

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG  
KANGURU MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
KELAS IIIDI MI AR-RAHMAN LOJEJER  
WULUHAN JEMBER 2024/2025**

**SKRIPSI**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

**Oleh:**

**SITI MUSLIKHATUL JANNAH**

**NIM. 204101040006**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG  
KANGURU MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
KELAS IIIDI MI AR-RAHMAN LOJEJER  
WULUHAN JEMBER 2024/2025**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Jurusan Pendidikan Islam dan bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:  
**SITI MUSLIKHATUL JANNAH**  
NIM. 204101040006

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG  
KANGURU MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHMAN  
LOJEJER WULUHAN JEMBER 2024/2025**

**SKRIPSI**

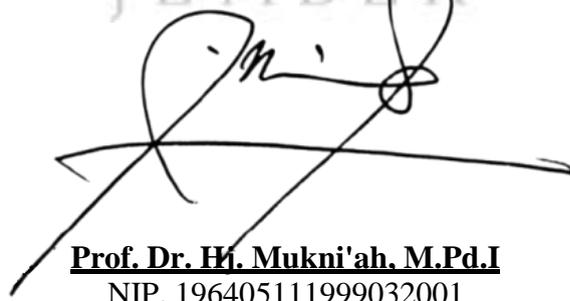
diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Jurusan Pendidikan Islam dan bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh:

**SITI MUSLIKHATUL JANNAH**  
**NIM. 204101040006**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing:

  
**Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I**  
NIP. 196405111999032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTON  
KANGURU MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHMAN  
LOJEJER WULUHAN JEMBER 2024/2025**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Jumat

Tanggal: 13 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua

  
Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198804012023211026

Sekretaris

  
Hatta, S.Pd.I., M.Pd.I.  
NIP. 197703152023211003

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I

2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

Menyetujui,  
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

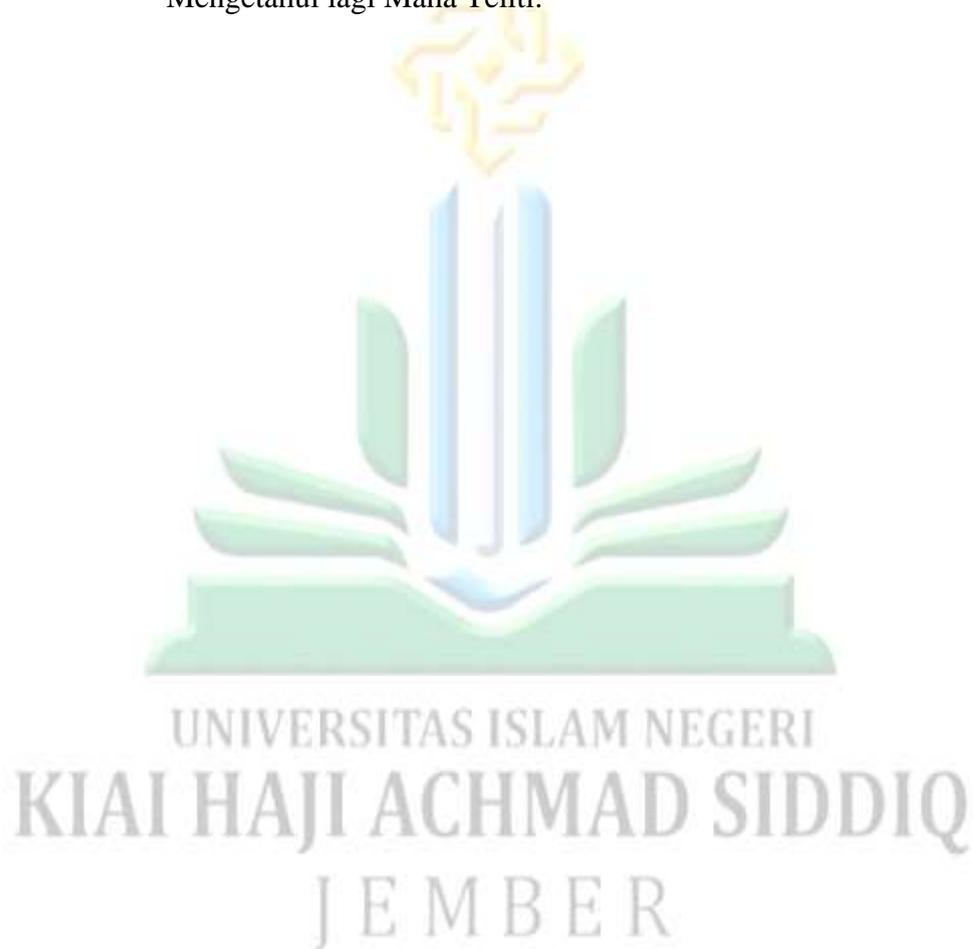


  
Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ  
أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ١٣

Artinya: Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.\*



---

\*\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemah*, (Bandung: CV MikrajKhazanah Ilmu, 2014), 395.

## PERSEMBAHAN

Segala puja bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi penyayang, dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah diberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini, semoga skripsi ini mendapat Rido-Nyam saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi. Cinta pertama dan panutan ku, Bapak Imam Ghozali. beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan. Namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberi motivasi, memberikan dukungan sehingga Muslikha mampu menyelesaikan perkuliahan ini sampai saat ini. Pintu surgaku, Ibu Siti Sundudiyah beliau sangat berperan penting dalam berproses menyelesaikan perkuliahan sampai saat ini. Beliau juga tidak pernah merasakan pendidikan di bangku perkuliahan. Namun beliau tidak pernah berhenti memberi semangat, serta doa yang selalu mengiringi langkah Muslikha sehingga Muslikha bisa menyelesaikan perkuliahan ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## ABSTRAK

**Siti Muslikhatul Jannah, 2024:** Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Papan Kantong Kanguru, Nilai-Nilai Pancasila

Media papan kantong kanguru dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa MI Ar-Rahman Lojejer. Media ini membantu mengatasi tantangan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila yang sering kurang relevan dengan metode konvensional. Desainnya yang penuh warna dan sesuai tema Pancasila meningkatkan minat belajar siswa kelas III. Sifat interaktifnya mendorong partisipasi aktif melalui aktivitas memasukkan kartu ke kantong.

Rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu: 1) Bagaimana Desain Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila 2) Bagaimana Efektivitas Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di MI Ar-Rahman? 3) Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Untuk Mengetahui Desain Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila 2) Untuk mengetahui Efektivitas Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di MI Ar-Rahman 3) Untuk mengetahui Kelayakan Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bisa juga disebut dengan *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data menggunakan validasi para ahli (media, materi dan ahli pembelajaran), dan respon peserta didik. Subjek penelitian siswa kelas III MI Ar Rahman Lojejer.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Desain Pengembangan adalah media pembelajaran papan kantong kanguru yang dikembangkan dari bahan triplek. (2) Uji validasi oleh 4 tim ahli mendapatkan presentase 86,4%, bahwa bahan ajar ini sangat valid dan layak digunakan. (3) Efektivitas hasil dari uji coba produk, yang melibatkan respons dari peserta didik, menunjukkan bahwa presentase rata-rata mencapai 90,8%. Hal ini menegaskan media pembelajaran *papan kantong kanguru* sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji N-gain persentase rata-rata N-Gain Score adalah 30,2%, menandakan adanya peningkatan sekitar 60% setelah implementasi media pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran papan kantong kanguru pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman lojejer Wuluhan Jember. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak pihak. Oleh karenanya, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M, CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan fasilitas yang membantu kelancaran mulai dari mahasiswa baru sampai terselesainya skripsi ini dan telah menjadi teladan pemimpin terbaik bagi mahasiswanya.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan bantuan akan pelayanan terbaik kepada mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini dan memberikan ilmu selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberikan nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi, serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang

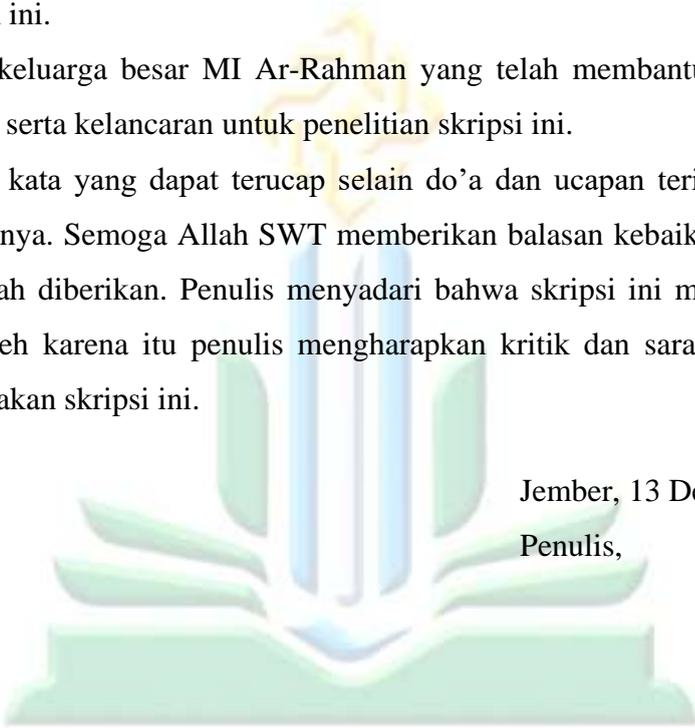
barokah dan bermanfaat untuk bekal hidup ke depan.

