simbol dan penerapan sila Pancasila memiliki hasil 100% sehingga media Papantar sudah layak untuk diuji cobakan.

Tabel 11  
Hasil Penilaian Media Papantar Oleh Guru pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	17 penilaian			√	√

---



---

**Jumlah**

9

56

Validasi ahli pembelajaran dibutuhkan untuk mengetahui apakah materi pada media Papanar sudah sesuai dengan pembelajaran yang di ajarkan, sesuai dengan KI dan KD , kesesuaian antara materi dan media yang diajarkan, kesesuaian tujuan pembelajaran. Validasi ahli pembelajaran dapat dijaikan acuan untuk dilakukan revisi apabila terdapat kekurangan atau kesalahan pada media Papanar sebelum dilakukanya uji coba. Namun berdasarkan hasil validasi yang dilakukan kepada ahli pembelajaran media Papanar sudah baik dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas 2.

Aspek yang diamati pada validasi ahli pembelajaran, terdapat pada aspek kejelasan pembelajaran aspek kualitas media, aspek terhadap KI dan KD. Penjelasan materi yang mudah dipahami oleh siswa dalam validasi ahli pembelajarn terdapat sekala penilaian 1-4 dimana jika pada keseluruhan aspek mendapatkan sekala penilaian 4 maka dapat dikatakan media yang di gunakan sudah layak untuk diuji cobakan, jika mendapat sekala penilain di dibawah 3 maka perlu adanya revisi ualng pada media agar dapat dikatakan layak untuk diuji cobakan.

Berdasarkan data hasil validasi kepada guru mata pembelajaran PPKn materi simbol-simbol dan penerapan sila Pancasila memiliki nilai 95,5% oleh Karena itu dapat dikatakan layak digunakan untuk kelas 2.

### **Efektifitas penggunaan media papanar**

Efektivitas penggunaan media Papanar untuk meningkatkan kemampuan menganalisis hasil belajar dalam materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila Kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele. Pada uji coba penggunaan media Papanar peneiti melakukan tes berupa *pre test* dan *post test* untuk mengetahui apakah penerapan media Papanar yang ingin dikembangkan peneliti mempunyai keefektifan terhadap hasil belajar siswa kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele. Berikut adalah hasil *pre test* dan *post test*:

Tabel 12  
Hasil Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Uji Coba 1

No	Keterangan	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1.	Nilai maksimal	37000	3700
2.	Jumlah nilai	2210	3480
3.	Nilai rata-rata	59,7	94,0

Tabel 12 berisi tentang nilai *pre test* dan nilai *post test* PPKn materi simbol-simbol dan penerapan sila pancasila dalam uji coba 1 kelas *pre test* dan *post test* disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran. Dengan adanya tes tulis *pre test* dan *post test* akan dapat diketahui apakah pada proses pembelajaran siswa mengalami peningkatan

hasil belajar siswa kelas 2. Jika dalam hasil nilai *post test* mengalami peningkatan maka penggunaan media Papantar memberikan dampak positif yang dapat membantu siswa dalam pemahaman materi simbol-simbol dan penerapan sila pancasila. Tabel di atas dapat dianalisis bahwa pada *post test* masih banyak siswa yang masih berada di bawah KKM.

Diketahui bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata antara pretest 59,7 dengan nilai *post test* 94,0 pada saat uji coba. N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah pembelajaran dengan hasil nilai pre test dan *post test* uji coba sebesar 0,85.