8. Bapak Abdul Munib S.Pd,Gr .MI selaku Kepala Sekolah MI Ar-Rahman yang telah memberikan izin serta fasilitas mulai dari awal sampai akhir penelitian tugas akhir ini, serta ilmu dan motivasinya.
9. Ibu Melly Haryanti Nj,S.Pd, selaku guru kelas III MI Ar-Rahman yang telah bersedia membantu saya untuk mengkondisikan kelas selama waktu penelitian.
10. Siswa-siswi kelas III MI Ar-Rahman yang bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
11. Segenap keluarga besar MI Ar-Rahman yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 13 Desember 2024

Penulis,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Siti Muslikhatul Jannah  
NIM. 204101040006

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk.....	10
E. Manfaat Penelitian Pengembangan .....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	15
G. Definisi Oprasional .....	16
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>19</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	19
B. Kajian Teori .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>45</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	45
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	54
C. Uji Coba Produk.....	59
D. Desain Uji Coba.....	60
E. Teknik Analisis Data.....	64
F. Sistematika Pembahasan .....	66
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>68</b>
A. Penyajian Data dan Uji Coba .....	70
B. Analisis Data .....	69
C. Revisi Produk.....	98
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b> .....	<b>100</b>
A. Kajian Produk yang Telah dikembangkan .....	100
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	103

**DAFTAR PUSTAKA..... 106**  
**MATRIKS PENELITIAN..... 110**  
**BIODATA PENULIS..... 115**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan .....	28
Tabel 3.1	Kriteria Validasi Penilaian Ahli .....	53
Tabel 4.1	Daftar Peserta Didik Kelas III MI Ar-Rahman Lojejer .....	70
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media .....	81
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	84
Tabel 4.5	Hasil Analisis Validator .....	85
Tabel 4.6	Hasil Pretest Peserta Didik Kelas III .....	91
Tabel 4.7	Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas III .....	93
Tabel 4.8	Analisis Data Menggunakan <i>N-Gain Score</i> .....	94
Tabel 4.9	<i>Descriptive Statistics</i> .....	96
Tabel 4.10	Uji Respon Peserta Didik Kelas III .....	98
Tabel 4.11	Revisi media .....	100



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Media Pembelajaran Papan Kantong Kangguru .....	75
Gambar 4.2	Pengembangan Hasil Rancangan .....	80
Gambar 4.3	Pembelajaran Pendiidkan Pancasila saat Penerapan Media .....	90
Gambar 4.4	Peserta Didik Mengerjakan Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	91
Gambar 4.5	Siswa Mengerjakan Angket .....	98



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan, karakter, dan potensi individu agar dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Proses pendidikan ini melibatkan berbagai metode, baik formal maupun informal, yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pendidikan juga dipandang sebagai alat untuk mengubah dan memperbaiki masyarakat, dengan memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk mencapai potensi maksimal mereka<sup>2</sup>.

Pendidikan pancasila (Pendidikan pancasila) memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa yang memiliki rasa cinta tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, serta pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai dasar ideologi negara. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mata pelajaran ini sangat diperlukan untuk menanamkan nilai-nilai tersebut sejak dini, khususnya di tingkat sekolah dasar<sup>3</sup>.

Pengembangan media pembelajaran dalam konteks pendidikan di Indonesia harus berlandaskan pada peraturan perundang-undangan yang berlaku. Salah satu dasar hukum yang relevan adalah Undang-Undang

---

<sup>2</sup> H. A. R. Tilaar, *Pendidikan Pancasila sebagai Pendidikan Karakter Bangsa* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 45.

<sup>3</sup> Muhammad Haryanto, *Pendidikan pancasila dan Pembentukan Karakter Bangsa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2020), 78.

Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Pasal 3 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab<sup>4</sup>. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan di Indonesia tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan akhlak mulia.

Dalam konteks pengembangan kurikulum dan media pembelajaran, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi juga menegaskan bahwa kurikulum harus disusun dengan memperhatikan standar nasional pendidikan yang mencakup standar kompetensi capaian, isi, proses, penilaian, pendidik, dan tenaga kependidikan<sup>5</sup>. Pengembangan media pembelajaran seperti Papan Kantong Kanguru merupakan bagian dari upaya untuk memenuhi standar ini, khususnya dalam hal inovasi proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Pada tahun 2023, pemerintah Indonesia juga memperbarui kebijakan terkait dengan pendidikan melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 22 Tahun 2023 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam peraturan ini, dinyatakan bahwa pembelajaran harus dirancang untuk mengembangkan

---

<sup>4</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>5</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

kompetensi dan karakter siswa melalui berbagai strategi dan media yang kreatif dan inovatif<sup>6</sup>. Hal ini memberikan landasan hukum yang kuat bagi pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih efektif dan bermakna.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran Papan Kantong Kanguru yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah tidak hanya didasari oleh kebutuhan pedagogis, tetapi juga memiliki legitimasi yuridis yang kuat berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan media pembelajaran yang inovatif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan akademik siswa, tetapi juga untuk memperkuat iman dan karakter mereka sebagai generasi yang berpegang teguh pada ajaran Islam. Pendidikan yang baik adalah yang mampu menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual, yang sejalan dengan prinsip-prinsip agama Islam. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT berfirman:

وَاتَّبِعْ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الْبَارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنَسْ نَصِيْبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya: Dan, carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (pahala) negeri akhirat, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia. Berbuatbaiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”

<sup>6</sup> Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2023 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Ayat ini menegaskan bahwa manusia harus memanfaatkan segala potensi yang diberikan Allah SWT, termasuk dalam bidang pendidikan, untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran seperti Papan Kantong Kanguru harus dimaknai sebagai upaya untuk memanfaatkan kemampuan dan kreativitas dalam mendidik siswa agar menjadi insan yang berakhlak mulia dan berpengetahuan luas.

Di Indonesia, teori pendidikan yang relevan dengan konsep ini adalah pendidikan berbasis nilai (*value-based education*), yang menekankan pentingnya pendidikan yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif dan spiritual. Teori ini sejalan dengan visi pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab<sup>7</sup>.

Dalam implementasinya, media pembelajaran yang inovatif seperti Papan Kantong Kanguru dapat menjadi sarana yang efektif untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, yang pada dasarnya sejalan dengan nilai-nilai Islam, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan<sup>8</sup>. Dengan demikian, pengembangan media ini bukan hanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga sebagai bentuk ibadah

---

<sup>7</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 112.

<sup>8</sup> H. A. R. Tilaar, *Pendidikan Pancasila sebagai Pendidikan Karakter Bangsa* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 45.

dalam mendidik generasi yang berakhlak mulia dan berkontribusi positif bagi bangsa dan negara.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan, terutama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih mudah, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar<sup>9</sup>. Salah satu teori yang mendasari pengembangan media pembelajaran adalah teori belajar konstruktivisme. Menurut teori ini, siswa belajar dengan cara membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya<sup>10</sup>. Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual sangat penting untuk mendukung proses konstruksi pengetahuan ini.

Papan Kantong Kanguru sebagai media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih visual dan partisipatif. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, yang mana hal ini sesuai dengan pendekatan belajar aktif yang dianjurkan dalam teori belajar konstruktivisme<sup>11</sup>. Selain itu, penggunaan media visual seperti Papan Kantong Kanguru juga didukung oleh teori dual-coding yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam format visual dan

---

<sup>9</sup> Nining Suryani, *Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar* (Surabaya: Media Abadi, 2019), 64.

<sup>10</sup> Richard I. Arends, *Learning to Teach* (9th ed.) (New York: McGraw-Hill, 2012), 201.

<sup>11</sup> Eko Prasetyo, *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Visual* (Malang: UM Press, 2021), 93.

verbal dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa<sup>12</sup>.

Lebih lanjut, dalam konteks pembelajaran Pendidikan pancasila (Pendidikan pancasila), penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi krusial untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara efektif. Nilai-nilai Pancasila seringkali dianggap sebagai konsep yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa tingkat dasar jika hanya diajarkan melalui metode konvensional seperti ceramah<sup>13</sup>. Oleh karena itu, media seperti Papan Kantong Kanguru dapat berfungsi sebagai alat bantu yang konkret untuk mengajarkan konsep-konsep abstrak tersebut dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa<sup>14</sup>.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan pancasila di Madrasah Ibtidaiyah, pengembangan media Papan Kantong Kanguru ini didasarkan pada prinsip-prinsip desain pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendekatan ini menekankan pada pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif siswa dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang materi yang diajarkan<sup>15</sup>.

Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer, Wuluhan, Jember, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk

<sup>12</sup> Allan Paivio, *Mental Representations: A Dual Coding Approach* (New York: Oxford University Press, 1986), 56.

<sup>13</sup> Ahmad Zainuddin, *Strategi Pembelajaran Aktif pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila* (Bandung: Alfabeta, 2018), 85.

<sup>14</sup> Tita Rachmawati, "Peningkatan Pembelajaran Pendidikan pancasila dengan Media Interaktif", *Jurnal Pendidikan Dasar* 12, no. 2 (2019): 147-155.

<sup>15</sup> Charles M. Reigeluth, *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status* (New York: Routledge, 2013), 122.

mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan pancasila. Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi sering kali terbatas pada metode ceramah dan diskusi, yang kurang mampu menarik minat siswa secara optimal. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa yang cenderung rendah terhadap materi yang diajarkan<sup>16</sup>. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual juga menjadi kendala dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran<sup>17</sup>.

Papan Kantong Kanguru adalah salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan pancasila. Media ini dirancang untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila<sup>18</sup>. Papan ini tidak hanya memungkinkan penyajian materi secara visual, tetapi juga memfasilitasi partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran<sup>19</sup>.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Papan Kantong Kanguru pada materi nilai-nilai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan pancasila kelas III di MI Ar-Rahman Lojejer, Wuluhan, Jember. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran

---

<sup>16</sup> Ahmad Zainuddin, *Strategi Pembelajaran Aktif pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila* (Bandung: Alfabeta, 2018), 85.

<sup>17</sup> Nining Suryani, *Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar* (Surabaya: Media Abadi, 2019), 64.

<sup>18</sup> Eko Prasetyo, *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Visual* (Malang: UM Press, 2021), 93.

<sup>19</sup> Tita Rachmawati, "Peningkatan Pembelajaran Pendidikan pancasila dengan Media Interaktif", *Jurnal Pendidikan Dasar* 12, no. 2 (2019): 147-155, 150.

Pendidikan pancasila melalui penggunaan media yang inovatif, serta memberikan alternatif solusi bagi guru dalam menyampaikan materi Pancasila dengan cara yang lebih efektif dan menarik bagi siswa<sup>20</sup>.

Di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember, terdapat fenomena menarik terkait proses pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas III. Saat ini, banyak siswa di MI tersebut menghadapi tantangan dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila karena cara penyampaian materi yang konvensional sering kali dianggap kurang menarik dan kurang relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka. Pengajaran yang umumnya dilakukan melalui ceramah dan buku teks sering kali tidak cukup efektif dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan nyata siswa, yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif menjadi salah satu kendala utama. Media yang ada saat ini cenderung kurang variatif dan tidak mampu merangsang minat belajar siswa. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar, sehingga sulit bagi mereka untuk mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan tindakan konkret. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti Papan Kantong Kanguru, yang dapat menghadirkan materi secara visual dan partisipatif.