Tabel 13  
Hasil Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Uji Coba 2

No	Keterangan	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1.	Nilai maksimal	37000	3700
2.	Jumlah nilai	3375	3600
3.	Nilai rata-rata	91,2	97,2

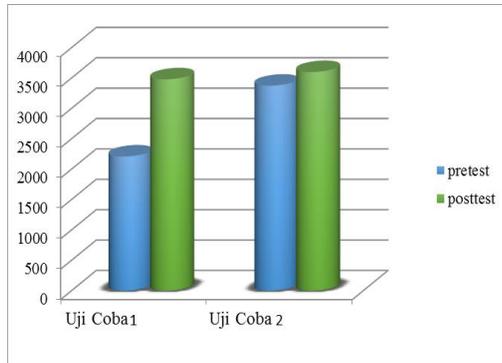
Tabel 13 berisi tentang nilai pretest dan nilai *post tes* PPKn materi simbol-simbol dan penerapan sila pancasila dalam uji coba 12 kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang. Soal *pre test* dan *post test* disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran. Adanya tes tulis akan dapat diketahui apakah pada proses pembelajaran siswa mengalami peningkatan hasil belajar siswa kelas 2. Jika dalam hasil nilai *posttest* mengalami peningkatan maka penggunaan media Papantar memberikan dampak positif yang dapat membantu siswa dalam pemahaman materi simbol-simbol dan penerapan sila pancasila. Berdasar tabel di atas dapat dianalisis bahwa pada *post test* siswa sudah banyak yang nilainya mengalami peningkatan.

Diketahui bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata antara pretest 91,2 dengan nilai *post test* 97,2 pada saat uji coba. N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah pembelajaran dengan hasil nilai *pre test* dan *post test* uji coba sebesar 1,18.

Terlihat jumlah rata-rata nilai *pre test* uji coba 1 sebesar 59,7 dan *pre test* uji coba 2 sebesar 91,2. Hal ini membuktikan bahwa antara uji coba 1 dan uji coba 2 memiliki kemampuan yang meningkat setelah mengenal adanya perlakuan pembelajaran dengan media Papantar. Sedangkan pada nilai rata-rata *posttest* uji coba 1 sebesar 94,0 dan pada nilai rata-rata uji coba 2 97,2, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup nampak antara uji coba 1 yang baru mengenal dan belum terbiasa

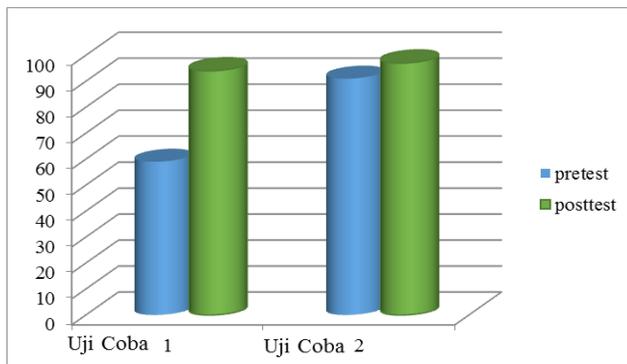
menggunakan media dan pada uji coba 2 yang sudah mengenal dan memahami media. Jika di gambarkan dalam grafik sebagai berikut

Grafik 1  
Perbandingan Jumlah Hasil Nilai Siswa  
Pada Uji Coba 1 dan Uji Coba 2



Berdasarkan grafik 1, dapat dilihat bahwa perolehan jumlah nilai siswa pada pretest uji coba 1 lebih rendah dari pretest uji coba 2, pada uji coba 1 hasil *pre test* dengan jumlah nilai siswa 2210 sedang pada *pre test* uji coba 2 dengan jumlah nilai siswa 3375 hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sedangkan jumlah nilai pada post test uji coba 1 dengan nilai 3480 dan pada uji coba 2 dengan nilai 3600. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada jumlah nilai *pre test* dan *post test* siswa kelas 2. Analisis dari grafik yang disajikan yakni jumlah nilai siswa pada uji coba 1 baik nilai pretest maupun posttest mengalami peningkatan pada uji coba 2.