---

<sup>20</sup> Lilik Sumarni, *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2022), 77.

Fenomena ini juga menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih kontekstual dalam pengajaran Pendidikan pancasila di MI, di mana materi pendidikan pancasila tidak hanya disampaikan secara teoritis, tetapi juga dikaitkan dengan praktik sehari-hari dan pengalaman siswa.

Dari fenomena diatas peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar- Rahman Lojejer Wuluhan Jember”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Desain Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember?
2. Bagaimana Efektivitas Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember?
3. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk Mengetahui Desain Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember.
2. Untuk mengetahui Efektivitas Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember.

3. Untuk mengetahui Kelayakan Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember sebagai berikut:

1. Media ini dirancang untuk pembelajaran Pendidikan pancasila (Pendidikan pancasila) materi nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
2. Media ini berisi penjelasan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas III, dengan fokus pada pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan yang interaktif.
3. Media ini dilengkapi dengan gambar-gambar interaktif yang dirancang untuk membuat suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, serta mempermudah siswa dalam memahami materi.
4. Memiliki ukuran 30 x 40 cm, ukuran yang cukup besar agar dapat menampilkan informasi dengan jelas dan nyaman digunakan oleh siswa

dalam kelompok kecil.

5. Terbuat dari kertas karton berkualitas tinggi dengan ketebalan 250 gram per meter persegi, untuk memastikan ketahanan dan kekokohan media selama digunakan.
6. Memiliki dimensi total 30 cm x 40 cm x 2 cm (ketebalan), dengan format yang memungkinkan media ini berdiri tegak dan mudah diakses oleh siswa selama kegiatan belajar.
7. Memiliki paduan warna yang harmonis, dengan desain yang menarik dan kontras yang jelas, untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi.
8. Memiliki grafis dan karakter yang ceria, dengan elemen ilustrasi yang jelas dan font yang mudah dibaca, responsif terhadap materi yang diajarkan, dan mudah dipindahkan.
9. Media ini berbentuk analog, dengan format papan yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, dan dilengkapi dengan kantong-kantong yang dapat diisi dengan berbagai informasi dan aktivitas.
10. Bagian isi media:
  - a) Cover depan dan cover belakang, desain yang menarik dengan judul dan informasi penting.
  - b) Isi media berupa:
    - 1) Cover, tampilan depan dengan informasi dasar dan gambar yang relevan.
    - 2) Petunjuk penggunaa, instruksi tentang cara menggunakan media

ini dengan efektif.

- 3) Halaman pengantar, pengenalan mengenai tujuan dan manfaat media pembelajaran.
- 4) Ringkasan materi, penjelasan singkat tentang nilai-nilai Pancasila.
- 5) Ilustrasi dan gambar, gambar-gambar yang mendukung pemahaman materi.
- 6) Fakta tentang Pancasila dan cerita menarik, informasi faktual dan cerita yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila.
- 7) Pertanyaan reflektif dan latihan, aktivitas untuk mendorong pemikiran dan penerapan nilai-nilai.
- 8) Daftar istilah atau glosarium, penjelasan istilah-istilah penting dalam materi.
- 9) Sumber daya tambahan, referensi dan materi tambahan untuk eksplorasi lebih lanjut.
- 10) Daftar pustaka, referensi yang digunakan untuk penyusunan materi.
- 11) Penutup dan pesan motivasi, pesan akhir untuk memotivasi siswa dalam penerapan nilai-nilai Pancasila.

#### **E. Manfaat Penelitian Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Papan Kantong Kanguru memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi peserta didik, guru, sekolah, peneliti, dan pihak terkait lainnya. Berikut adalah uraian manfaat dari

pengembangan media pembelajaran ini:

### 1. Peserta Didik

- a) Pengalaman Pembelajaran yang Menarik: Media Papan Kantong Kanguru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam mempelajari nilai-nilai Pancasila.
- b) Peningkatan Pemahaman dan Retensi: Dengan penggunaan media yang interaktif dan visual, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi mengenai nilai-nilai Pancasila, sehingga meningkatkan daya ingat dan penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari.

### 2. Guru

- a) Pendekatan Pengajaran yang Kreatif: Penggunaan Papan Kantong Kanguru memberikan guru kesempatan untuk menerapkan pendekatan pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif, membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik.
- b) Kemudahan dalam Menyampaikan Materi: Media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi mengenai nilai-nilai Pancasila secara lebih efektif, dengan alat yang mendukung visualisasi dan interaksi dalam kelas.

### 3. Sekolah

- a) Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Adopsi media pembelajaran seperti Papan Kantong Kanguru dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran di sekolah, menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif.

- b) Reputasi dan Inovasi: Sekolah yang menggunakan media pembelajaran inovatif seperti ini dapat meningkatkan reputasi sebagai lembaga pendidikan yang progresif dan berkomitmen terhadap kualitas pendidikan.

#### 4. Peneliti

- a) Kontribusi terhadap Pengetahuan Pendidikan: Penelitian tentang pengembangan Papan Kantong Kanguru dapat memberikan kontribusi berharga terhadap pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama mengenai penggunaan media interaktif untuk pembelajaran nilai-nilai karakter.
- b) Basis untuk Penelitian dan Publikasi: Pengembangan media ini dapat membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dan publikasi ilmiah, berkontribusi pada literatur pendidikan dan pengembangan media pembelajaran.

#### 5. Universitas

- a) Peningkatan Kualitas Program Pendidikan: Penerapan media pembelajaran seperti Papan Kantong Kanguru dapat meningkatkan kualitas pendidikan di program-program universitas, menghasilkan lulusan yang lebih siap menghadapi tantangan dunia pendidikan.
- b) Peluang Kerjasama Penelitian: Pengembangan media ini dapat membuka peluang untuk kerjasama penelitian antara universitas dan

lembaga pendidikan lainnya, memperluas wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan.

#### 6. Peneliti Lain

- a) Inspirasi untuk Penelitian Lanjutan: Media Papan Kantong Kanguru dapat memberikan inspirasi bagi penelitian-penelitian berikutnya dalam bidang media pembelajaran dan teknologi pendidikan.
- b) Pemanfaatan Hasil Penelitian: Hasil penelitian mengenai efektivitas Papan Kantong Kanguru dapat digunakan oleh peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

#### F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Kanguru:

##### 1. Asumsi:

- a) Penggunaan Media: Papan Kantong Kanguru dapat digunakan dalam *mode offline*, sebagai media analog, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi tanpa memerlukan perangkat digital.
- b) Efektivitas Pembelajaran: Media Papan Kantong Kanguru diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran nilai-nilai Pancasila dengan menyediakan materi yang interaktif dan menarik, sehingga mempermudah siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut.
- c) Daya Tarik Siswa: Produk ini dirancang untuk meningkatkan daya

tarik dan motivasi siswa dalam mempelajari materi nilai-nilai Pancasila, menjadikannya lebih relevan dan menyenangkan.

- d) Keterjangkauan Penggunaan: Media pembelajaran Papan Kantong Kanguru dapat digunakan secara luas pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah, memberikan manfaat dalam proses pembelajaran nilai-nilai Pancasila di berbagai setting kelas.

## 2. Keterbatasan:

- a) Fokus Materi: Media Papan Kantong Kanguru dalam penelitian ini difokuskan pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah, sehingga mungkin tidak langsung relevan untuk mata pelajaran lain atau tingkat kelas yang berbeda.
- b) Subjek Penelitian: Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember sebagai subjek penelitian, yang mungkin membatasi generalisasi hasil penelitian ke sekolah-sekolah lain atau ke tingkat pendidikan yang berbeda.

## G. Definisi Oprasional

### 1. Media Papan Kantong Kanguru

Media Papan Kantong Kanguru adalah alat bantu pembelajaran inovatif berbentuk papan yang dilengkapi dengan beberapa kantong yang menyerupai kantong kanguru. Setiap kantong tersebut dirancang untuk menyimpan kartu-kartu atau bahan ajar lain yang akan digunakan siswa

selama proses pembelajaran.<sup>21</sup>

Media ini dikembangkan untuk membantu pengajaran konsep-konsep dasar, seperti penghitungan, pengelompokan, dan pembagian, yang memerlukan interaksi langsung dengan media fisik. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar melalui manipulasi kartu yang disimpan dalam kantong-kantong tersebut, sehingga mereka dapat menghubungkan konsep abstrak dengan objek konkret. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran yang bermakna.<sup>22</sup>

Media Papan Kantong Kanguru meliputi jumlah kantong yang digunakan pada papan, jenis kartu atau materi yang disimpan dalam kantong, dan cara siswa menggunakan media tersebut selama pembelajaran. Keberhasilan media ini dapat diukur dari kecepatan siswa dalam menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan penggunaan papan kantong, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.<sup>23</sup> Observasi dan penilaian terhadap keterlibatan serta pemahaman siswa dapat dilakukan melalui tes dan pengamatan langsung selama kegiatan belajar-mengajar.

## 2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

---

<sup>21</sup> Alifia Yonika Putri, "Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 11, No. 7 (2023): 12.

<sup>22</sup> Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human Development* (11th ed.). McGraw-Hill.

<sup>23</sup> Winkel, W. S. (2005). *Psikologi Pengajaran*. Grasindo.

Pembelajaran Pendidikan pancasila adalah proses pendidikan formal yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap kewarganegaraan yang baik kepada peserta didik. Proses ini mencakup pengajaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, pemahaman terhadap sistem politik, hukum, dan sosial, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif dalam masyarakat. Keberhasilan pembelajaran diukur melalui penguasaan materi, sikap positif terhadap kewarganegaraan, dan kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat dengan penuh tanggung jawab.<sup>24</sup>

Menurut

### 3. Materi Nilai-Nilai Pancasila

Materi Nilai-Nilai Pancasila adalah bagian dari kurikulum yang berisi ajaran-ajaran mengenai lima sila dalam Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Pembelajaran ini mencakup penanaman nilai-nilai moral, etika, dan kebangsaan, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Keberhasilan penguasaan materi ini diukur melalui pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*, (Bantam Books, 1991), 59.

<sup>25</sup> Kaelan, *Pendidikan Pancasila*. (Paradigma, 2013), 49.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah mencari beberapa referensi dari skripsi, tesis, dan jurnal lainnya tentang pengembangan media papan kantong kanguru antara lain sebagai berikut:<sup>26</sup>

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alifia Yonika Putri dan Hendrik Pandu Paksi, dengan judul “Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SDN Murukan. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya respon siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dinilai kurang efektif. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Kantong Kanguru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media kantong kanguru yang efektif dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Sampel yang

---

<sup>26</sup> Tim Penyusun, “*Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah*”, (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 45.

digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Murukan yang berjumlah 28 siswa. Hasil uji validasi materi memperoleh hasil 90% dan uji validasi media memperoleh hasil 90%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kantong kanguru efektif dipakai sebagai alternatif media pembelajaran siswa berdasarkan hasil analisis N-Gain yang menunjukkan perolehan nilai 0,61 dengan kategori sedang dalam pencapaian hasil belajar siswa. Media kantong kanguru sangat praktis dipakai untuk media pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila dari hasil angket berupa respon guru yang memperoleh hasil 92,5% serta respon siswa yang memperoleh hasil 88,7%.

Kesamaan dari penelitian ini dalam adalah pengembangan media kantong kanguru dan jenis penelitian R&D menggunakan desain ADDIE. Perbedaannya terletak pada rumusan masalah yang diambil yaitu untuk menghasilkan media kantong kanguru yang efektif dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar, serta subjek penelitian dan objek penelitian yang telah dilakukan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Diyah Ayu dengan judul “Kantong Kanguru sebagai Media Melatih Wicara pada Siswa Tunagrahita di SD Muhammadiyah 9 Malang”.

Kantong Kanguru sebagai Media Melatih Wicara pada Siswa Tunagrahita di SD Muhammadiyah 9 Malang. Best Practise. SD Muhammadiyah 9 Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran setelah menggunakan media Kantong

Kanguru pada siswa tunagrahita. Selain itu, penelitian ini berguna untuk menambah media pembelajaran serta memberi terapi wicara pada siswa tunagrahita.

Metode penelitian yang digunakan adalah modifikasi dari penelitian tindakan kelas. Dimana terdapat empat siklus untuk mencapai hasil yang diinginkan. Media yang digunakan adalah dua dimensi dengan menggunakan barang bekas. Media Kantong Kanguru terdiri dari empat level.

Dimana level satu memiliki kesulitan yang sederhana dengan pengucapan hewan hanya dua suku kata misal sapi, kuda, dan lain sebagainya. Level dua memiliki tingkat kesulitan lebih. Dimana hewan yang dipilih memiliki empat suku kata tetapi kata yang mudah, hewan tersebut adalah kupu-kupu, kura-kura dan lain sebagainya. Sedangkan untuk level 3 memiliki tingkat kesulitan yang lebih, dimana hewan yang dipilih memiliki huruf paten di belakang misal ikan. Level terakhir adalah level 4 dimana level 4 memiliki 3 suku kata dan memiliki paten misalnya jerapah.

Hasil yang didapat terapi wicara menggunakan media Kantong Kanguru adalah cenderung meningkat. Media Kantong Kanguru terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa tunagrahita downsyndrom. Meskipun belum sukses 100%. Tetapi ada peningkatan artikulasi dan kegiatan menulis. Dari nilai awal yang didapat hanya 40 sekarang menjadi 80.

Kesamaan dari penelitian ini dalam adalah media kantong kanguru. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan adalah modifikasi dari penelitian tindakan kelas. Dimana terdapat empat siklus untuk mencapai hasil yang diinginkan. Rumusan masalah yang diambil yaitu untuk mengetahui hasil pembelajaran setelah menggunakan media Kantong Kanguru pada siswa tunagrahita, serta subjek penelitian dan objek penelitian yang telah dilakukan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wira Farhah dengan judul “Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Flash Card dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya”.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah sangat penting, terutama untuk materi konsep perkalian dan pembagian yang sering kali bersifat abstrak. Hal ini menjadi semakin krusial mengingat peserta didik Madrasah Ibtidaiyah berada pada tahap operasional konkrit. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengubah materi abstrak menjadi lebih nyata dan dapat dipahami. Dengan diterapkannya kurikulum 2013, yang menekankan pada observasi sebagai bagian dari pembelajaran saintifik, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan media. Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Serut 01, kreativitas guru terlihat dari berbagai media yang digunakan, seperti gambar tabel perkalian, tangga satuan, tabel “Jokowi”, gambar bangun ruang, serta garis bilangan, selain media lain seperti buku dan LKS.

Penelitian ini berfokus pada tiga aspek: (1) Persiapan media untuk

pembelajaran konsep perkalian dan pembagian di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Serut 01, (2) Pelaksanaan pemanfaatan media dalam pembelajaran konsep tersebut, dan (3) Tindak lanjut dari penggunaan media dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan studi kasus di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Serut 01 Serut Panti Jember. Subjek penelitian dipilih secara purposive, dan data dianalisis dengan model interaktif Miles and Huberman, termasuk pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Validitas data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Persiapan penggunaan media mencakup: (a) Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, aksesibilitas, penguasaan penggunaan, dan tahap perkembangan peserta didik, (b) Media yang berasal dari lingkungan sehari-hari peserta didik untuk membuat materi lebih relevan dan aplikatif, (c) Penyiapan instruksi yang jelas untuk membantu fokus peserta didik dalam proses belajar. (2) Kegiatan pemanfaatan media meliputi: (a) Pengaturan tata letak media dan tempat duduk peserta didik untuk memastikan aksesibilitas dan interaksi, serta (b) Penggunaan media yang melibatkan peragaan dan partisipasi aktif peserta didik dengan metode yang tepat. (3) Tindak lanjut pemanfaatan media mencakup: (a) Diskusi kelompok dan klasikal untuk menarik kesimpulan dari proses pembelajaran yang dialami peserta didik, dan (b) Evaluasi dukungan media terhadap materi pembelajaran untuk memastikan integrasi dalam proses pembelajaran.

Kesamaan dari penelitian ini dalam adalah media kantong. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan adalah modifikasi dari penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian dipilih secara purposive, dan data dianalisis dengan model interaktif Miles and Huberman, termasuk pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Validitas data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik.

4. Penelitian oleh Ahmad Sholeh et al dengan judul “Pengembangan Media (PAKAPIN) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Perkembangan teknologi dapat berdampak negatif pada motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah ini, media Pakapin (Papan Kantong Pintar) yang berbasis literasi dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan media Pakapin menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2022 dengan subjek penelitian kelas 4 sekolah dasar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi wawancara, observasi, tes, dan validasi. Analisis dilakukan melalui uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil validasi media dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media Pakapin memenuhi syarat kelayakan dengan rata-rata skor 4,6 dari dua validator. Dalam hal keefektifan, media dinilai berdasarkan motivasi siswa dan hasil belajar yang diperoleh melalui teknik N-Gain skor,

dengan hasil motivasi mencapai 0,9 dan hasil belajar siswa sebesar 0,79, menunjukkan efektivitas media Pakapin. Selain itu, penilaian kepraktisan yang diperoleh adalah 90, yang menandakan bahwa media Pakapin dinyatakan praktis. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media Pakapin berbasis literasi secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

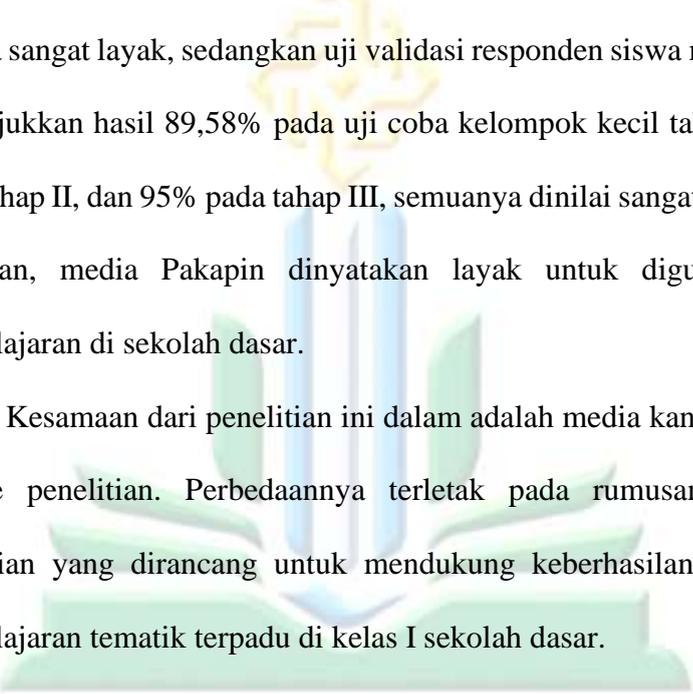
Kesamaan dari penelitian ini dalam adalah media kantong dan pada metode penelitian. Perbedaannya terletak pada rumusan dan tujuan penelitian.

5. Penelitian oleh Kurnia et al “Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu.”

Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi sangat krusial, terutama dalam konteks tuntutan abad 21, di mana guru dan siswa diharapkan menguasai teknologi, termasuk media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Pakapin (Papan Kantong Pintar), yang dirancang untuk mendukung keberhasilan siswa dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas I sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SDN Tapon, Kecamatan Pringgarata, dengan teknik pengumpulan data melibatkan observasi, kuesioner/angket, dan dokumentasi, serta analisis data menggunakan persentase validasi.