Grafik 2  
Perbandingan Jumlah Hasil Nilai Rata-rata siswa  
Pada Uji Coba 1 Dan Uji Coba 2



Berdasarkan grafik 2, dapat dilihat bahwa perolehan rata-rata nilai siswa pada pretest uji coba 1 lebih rendah dari pretest uji coba 2, pada uji coba 1 hasil pretest dengan rata-rata nilai siswa 59,7 sedang pada *pre test* uji coba 2 dengan rata-rata nilai siswa 91,2 hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sedangkan rata-rata nilai pada *post test* uji coba 1 dengan nilai 94,0 dan pada uji coba 2 dengan nilai 97,2. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada jumlah nilai *pre test* dan *post test* siswa kelas 2. Analisis dari grafik yang disajikan yakni rata-rata nilai siswa pada uji coba 1 baik nilai *pre test* maupun *post test* mengalami peningkatan pada uji coba 2.

**Hasil uji respon siswa**

Setelah mengetahui dan mendapatkan nilai hasil belajar siswa yang meningkat dari perbandingan antara uji coba 1 dan uji coba 2, memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui seberapa senang siswa dan termotivasi belajar dengan media Papantar. Berikut adalah analisis angket siswa tentang media Papantar:

Tabel 14  
 Respon Siswa terhadap Media Papantar

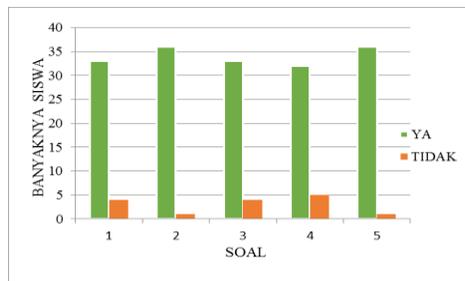
No	Kriteria pertanyaan	Skala penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah media pembelajaran Papantar ini mudah untuk dioperasikan?	33	4
2	Apakah media Papantar ini menarik untuk dimainkan dan dipelajari?	36	1
3	Apakah media pembelajaran Papantar ini Dapat memberi semangat kepada adik dalam belajar?	33	4
4	Apakah media pembelajaran Papantar ini bisa membantu adik dalam memahami materi pembelajaran?	32	5
	Apakah warna dari gambar yang ada pada media Papantar ini menarik?	36	1
	<b>Jumlah</b>	170	15

Berdasarkan Perhitungan banyaknya siswa yang menjawab “Ya” pada angket media Papantar. Jadi, pada soal pertama terdapat 33 suara, soal kedua 36 suara, soal ketiga 33 suara, soal keempat 32 suara dan soal kelima 36 suara dapat di simpulkan bahwa dari 37 siswa kelas 2 banyak yang

menjawab Ya dengan jumlah presentase 4,49, oleh karena itu media papantar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Perhitungan banyaknya siswa yang menjawab “Tidak” pada angket media Papantar. Berdasarkan perhitungan hasil angket siswa terhadap media Papantar hasil perbandingan banyaknya siswa yang merespon dengan jawaban “Ya” mendapatkan hasil presentase 4,49% hal ini menunjukkan bahwa media Papantar dapat meningkatkan dan memotivasi dalam belajar pada materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila sedang kan pada perhitungan hasil angket siswa terhadap media papantar hasil perhitungan siswa yang menjawab Tidak mendaptakn hasil presentase hanya 0,40 diamana rata-rata hanya 1-5 saja siswa yang menjawab tidak pada setiap soal yang di berikan

Grafik 3  
Respon Siswa terhadap Media Papantar



Berdasarkan grafik 3 yang menunjukkan respon siswa terhadap media Papantar hasil dari pengisian angket yang diberikan kepada siswa oleh peneliti terhadap 37 siswa kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele, respon siswa terhadap media Papantar sangat tinggi dengan jumlah 5 soal dan hampir semua siswa menjawab dengan pilihan “Ya”. Pada soal pertama terdapat 4 siswa yang menjawab “Tidak” 33 siswa menjawab “Ya”, pada soal kedua terdapat 1 siswa menjawab “Tidak” 36 siswa menjawab “Ya”, pada soal ketiga terdapat 4 siswa yang menjawab “Tidak” 33 siswa menjawab “Ya”, pada soal keempat terdapat 5 siswa yang menjawab “Tidak” 32 siswa menjawab “Ya” dan pada soal kelima terdapat 1 siswa menjawab “Tidak” 36 siswa menjawab “Ya”.sehingga dapat disimpulkan respon siswa terhadap media Papantar membut meraka senang dan yrtmotivasi belajar dengan adanya media Papantar khususnya pada materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila.