Perbedaan utama dari media ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada bentuk dan isi media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pakapin memenuhi syarat untuk digunakan dengan hasil uji validasi media mencapai persentase 90% yang dinyatakan sangat layak. Uji validasi materi juga mendapatkan persentase 90% dengan kriteria sangat layak, sedangkan uji validasi responden siswa melalui angket menunjukkan hasil 89,58% pada uji coba kelompok kecil tahap I, 90,17% pada tahap II, dan 95% pada tahap III, semuanya dinilai sangat baik. Dengan demikian, media Pakapin dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kesamaan dari penelitian ini dalam adalah media kantong dan pada metode penelitian. Perbedaannya terletak pada rumusan dan tujuan penelitian yang dirancang untuk mendukung keberhasilan siswa dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas I sekolah dasar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan**  
 Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Alifia Yonika Putri and Hendrik Pandu Paksi	Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengembangan Media Kantong Kanguru</li> <li>- Pengembangan RnD</li> <li>- Desain penelitian ADDIE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek penelitian</li> <li>- Subjek penelitian</li> <li>- Tujuan penelitian</li> <li>- Rumusan masalah</li> <li>- Materi pembelajaran</li> </ul>
2	Diyah Ayu	Kantong Kanguru sebagai Media Melatih Wicara pada Siswa Tunagrahita di SD Muhammadiyah 9 Malang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media Kantong Kanguru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek penelitian</li> <li>- Subjek penelitian</li> <li>- Model penelitian</li> <li>- Pendekatan penelitian</li> <li>- Materi pelajaran</li> </ul>
3	Wira Farhah	Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Flash Card dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media kantong</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek penelitian</li> <li>- Subjek penelitian</li> <li>- Model penelitian</li> <li>- Pendekatan penelitian</li> <li>- Materi pelajaran</li> </ul>
4	Ahmad Sholeh	Pengembangan Media (PAKAPIN) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media papan kantong</li> <li>- Model peneltiian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi pelajaran</li> <li>- Objek penelitian</li> <li>- Subjek penelitian</li> </ul>

5	Kurnia	Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media papan kantong</li> <li>- Model peneltian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi pelajaran</li> <li>- Objek penelitian</li> <li>- Subjek penelitian</li> </ul>
---	--------	---	--	---

Pada tabel 2.1 Penelitian yang dilakukan oleh Alifia Yonika Putri dan Hendrik Pandu Paksi berjudul "Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar" memiliki fokus pada pengembangan media pembelajaran berbentuk Kantong Kanguru untuk mata pelajaran Pendidikan pancasila. Persamaan dengan penelitian lain adalah penggunaan media Kantong Kanguru serta metode penelitian yang menggunakan pendekatan pengembangan RnD dan desain penelitian ADDIE. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dari segi objek dan subjek penelitian, tujuan penelitian, rumusan masalah, serta materi pembelajaran yang dikhususkan pada nilai-nilai Pancasila.<sup>27</sup>

Sementara itu, Diyah Ayu dalam penelitiannya yang berjudul "Kantong Kanguru sebagai Media Melatih Wicara pada Siswa Tunagrahita di SD Muhammadiyah 9 Malang" juga menggunakan media Kantong Kanguru, tetapi fokusnya lebih pada melatih kemampuan berbicara siswa tunagrahita. Meskipun media yang digunakan sama, perbedaan muncul pada objek dan subjek penelitian, di mana penelitian ini menysasar siswa dengan kebutuhan khusus, serta model dan pendekatan penelitian yang berbeda, dan materi

<sup>27</sup> Alifia Yonika Putri and Hendrik Pandu Paksi, "Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)* Vol. 11 No. 07 (2023): 1536-1545.

pelajaran yang lebih terfokus pada pelatihan wicara.<sup>28</sup>

Penelitian Wira Farhah dengan judul "Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Flash Card dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 05 Babahrot Aceh Barat Daya" juga berbagi persamaan dalam penggunaan media kantong, namun dalam bentuk Papan Kantong Pintar. Fokus dari penelitian ini berbeda karena menyorot pembelajaran tematik. Perbedaan lebih lanjut terletak pada objek dan subjek penelitian, model penelitian, pendekatan yang digunakan, serta materi pelajaran yang diajarkan.<sup>29</sup>

Ahmad Sholeh, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media (PAKAPIN) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD", menekankan penggunaan media Papan Kantong Pintar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada penggunaan media papan kantong dan metode penelitian. Namun, perbedaan mencolok terletak pada materi pelajaran yang berfokus pada literasi, serta perbedaan dalam objek dan subjek penelitian.<sup>30</sup>

Penelitian terakhir oleh Kurnia berjudul "Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu" juga mengembangkan media Papan Kantong Pintar yang serupa dengan penelitian

---

<sup>28</sup> Diyah Ayu, "Kantong Kanguru sebagai Media Melatih Wicara pada Siswa Tunagrahita di SD Muhammadiyah 9 Malang," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 3, No.2 (2019): 131-142.

<sup>29</sup> Wira Farhah, "Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Flash Card Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 5 Babahrot Aceh Barat Daya, (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry), 2023.

<sup>30</sup> Ahmad Sholeh et al "Pengembangan Media (PAKAPIN) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *ELENOR: Elementary School Journal*, 1(1), (2022): 23-32.

Ahmad Sholeh. Namun, fokus dari penelitian ini adalah pada pembelajaran tematik terpadu. Meskipun menggunakan media yang sama, penelitian ini memiliki perbedaan pada materi pelajaran yang lebih luas dan terpadu, serta perbedaan pada objek dan subjek penelitiannya.<sup>31</sup>

Secara keseluruhan, meskipun ada persamaan dalam penggunaan media pembelajaran seperti Kantong Kanguru dan Papan Kantong Pintar, setiap penelitian memiliki perbedaan yang signifikan dalam hal objek dan subjek penelitian, model dan pendekatan penelitian, serta materi pelajaran yang diajarkan.

Penelitian yang direncanakan oleh peneliti memiliki persamaan dan perbedaan dengan studi-studi sebelumnya. Fokus utama penelitian ini adalah perancangan pengembangan untuk mengevaluasi daya tarik produk papan kantong kanguru secara analog, khususnya dalam konteks pembelajaran materi nilai-nilai pancasila. Metode pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*), yang sering diidentifikasi sebagai langkah-langkah ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation*) oleh Dick and Carey.

Sebaliknya, studi-studi sebelumnya berfokus pada perancangan produk untuk mengevaluasi keberlanjutan dan peningkatan efektivitas peserta didik. Beberapa penelitian sebelumnya lebih menekankan pada hasil pembelajaran setelah menggunakan media Kantong Kanguru pada siswa tunagrahita. Dalam konteks ini, penelitian sebelumnya telah melibatkan model pengembangan,

---

<sup>31</sup> Kurnia et al, "Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu," *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), (2023); 131-136.

metode penelitian yang digunakan modifikasi dari penelitian tindakan kelas. Dimana terdapat empat siklus untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Kesamaan antara penelitian-penelitian tersebut mencakup penggunaan media, tingkat sekolah, dan model pengembangan. Meskipun ada perbedaan yang relatif kecil, hal ini disebabkan oleh penggunaan referensi yang sama oleh para peneliti. Beberapa tujuan penelitian melibatkan validasi, kelayakan, dan efektivitas produk, yang juga merupakan fokus dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember pada tahun ajaran 2024/2025 dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada penerapan metode pembelajaran inovatif guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, serta untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman materi oleh siswa.

Penelitian melibatkan guru kelas sebagai fasilitator dan peneliti, serta siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, serta analisis hasil belajar siswa, baik dalam bentuk tes maupun tugas. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pengajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan capaian akademik siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman, serta memberikan kontribusi terhadap perbaikan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar berbasis agama di daerah tersebut.

## B. Kajian Teori

### a. Pengembangan Media Papan Kantong Kanguru

#### 1) Pengertian Media Papan Kantong Kanguru

Media Papan Kantong Kanguru adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam pendidikan dasar. Media ini berbentuk papan dengan beberapa kantong atau saku yang menyerupai kantong kanguru, yang biasanya terbuat dari bahan kain atau plastik. Setiap kantong pada papan ini berfungsi untuk menyimpan kartu, gambar, atau materi pembelajaran lainnya yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>32</sup>

Media ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran interaktif, di mana siswa dapat secara langsung terlibat dalam proses belajar melalui aktivitas memasukkan atau mengambil kartu dari kantong-kantong tersebut. Selain itu, Media Papan Kantong Kanguru membantu dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, karena melibatkan keterlibatan fisik dan visual yang dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Penggunaan Media Papan Kantong Kanguru dalam pembelajaran dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan pancasila, di mana siswa dapat belajar mengenai nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menarik dan interaktif. Metode

---

<sup>32</sup> Alifia Yonika Putri and Hendrik Pandu Paksi, "Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar," 1537.

ini juga dapat mendorong partisipasi aktif dari siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan terstruktur.

Media Papan Kantong Kanguru merupakan salah satu alat bantu pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran terutama bagi siswa di tingkat dasar. Media ini berbentuk papan dengan beberapa kantong yang digunakan untuk menyimpan kartu-kartu berisi materi pelajaran. Kartu-kartu tersebut dapat dipindahkan oleh siswa, sehingga menciptakan interaksi yang aktif dan partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009), media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa media pembelajaran, termasuk media papan, membantu dalam merangsang perhatian siswa dan memudahkan penyampaian informasi secara efektif.<sup>33</sup> Media Papan Kantong Kanguru termasuk dalam kategori media visual, yang menurut Arsyad (2011) dapat memperjelas penyampaian informasi dan mengkonkretkan konsep abstrak, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.

Arsyad (2011) menekankan bahwa media visual seperti Papan Kantong Kanguru memiliki peran penting dalam pembelajaran, terutama bagi siswa yang masih membutuhkan visualisasi untuk

---

<sup>33</sup> Nana Sudjana and Ahmad Rifai, *Media Pembelajaran: Peran dan Fungsi dalam Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), 86.

memahami konsep-konsep yang abstrak. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan daya serap siswa dan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.<sup>34</sup>

## 2) Tujuan Media Papan Kantong Kanguru

Media Papan Kantong Kanguru dirancang dengan tujuan utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Salah satu tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep abstrak, seperti Pendidikan pancasila.<sup>35</sup> Dengan memanfaatkan kantong-kantong pada papan, siswa dapat secara langsung berpartisipasi dalam kegiatan belajar, seperti menyusun atau mengelompokkan informasi yang ada pada kartu-kartu yang disimpan dalam kantong tersebut.

Selain itu, tujuan lain dari penggunaan Media Papan Kantong Kanguru adalah untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Melalui media ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga terlibat secara fisik dan mental dalam pembelajaran. Aktivitas ini dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa dalam mengingat materi lebih lama, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

<sup>34</sup> Ahmad Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 32.

<sup>35</sup> Diyah Ayu, "Kantong Kanguru sebagai Media Melatih Wicara pada Siswa Tunagrahita di SD Muhammadiyah 9 Malang," 132.

Media Papan Kantong Kanguru juga bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan terstruktur. Dengan adanya media ini, guru dapat mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih baik, sehingga dapat diakses oleh siswa dengan mudah dan jelas. Hal ini dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal, terutama dalam membantu siswa memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Secara umum, tujuan utama Media Papan Kantong Kanguru adalah untuk meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang agar siswa dapat secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar melalui pemindahan kartu-kartu berisi materi ke dalam kantong-kantong yang tersedia di papan. Proses ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, media ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman konsep-konsep materi yang mungkin abstrak. Dengan bantuan visualisasi dalam bentuk kartu dan papan, siswa dapat melihat secara langsung materi yang dipelajari, membuat konsep yang sulit menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini juga sejalan dengan prinsip bahwa visualisasi dapat membantu meningkatkan daya serap informasi.

Media Papan Kantong Kanguru juga dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Dengan menugaskan siswa untuk mengelompokkan, menyusun, atau memindahkan kartu sesuai dengan materi pelajaran, siswa diajak untuk menganalisis dan berpikir kritis, yang secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir mereka dalam memecahkan masalah.

Tujuan lain dari media ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang menarik dan interaktif cenderung membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik, mereka akan lebih antusias dalam menyerap materi dan berpartisipasi aktif di dalam kelas.

Terakhir, Media Papan Kantong Kanguru juga bertujuan untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Melalui media ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

- 3) Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Kantong Kanguru
  - a) Kelebihan Papan Kantong Kanguru

Media Papan Kantong Kanguru memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya alat bantu pembelajaran yang efektif dan menarik, terutama untuk siswa di tingkat dasar seperti

MI. Salah satu kelebihan utamanya adalah kemampuan media ini dalam membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.<sup>36</sup> Dengan adanya kantong-kantong pada papan, siswa dapat secara langsung berpartisipasi dalam aktivitas belajar, seperti memasukkan atau mengambil kartu yang berisi materi pelajaran. Interaksi fisik ini tidak hanya membantu dalam meningkatkan daya ingat siswa tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Kelebihan lain dari Media Papan Kantong Kanguru adalah fleksibilitasnya dalam penerapan pada berbagai materi pelajaran. Media ini dapat digunakan untuk berbagai topik, mulai dari pengenalan angka dan huruf hingga konsep-konsep yang lebih abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.<sup>37</sup> Guru dapat dengan mudah menyesuaikan materi yang akan disampaikan dengan kartu-kartu yang disimpan dalam kantong-kantong tersebut. Selain itu, media ini juga mendukung metode pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, di mana mereka didorong untuk aktif mengeksplorasi dan memahami materi secara mandiri atau dalam kelompok.

Dari segi desain, Media Papan Kantong Kanguru juga memiliki kelebihan dalam hal visualisasi materi. Materi yang

---

<sup>36</sup> Diyah Ayu, "Kantong Kanguru sebagai Media Melatih Wicara pada Siswa Tunagrahita di SD Muhammadiyah 9 Malang," 133.

<sup>37</sup> Alifia Yonika Putri and Hendrik Pandu Paksi, "Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar," 1538.

disajikan melalui kartu-kartu yang disimpan dalam kantong dapat diatur secara sistematis dan jelas, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat informasi. Desain yang menarik dan warna-warni pada papan serta kartu juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan media ini juga dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk mengorganisasi informasi secara logis dan sistematis, yang merupakan keterampilan penting dalam proses belajar mengajar.

b) Kekurangan Papan Kantong Kanguru

Meskipun Media Papan Kantong Kanguru menawarkan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Salah satu kekurangan utamanya adalah keterbatasan dalam penyampaian materi yang kompleks.<sup>38</sup> Media ini lebih efektif digunakan untuk materi yang sederhana atau untuk mengorganisasi informasi dalam jumlah terbatas. Ketika digunakan untuk materi yang lebih rumit atau membutuhkan penjelasan mendalam, Media Papan Kantong Kanguru mungkin tidak sepenuhnya memadai dan memerlukan pendampingan dengan media atau metode lain.

Selain itu, Media Papan Kantong Kanguru juga memiliki

---

<sup>38</sup> Alifia Yonika Putri and Hendrik Pandu Paksi, "Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar," 1538.

kekurangan dari segi fleksibilitas dalam penggunaannya. Media ini biasanya memerlukan persiapan yang cukup banyak, seperti pembuatan kartu dan pengaturan papan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai.<sup>39</sup> Hal ini dapat memakan waktu dan tenaga tambahan bagi guru, terutama jika harus disesuaikan dengan berbagai tema atau materi pelajaran yang berbeda. Penggunaan yang berulang dengan materi yang sama juga bisa mengurangi keefektifan dan daya tarik media ini bagi siswa.

Kekurangan lainnya adalah terkait dengan kebutuhan ruang dan perawatan. Papan yang cukup besar dan kantong-kantong yang terbuat dari kain atau plastik memerlukan ruang penyimpanan yang cukup, serta perawatan agar tetap bersih dan rapi. Jika tidak dirawat dengan baik, media ini bisa menjadi kotor atau rusak, yang dapat mengurangi keefektifannya dan bahkan menjadi sumber distraksi bagi siswa selama pembelajaran.

b. Pembelajaran Pendidikan pancasila (Pendidikan pancasila)

Pembelajaran Pendidikan pancasila (Pendidikan pancasila) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di tingkat pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Mata pelajaran ini dirancang untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa agar menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, serta memahami dan mengamalkan nilai-

---

<sup>39</sup> Alifia Yonika Putri and Hendrik Pandu Paksi, "Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar," 1538.

nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.<sup>40</sup> Pendidikan pancasila tidak hanya mengajarkan siswa tentang hukum dan tata negara, tetapi juga tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, rasa cinta tanah air, dan komitmen terhadap kesatuan dan persatuan bangsa.

Dalam konteks pembelajaran, Pendidikan pancasila bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai konsep-konsep kewarganegaraan dan membentuk sikap positif terhadap bangsa dan negara. Pembelajaran ini juga menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui berbagai metode pembelajaran, seperti diskusi, studi kasus, simulasi, dan proyek kelompok, siswa didorong untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan analitis mereka dalam memahami isu-isu sosial, politik, dan hukum yang relevan.<sup>41</sup>

Pentingnya Pendidikan pancasila juga terletak pada upayanya untuk membekali siswa dengan keterampilan sosial dan etika yang diperlukan untuk berinteraksi dengan masyarakat. Pendidikan pancasila mengajarkan nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan penghormatan terhadap perbedaan, yang semuanya merupakan elemen penting dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia yang multikultural.<sup>42</sup> Dengan demikian,

---

<sup>40</sup> Rinita Rosalinda Dewi et al., "Pendidikan pancasila Sebagai Pendidikan Karakter di Persekolahan," *Journal of Social Science and Education* Vol. 2, No. 1 (2021): 71-84, <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.2465>.

<sup>41</sup> Fazli Rachman et al., "Profilisasi Pendidikan pancasila dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia," *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3, No. 5 (2021): 2970, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052>.

<sup>42</sup> Ina Magdalena et al., "Pembelajaran Pendidikan pancasila di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains* Vol. 2, No. 3 (2020): 12.

Pendidikan pancasila tidak hanya berperan dalam mencerdaskan siswa secara intelektual, tetapi juga dalam membangun moral dan etika sebagai dasar pembentukan karakter yang kuat.

c. Materi Nilai-Nilai Pancasila

Materi Nilai-Nilai Pancasila pada kelas III MI dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila kepada siswa sejak dini. Pada tahap ini, siswa diajak untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Materi ini biasanya disajikan dalam bentuk cerita, kegiatan, dan diskusi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III.<sup>43</sup>

Pembelajaran Pancasila pada kelas III difokuskan pada penerapan nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, dan persatuan. Siswa diajarkan tentang pentingnya bekerja sama dengan teman-teman mereka, menghormati perbedaan, dan berperilaku adil dalam berbagai situasi. Contoh konkret dari penerapan nilai-nilai ini di lingkungan sekolah mencakup aktivitas seperti membersihkan kelas bersama-sama, berbagi alat tulis dengan teman yang membutuhkan, serta menghormati guru dan orang tua.

Dalam Kurikulum Merdeka, materi Pancasila tidak hanya

---

<sup>43</sup> Mustaqim Pabbajah et al., *Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Siswa MI Kelas 3*, (Jakarta: Penerbitan bersama antara Badan Pembinaan Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Cetakan Pertama, 2022).

diajarkan melalui ceramah atau penyampaian langsung, tetapi juga melalui pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif. Siswa dilibatkan dalam berbagai proyek kecil atau kegiatan kelompok yang mengharuskan mereka untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila secara langsung. Misalnya, melalui permainan peran yang menekankan pentingnya kejujuran, atau proyek kelompok yang menuntut kerja sama dan tanggung jawab bersama. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat nilai-nilai Pancasila lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.<sup>44</sup>

Manajemen kurikulum dan pembelajaran merupakan suatu ilmu, seni, dan bahkan keterampilan yang sangat komprehensif. Diperlukan umpan balik, ilmu, teknik praktis, dan bahkan komunikasi. Manajemen kurikulum dan pembelajaran merupakan proses pengorganisasian, pengelolaan, dan pengaturan kurikulum dan proses pembelajaran, baik pengorganisasian kurikulum, maupun kegiatan dosen sebagai praktisi kurikulum atau sistem evaluasi yang digunakan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>45</sup>

Materi nilai-nilai Pancasila bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada prinsip-prinsip dasar yang terkandung dalam Pancasila sebagai ideologi negara Indonesia. Nilai-nilai ini bukan hanya landasan hukum,

---

<sup>44</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan pembelajaran Pancasila di sekolah dasar: Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

<sup>45</sup> Mukniah, "Curriculum Management To Optimize Islamic Studies Course At Public Universities," *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 13, No. 2 (2018): 169, <https://doi.org/10.19105/tjpi.v13i2.2003>.

tetapi juga menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Setiap sila dalam Pancasila membawa nilai yang mendalam dan penting bagi terciptanya tatanan sosial yang adil dan harmonis.

Sila pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa, menekankan pentingnya beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Nilai ini mengajarkan pentingnya saling menghormati antara umat beragama dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral serta spiritual. Setiap warga negara dituntut untuk hidup berdampingan dengan saling menghormati dan tidak memaksakan keyakinan kepada orang lain.

Sila kedua, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, mengandung nilai bahwa setiap manusia harus diperlakukan dengan adil tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, maupun golongan. Nilai ini mencakup penghormatan terhadap hak asasi manusia, sikap empati, serta semangat gotong royong dalam membangun masyarakat yang harmonis dan berkeadilan.

Persatuan Indonesia sebagai sila ketiga, mengajarkan pentingnya memprioritaskan persatuan dan kesatuan bangsa di atas kepentingan pribadi atau golongan. Nilai ini mendorong rasa cinta tanah air, kebersamaan, dan komitmen untuk menjaga keutuhan bangsa. Persatuan menjadi dasar yang kuat untuk menghadapi segala perbedaan yang ada di masyarakat.