Kendala yang terjadi selama penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 15  
Hambatan dan Solusi

No	Hambatan	Solusi
1	Proses pembuatan media papantar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan proses pembuatan media dengan awal</li> <li>- Membeli bahan-bahan yang dibutuhkan</li> </ul>
<b>Uji coba 1</b>		
1	Siswa gaduh pada saat proses pembelajaran saat pertama kali peneliti mempraktikkan media yang di gunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti meminta bantuan kepada guru kelas untuk membantu mengkondisikan siswa</li> <li>- Guru dan peneliti melakukan koordinasi untuk emngkondusifkan kelas</li> </ul>
2	Media yang belum menjangkau kepada seluruh siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti melakukan penjelasan tentang media dan menyuruh siswa yang duduk di depan untuk tidak berdiri agar teman yang lain dapat melihat media juga</li> <li>- Peneliti melakukan perbaikan kepada media agar media dapat di jangkau kepada seluruh peserta didik</li> </ul>
No	Hambatan	Solusi
<b>Uji coba 2</b>		
1	selama penelitian hanya pada saat memperkenalkan kembali dan menjelaskan pembelajaran pada media Papantar membuat kelas tidak kondusif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan kepada siswa agar siswa dapat kondusif saat proses pembelajaran</li> <li>- Peneliti melakukan ice breaking agar siswa dapat lebih kondusif</li> <li>-</li> </ul>

Hambatan yang di rasakan ketika pelaksanaan penelitian adalah dalam mengkondisikan siswa dalam proses pembelajaran oleh karena itu agar siswa bisa kondusif melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk membantu mengkondisikan siswa, dalam proses pembuatan media juga mengalami sedikit kendala dalam mencari bahan-bahan yang dibutuhkan, proses pendesainan media tetapi dapat menyelesaikan media dengan baik dan sesuai yang diharapkan.

## Analisis tingkat kelayakan media papantar

Siswa memiliki ketertarikan terhadap media Papantar. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar pada uji coba 1 dan uji coba 2 yang mengalami peningkatan. Siswa kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele memperoleh nilai rata-rata *pre test* pada uji coba 1 sebesar 59,7 dan pada uji coba 2 sebesar 94,0. Nilai rata-rata pada *post test* pada uji coba 1 sebesar 91,2 dan pada uji coba 2 sebesar 97,2.

Hasil *pre test* dan *post test* pada uji coba 1 dan uji coba 2 menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Papantar yang dilakukan oleh peneliti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang pada mata pelajaran PPKn.

### Kesimpulan

Titik pengembangan ini diawali dengan mencari potensi dan masalah dengan melakukan wawancara dan observasi dengan wali kelas 2. Saat proses belajar mengajar dalam kelas siswa kurang mahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran sama sekali, sedangkan pada materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila di kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang pada sarana dan prasarana cukup memadai sehingga peneliti memiliki potensi untuk mengembangkan media. Titik pengembangan Media Papantar (Papan Pancasila Pintar) pada materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila dalam penelitian ini mencakup pada 3 poin pengembangan, yaitu: pada lambang Pancasila, permainan monopoli yang terdapat pada media, audio dalam media papantar.

Penerapan media papantar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang. Hal ini dapat diukur dengan N-Gain dimana pada uji coba 1 mendapatkan hasil 0,85 dengan keterangan kategori rendah dan pada uji coba 2 dengan hasil 1,18 dengan keterangan kategori tinggi. Hasil respon siswa terhadap media Papantar menunjukkan siswa tertarik dan antusias terhadap media yang digunakan. Hal ini dibuktikan dengan persentase siswa yang menjawab dengan kategori “Ya” sebanyak 4,49% atau 170 yang menjawab “Ya” dan 0,40 % siswa yang menjawab “Tidak” atau 15 yang menjawab “Tidak”.