Sila keempat, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat

Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, menekankan pentingnya musyawarah dan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Setiap keputusan diambil berdasarkan pertimbangan yang bijaksana melalui dialog dan musyawarah untuk mencapai kesepakatan bersama yang adil dan bijaksana.

Terakhir, Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia dalam sila kelima, menegaskan pentingnya mewujudkan keadilan sosial di semua bidang kehidupan. Nilai ini mencakup pemerataan kesempatan, keadilan dalam mendapatkan hak dan kewajiban, serta mengurangi ketimpangan sosial untuk menciptakan kesejahteraan bagi seluruh rakyat Indonesia.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang diterapkan dalam pengembangan Media Papan Kantong Kanguru sebagai produk media pembelajaran untuk siswa kelas III di MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember adalah metode Penelitian dan Pengembangan, yang umumnya dikenal sebagai *Research and Development* atau R&D. Metode R&D melibatkan perancangan dan penelitian sistematis untuk mengembangkan produk, termasuk penyusunan desain produk, pengembangan alat-alat, dan pembuatan model yang dapat digunakan dalam dan di luar konteks pembelajaran.<sup>46</sup>

Dengan demikian, metode penelitian *Research and Development* digunakan untuk mengembangkan produk khusus dan menguji efektivitasnya. Perencanaan dan pengembangan dalam penelitian R&D bertujuan untuk sistematis mengembangkan pengetahuan berdasarkan data lapangan yang konkrit, dengan tujuan meningkatkan produktivitas kerja.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang sering disebut sebagai analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang diperkenalkan oleh Dick dan Carry (1996). Model ADDIE yang efektif lebih menitikberatkan pada pelaksanaan tugas otentik, pemahaman pengetahuan yang kompleks, dan pemecahan masalah

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

nyata.

Dengan demikian, desain instruksional menjadi lebih efektif dalam menyelaraskan lingkungan pembelajaran dengan struktur lembaga yang ada. Model ADDIE ini menerapkan pendekatan sistem yang efektif dan efisien melalui proses interaktif antara siswa, guru, dan lingkungan belajar. Untuk melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, ada beberapa langkah yang perlu dipahami, berikut adalah tahapan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.<sup>47</sup>

#### 1. Tahap Analisis

Menganalisis masalah yang terjadi dalam lembaga pembelajaran dan menganalisis kebutuhan media yang dibutuhkan oleh siswa dan guru adalah langkah awal. Selanjutnya, menjelaskan penyebab kesenjangan antara kenyataan dan harapan.

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman, ditemukan beberapa permasalahan yang signifikan. Salah satu masalah utama adalah kurangnya daya tarik pembelajaran akibat penggunaan media yang bersifat konvensional, seperti ceramah dan buku teks. Pendekatan ini cenderung membosankan bagi siswa, sehingga perhatian mereka terhadap materi menjadi rendah. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi kurang optimal.

---

<sup>47</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2015), 408.

Kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif menjadi sangat mendesak. Berdasarkan analisis kebutuhan, diperlukan media yang interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Media tersebut juga harus mampu mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara aplikatif, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus mendukung pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan interaksi antara siswa.

Kesenjangan antara kenyataan dan harapan dalam proses pembelajaran ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru masih mengandalkan metode tradisional tanpa mengintegrasikan teknologi atau media kreatif. Kedua, adanya keterbatasan sumber daya di sekolah, baik dari segi pendanaan maupun pelatihan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Ketiga, pendekatan pembelajaran yang diterapkan belum berfokus pada aktivitas interaktif yang dapat memicu minat belajar siswa.

Untuk mengatasi kesenjangan ini, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran Papan Kantong Kanguru. Media ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui elemen visual dan interaktif. Selain itu, media ini dirancang untuk mendukung pemahaman nilai-nilai Pancasila secara kontekstual melalui aktivitas yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

## 2. Tahap Desain

Setelah menyelesaikan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah merancang media pembelajaran Papan Kantong Kanguru yang sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi. Proses perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif dalam membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila.

Perancangan dimulai dengan menentukan komponen utama media pembelajaran, termasuk desain visual dan fungsional. Media Papan Kantong Kanguru dirancang berbentuk papan besar dengan beberapa kantong berwarna yang disusun secara menarik dan sesuai tema nilai-nilai Pancasila. Setiap kantong akan diisi dengan kartu-kartu aktivitas yang berisi pertanyaan, tugas, atau permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Desain ini bertujuan untuk memicu interaksi aktif siswa melalui permainan edukatif.

Proses desain juga memperhatikan elemen estetika dan kemudahan penggunaan. Warna dan ilustrasi pada papan dipilih untuk menarik perhatian siswa, sementara format dan tata letaknya dibuat sederhana agar siswa mudah memahami cara penggunaannya. Untuk mendukung pembelajaran kolaboratif, media ini juga dirancang agar dapat digunakan dalam kelompok kecil sehingga siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama.

Metode pengujian awal terhadap media pembelajaran dilakukan dalam tahap prototipe. Prototipe Papan Kantong Kanguru diuji dalam

kelompok kecil siswa untuk mengukur efektivitasnya. Pengujian ini mencakup aspek seperti daya tarik media, tingkat keterlibatan siswa, dan sejauh mana media membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila. Hasil pengujian akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan desain sebelum implementasi skala penuh.

Tahap desain ini berfokus pada memastikan bahwa media yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Melalui desain yang matang dan pengujian yang sesuai, diharapkan Papan Kantong Kanguru dapat menjadi media yang efektif dan inovatif untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

### 3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, proses pengembangan media pembelajaran Papan Kantong Kanguru dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Langkah ini melibatkan pembuatan produk nyata media pembelajaran serta penyesuaian untuk memastikan media dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

#### a. Pembuatan Media Pembelajaran

Proses awal pengembangan mencakup pembuatan Papan Kantong Kanguru sesuai desain yang direncanakan. Media ini dibuat dari bahan yang kokoh dan aman untuk digunakan oleh siswa, seperti karton tebal atau papan kayu ringan. Kantong-kantong pada papan

dibuat dari kain atau plastik transparan yang tahan lama. Setiap kantong diberi label sesuai dengan kategori nilai-nilai Pancasila, seperti "Ketuhanan," "Kemanusiaan," dan sebagainya.

Selain papan, kartu aktivitas juga dikembangkan dengan materi yang menarik dan relevan. Kartu ini mencakup tugas menjawab pertanyaan, menyelesaikan teka-teki, atau melakukan simulasi perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Desain kartu dibuat berwarna dan menggunakan bahasa yang sederhana agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III.

#### **b. Uji Coba Awal dan Revisi**

Setelah media selesai dibuat, dilakukan uji coba awal dengan melibatkan beberapa siswa dan guru. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan media, seperti kejelasan petunjuk penggunaan, kelayakan materi, dan ketahanan fisik media. Feedback dari guru dan siswa digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media.

#### **c. Pengembangan Pendukung Penggunaan Media**

Agar media dapat digunakan secara maksimal, panduan penggunaan untuk guru juga disiapkan. Panduan ini mencakup cara mengintegrasikan media ke dalam rencana pelajaran, langkah-langkah penggunaan media, dan strategi untuk memotivasi siswa selama pembelajaran. Selain itu, disusun pula lembar kerja siswa (LPD) yang melengkapi aktivitas dalam media Papan Kantong Kanguru.

Tahap pengembangan ini memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan kombinasi antara desain kreatif, materi edukatif, dan dukungan panduan penggunaan, Papan Kantong Kanguru diharapkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

#### 4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran Papan Kantong Kanguru selesai direvisi dan divalidasi oleh pihak terkait, seperti guru dan ahli media pembelajaran. Pada tahap ini, media dianggap sudah mencapai tingkat kelayakan yang memadai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan implementasi bertujuan untuk menguji efektivitas media dalam membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara interaktif dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pembukaan yang diawali dengan salam untuk menciptakan suasana penuh penghormatan dan positif. Setelah itu, siswa diajak berdoa bersama dan membaca surat-surat pendek, yang tidak hanya menanamkan nilai religius tetapi juga membangun suasana tenang dan kondusif untuk pembelajaran. Untuk meningkatkan semangat siswa, guru melanjutkan dengan ice-breaking berupa permainan ringan atau yel-yel yang menarik. Guru juga memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kabar mereka untuk membangun kedekatan emosional.

Selanjutnya, guru memberikan pendahuluan materi tentang nilai-nilai Pancasila dengan mengacu pada buku teks sebagai referensi awal. Pendekatan ini memberikan gambaran umum kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari melalui aktivitas interaktif menggunakan media pembelajaran.

Bagian inti pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan Papan Kantong Kanguru. Guru memperkenalkan media ini, menjelaskan cara penggunaannya, dan mengaitkannya dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa diajak bermain sambil belajar dengan mengambil kartu dari kantong yang berisi pertanyaan, tugas, atau simulasi berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Kegiatan ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif, baik secara individu maupun kelompok, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis.

Setelah aktivitas bermain selesai, siswa diajak berdiskusi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Guru memfasilitasi diskusi dengan menanyakan apa yang telah mereka pelajari, bagaimana pengalaman mereka menggunakan media, dan bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Diskusi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa sekaligus memberikan ruang bagi mereka untuk berbagi pendapat dan pengalaman.

Sebagai penutup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan kesan mereka terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Pembelajaran diakhiri dengan rangkuman bersama

yang dirangkum oleh guru dan siswa, kemudian ditutup dengan ucapan terima kasih. Setelah itu, siswa diberikan waktu istirahat.

## 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai mutu media pembelajaran Papan Kantong Kanguru yang telah dikembangkan, mencakup aspek proses pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh siswa. Evaluasi ini dilakukan secara komprehensif untuk memastikan bahwa media dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

### a. Evaluasi Proses Pembelajaran

Penilaian terhadap proses pembelajaran difokuskan pada bagaimana media Papan Kantong Kanguru diterapkan di kelas. Guru melakukan observasi untuk menilai keterlibatan siswa selama pembelajaran, termasuk partisipasi mereka dalam aktivitas, tingkat antusiasme, dan interaksi antar siswa. Evaluasi ini juga melibatkan umpan balik dari guru mengenai kemudahan penggunaan media dan efektivitasnya dalam membantu mengelola kelas.