Hasil validasi oleh ahli materi yang presentase produk media Papantar yang telah di uji validasi dengan ahli isi dalam pembelajaran PPKn pada materi simbol-simbol dan penerapan sila Pancasila memiliki total 97,7% dengan catatan buku panduan media Papantar harus ada. Isi materi pada media papantar harus valid dan layak diuji cobakan, berdasarkan hasil validasi produk media Papantar yang telah di uji validasi dengan ahli desain dalam pembelajaran PPKn pada materi simbol-simbol dan penerapan sila Pancasila memiliki hasil 100% sehingga media Papantar sudah layak untuk

diujicobakan. Berdasarkan data hasil validasi kepada guru mata pembelajaran PPKn materi simbol-simbol dan penerapan sila Pancasila memiliki nilai 95,5% oleh karena itu dapat dikatakan layak digunakan untuk kelas 2. Hasil uji validitas dari pembembangan ini terdapat peningkatan kerana dalam hasil validitas ahli media, ahli isi dan materi dan ahli pembelajaran memiliki nilai yang layak.

Hasil *pre test* dan *post test* pada uji coba 1 dan uji coba 2 menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata *pre test* pada uji coba 1 sebesar 59,7 dan pada uji coba 2 sebesar 94,0. Nilai rata-rata pada *post test* pada uji coba 1 sebesar 91,2 dan pada uji coba 2 sebesar 97,2. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Papantar yang dilakukan oleh peneliti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele Sumobito Jombang pada mata pelajaran PPKn.

Efektivitas penggunaan media Papantar untuk meningkatkan kemampuan menganalisis hasil belajar dalam materi simbol-simbol dan penerapan Pancasila Kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele. Pada uji coba penggunaan media Papantar peneliti melakukan tes berupa *pre test* dan *post test* untuk mengetahui apakah penerapan media Papantar yang ingin dikembangkan peneliti mempunyai keefektifan terhadap hasil belajar siswa kelas 2 MI Bustanul Ulum Ngelele. Dalam efektifitas pengembangan ini dalam proses uji coba 1 dan uji coba 2 mengalami peningkatan sehingga dapat di katakan mengalami peningkatan.

Media Papantar terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media Papantar yaitu dapat menarik siswa untuk memahami konsep sila-sila Pancasila, dan mudah dibawa kemana-mana. Media Papantar memuat suara yang menjelaskan konsep sila-sila. Media Papantar juga memuat permainan monopoli yang membuat siswa dapat bermain monopoli dan pemahaman tentang sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kekurangan media ini dari bahan yang digunakan terbuat dari kayu sehingga cukup kesulitan jika dibawa sendirian sehingga tidak efisien untuk dibawa kemana-kemana karena media yang cukup besar dan berat.

Hambatan dalam penelitian ini pada proses pembuatan media cukup kesulitan tetapi dapat diatasi dengan Melakukan peroses pembuatan media dengan awal Membeli bahan-bahan yang dibutuhkan sedangkan dalam hambatan dalam uji coba 1 dan 2 menggali kendala dalam proses pengenalan media karena siswa masih tidak kondusif saat peneliti melakukan peroses pembelajaran, membuat peneliti harus mengkondusifkan siswa dengan berkoordinasi dengan guru kelas dan melakukan *ice breaking* agar kelas lebih kondusif.

## Daftar Rujukan

- Arafat, Lubis Maulana. dkk. 2020. "Pembelajaran Tematik SD/MI". Penerbit Kencana. Lihat di [https://www.academia.edu/62915408/Pembelajaran\\_Tematik\\_di\\_S\\_D\\_MI\\_Pengembangan\\_Kurikulum\\_2013](https://www.academia.edu/62915408/Pembelajaran_Tematik_di_S_D_MI_Pengembangan_Kurikulum_2013).
- Asmadji, Heri. 2013. "Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V". Lihat di <http://jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index>.
- Ayu, Yuliana Ifa, Reza Rachmadtullah, dkk. Mei 2022. "Penggunaan Media Papan Pintar untuk Mengetahui Nama Bangun Datar dan Bangun Ruang". Lihat di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/46270>.
- Annisa, Muhsinah. dkk. "Pemahaman Aspek-Aspek Dalam Hakikat Sains (Natyre Of Science) oleh Guru Sekolah Dasar di Wilayah 4P (Pedalaman, Perbatasan, Perkotaan, dan Pesisir)". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*,
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Cet.V. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, *dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Tahun 2003.
- Bahan, Sisilia, Nadziroh, dkk. September tahun 2021 "Pengembangan Media Pakapin dalam Pembelajaran Tematik". Volume 8. Nomer 1. Lihat di <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/11134>.
- Barororh, Nely. dkk. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Creative Thinking Skill dan Karakter pada Tema 7 Kelas V", *Jurnal Education*, 2021.
- Cahyaningtyas, Eriana. dkk. "Penguatan Sikap Peduli Lingkungan Peserta didik Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS) Berbasis Model Problem Base Learning (PBL)". *Jurnal Pendidikan*. Tahun 2019.
- Dangnga, Muhammad Siri. dkk. "*Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif*". sibuku Makassar.
- Denico, Ahmad. "Media Pembelajaran Ramah Lingkungan Sekolah Dasar Negeri Inklusi Di Pekanbaru Di Era Revolusi Industri 4.0". Januari-Juni 2020. *Jurnal IAIN dari Aswaja*.
- Didin, Kurniadin. dkk. *Manajemen Pendidikan*. Jogjakarta: ArruzMedia.
- Eka, Malida Ciphani, Catur Yunianti, dkk. tahun 2017. "Pengaruh Media Pohon Pintar PPKn terhadap Prestasi Belajar Siswa". Lihat di <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/jppkh/article/view/37>.
- Fadli, Muhammad Rijal. *Memahami desain metode penelitian kualitatif Humanika*. Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum. Tahun 2021.
- Gazali, Rahmita Yuliana. 2016 "Pembalajaran Matematika yang Bermakna", *Jurnal Pendidikan Matematika*, ISSN: 2442-304. Lihat di <http://repsository.umsu.ac.id>.

- Hake, R.R, “AnalyzingChange/GainScores.ARE-D American Education Resarch Association’sDevisiion.D, Measurement and Research Methodology.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Tahun2003.
- Hania, Ulah. *Wawancara*, Jombang, 17 desember 2022.
- Kusnida, Faris dkk,November 2015 “Keaktifan Penggunaan Audio Visual dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Memnuat Nilai-nilai Karakter Berdasarkan Gaya Hidup”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia*, ISSN: 2301-6744,. Lihat di <http://journal.unesa.ac.id>.
- Meltzer. “The Realationship Hetween Methematice Preparations and conceptual learning gains in physig: A diagnostic pre-test score”. American jurnal of physics. Halaman 1259-1268.
- Oemar, Hamarik. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.Lihat di<http://perpus.tasikmalayakab.go.id/opac/detail-opac?id=3619>.
- Pangalila, Theodorus. Mei 2017. “Peningkatan Civic Disposition Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn)”.*Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.Hal 92. Lihat di <http://unima.ac.id>.
- Pramitasari, Indah. Tahun 2021. “Media Papan Pintar Pancasila Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar”. Lihat di<https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk/article/view/47>.
- S, Koro-Koro. Isran Rasyid. dkk. “Manfaat Media dalam Pembelajaran”.Lihat di<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>.
- Saputro, Budiyo, 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan R&D*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trisiana, Anita. November 2020. “Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Digitalisasi Media pembelajaran “. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.Hal 33. Lihat di <http://ulm.ac.id>.
- Trisna, Andara. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Yasinta, Kuswinarto. 2018. “Pengunaan Media KIT Supelmen Pesawat Sederhana untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Sains (PENSA E-Jurnal)*, e- ISSN: 2252-7710, 2018. Lihat di <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index>.