### b. Evaluasi Hasil Pembelajaran

Penilaian hasil pembelajaran dilakukan dengan membandingkan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media. Instrumen evaluasi dapat berupa pretest dan posttest yang dirancang untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Hasil posttest dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media membantu siswa mencapai tujuan

pembelajaran.

c. Umpan Balik dari Siswa dan Guru

Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka menggunakan media. Hal ini mencakup aspek seperti daya tarik media, kemudahan memahami materi, dan dampak media terhadap motivasi belajar mereka. Guru juga diminta memberikan evaluasi terhadap efektivitas media dalam mendukung pembelajaran dan saran untuk perbaikan lebih lanjut.

d. Analisis Data Evaluasi

Data yang diperoleh dari observasi, pretest, posttest, dan umpan balik dianalisis untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan media. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan apakah media perlu direvisi atau sudah layak untuk diterapkan secara luas.

e. Tindak Lanjut

Jika evaluasi menunjukkan adanya kekurangan, maka dilakukan revisi pada aspek-aspek tertentu, seperti desain visual, materi pembelajaran, atau mekanisme penggunaannya. Sebaliknya, jika media terbukti efektif, maka hasil evaluasi dapat digunakan untuk mendukung implementasi media di kelas lain atau untuk keperluan publikasi lebih lanjut.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Rancangan penelitian dan pengembangan akan dijalankan sesuai dengan metode yang diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch, yang terdiri

dari lima tahapan, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.<sup>48</sup> Berikut adalah penjelasan untuk setiap langkah dalam proses penelitian dan pengembangan yang diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada fase analisis, kegiatan yang dilakukan melibatkan evaluasi terhadap kebutuhan pengembangan. Identifikasi masalah dan analisis kebutuhan peserta didik, terutama terkait dengan produk yang akan dikembangkan, menjadi bagian integral dari tahap analisis ini. Pengembangan ini dilakukan secara berkelanjutan sejalan dengan pemecahan masalah yang muncul. Analisis juga mempertimbangkan karakteristik siswa, materi pelajaran, dan indikator pencapaian yang ingin dicapai. Berikut adalah langkah-langkah dalam fase analisis:

#### a. Mengidentifikasi penyebab adanya suatu pengembangan

Identifikasi ini bertujuan untuk mengungkap faktor-faktor penyebab suatu permasalahan yang telah terdeteksi, sehingga membenarkan kebutuhan untuk melakukan pengembangan. Dalam konteks penelitian ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan yang diinginkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mengidentifikasi keperluan pengembangan.

Setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan pengembangan melalui identifikasi tersebut, langkah selanjutnya adalah mengembangkan media pembelajaran Papan Kantong

---

<sup>48</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (Springer Science & Business Media, 2009).

Kanguru Hal ini bertujuan agar media tersebut dapat digunakan sebagai alat dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami, komunikatif, dan memiliki desain yang menarik.

b. Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sejalan dengan sasaran yang diinginkan. Sesuai dengan pencapaian dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Pendidikan Pancasila) di Sekolah Dasar, materi pengamalan nilai-nilai Pancasila untuk kelas III dirinci dengan tujuan membantu siswa memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila secara konkret dalam kehidupan sehari-hari. Ini mencakup pengembangan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, dan toleransi, yang menjadi dasar dalam memperkuat karakter kebangsaan pada siswa sejak dini.

c. Melakukan observasi untuk peserta didik

Dilakukan pengenalan terhadap pengalaman belajar calon pengguna media, dan juga pengumpulan data dengan mengidentifikasi kelompok, karakteristik umum, jumlah siswa, serta lokasi siswa.

d. Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan

Pada fase ini, diperlukan identifikasi sumber daya dari aspek

konten, fasilitas pembelajaran, teknologi, dan tenaga pendidik. Semua ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang dipertimbangkan agar media yang dikembangkan sesuai dengan apa yang diperlukan.

e. Mengidentifikasi sistem penyampaian yang akan digunakan

Pengajaran materi pembelajaran disampaikan saat berada di kelas. Akan tetapi, karena Papan Kantong Kanguru pembelajaran sangat praktis, penggunaannya dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.

2. *Design* (Desain)

Dalam tahap desain, dilakukan perancangan media yang akan dikembangkan, yakni media pembelajaran Papan Kantong Kanguru. Proses perancangan ini dirancang dengan kreatifitas maksimal, bertujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu, pada tahap desain, perlu memperhatikan sumber-sumber materi yang relevan guna mendukung proses pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah berikutnya adalah *Development* atau pengembangan. Setelah melakukan analisis dan perancangan, pengembangan media pembelajaran "Papan Kantong Kanguru" dilakukan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan untuk materi "Nilai-Nilai Pancasila" kelas III MI.

Pada tahap ini, media "Papan Kantong Kanguru" dikembangkan dengan ukuran 30 x 40 cm, memastikan ukurannya cukup besar untuk

menampilkan informasi secara jelas dan nyaman digunakan oleh siswa dalam kelompok kecil. Media ini dibuat menggunakan kertas karton berkualitas tinggi dengan ketebalan 250 gram per meter persegi, sehingga kokoh dan tahan lama untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan dimensi total 30 cm x 40 cm x 2 cm (ketebalan), media ini dirancang agar dapat berdiri tegak dan mudah diakses oleh siswa. Desainnya memadukan warna-warna harmonis dan kontras yang menarik untuk membantu siswa lebih fokus dan memahami materi dengan lebih mudah. Grafis dan karakter yang ceria serta elemen ilustrasi yang jelas, dipadukan dengan font yang mudah dibaca, membuat media ini tidak hanya responsif terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga mudah dipindahkan dan digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Media ini berbentuk analog, dengan format papan yang memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan materi. Dilengkapi dengan kantong-kantong yang dapat diisi dengan berbagai informasi dan aktivitas, media ini mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Setelah produk dikembangkan, dilakukan review dan validasi oleh tim ahli media dan ahli materi. Proses ini melibatkan evaluasi terhadap kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, serta aspek teknis dan visual. Berdasarkan saran dan masukan dari tim ahli, media pembelajaran diperbaiki dan disesuaikan untuk meningkatkan kualitasnya. Dengan demikian, perbandingan antara media awal dan media yang telah direvisi

memastikan bahwa media ini layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada fase ini, dilakukan implementasi atau penerapan sebagai langkah pertama dalam memperkenalkan produk. Artinya, media pembelajaran Papan Kantong Kanguru untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat diterapkan kepada peserta didik setelah melewati uji validitas. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan implementasi media yang telah dilakukan, evaluasi diperlukan untuk menilai media pembelajaran berupa produk Papan Kantong Kanguru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Nilai-Nilai Pancasila". Hasil dari evaluasi digunakan untuk melakukan revisi akhir sehingga media dapat memenuhi kebutuhan. Revisi didasarkan pada masukan dan saran yang diterima selama tahapan implementasi.<sup>49</sup>

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan dengan tujuan memenuhi standar produk, sehingga tercapai pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan, serta dapat menunjukkan tingkat kevalidan produk. Produk media pembelajaran Papan Kantong Kanguru ini akan mengalami pengujian kevalidan untuk

---

<sup>49</sup> Puspita Aprilianti, "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020," (Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019), 30.

menilai sejauh mana produk tersebut valid. Tiga validator akan terlibat dalam proses validasi, yaitu: Validator ahli pembelajaran Pendidikan pancasila yang diwakili oleh seorang dosen ahli PENDIDIKAN PANCASILA, Validator ahli media yang diwakili oleh seorang dosen yang ahli dalam media pembelajaran, Validator pembelajaran Pendidikan pancasila yang diwakili oleh seorang guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember.

#### **D. Desain Uji Coba**

Dalam perancangan uji coba, pengujian dilakukan oleh seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang ahli pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang diwakili oleh guru kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember. Mereka melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk menilai media yang telah dibuat.

##### **1. Subjek Uji Coba**

Peserta uji coba produk dari penelitian ini melibatkan siswa-siswi kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember dan guru kelas III sebagai ahli pembelajaran Pendidikan pancasila. Fokus penelitian ini adalah mengenai tingkat kevalidan Media Pembelajaran Papan Kantong Kangguru.

##### **2. Jenis Data**

Data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini terdiri dari jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data ini berguna untuk mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran Papan Kantong Kangguru yang

telah dikembangkan.

a) Data Kualitatif

Data ini merupakan umpan balik serta komentar yang diterima selama tahap penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berupa deskripsi yang terkait dengan produk media pembelajaran yang telah dihasilkan, yakni Media Pembelajaran Papan Kantong Kangguru.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa angka-angka yang merupakan hasil dari pengukuran kevalidan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran Pendidikan pancasila.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media Papan Kantong Kangguru melibatkan lembar observasi, pedoman wawancara, kuesioner, dan tes yang diberikan kepada peserta didik.

a) Angket Penilaian Media

Angket media pembelajaran digunakan untuk mendapatkan penilaian terkait kualitas media pembelajaran, apakah media tersebut lebih efektif dibandingkan dengan yang lain. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih didasarkan pada penilaian yang bersifat rasional dan belum didasarkan pada fakta di lapangan. Angket ini diberikan kepada

tiga orang ahli atau pakar, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran Pendidikan pancasila.

Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai bentuk akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan yang telah di analisis dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Indikator pengembangan mencakup aspek tampilan, isi materi, soal, interaksi, dan lain sebagainya.<sup>50</sup>

Dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk melakukan pengukuran menyeluruh terkait sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau kelompok terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.<sup>51</sup>

Jawaban untuk setiap item instrumen menggunakan skala Likert ini memiliki nilai dari positif hingga negatif, yang disajikan dalam bentuk penilaian kata-kata seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif, jawaban diberi skor pada rentang 1 hingga 4, dengan skor tertinggi 4 (SS), skor 3 (S), skor 2 (TS), dan skor

---

<sup>50</sup> Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, Alfabeta, 2018), 12.

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2019), 165.

1 (STS). Selain itu, lembar evaluasi disampaikan kepada tenaga ahli atau pakar yang bertindak sebagai validator dalam penelitian dan pengembangan.

b) Observasi

Teknik pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan mengamati langsung situasi di lapangan. Observasi ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember dan bersifat *non-sistematis* karena melibatkan pemantauan langsung terhadap lingkungan belajar peserta didik dan perangkat pembelajaran yang sering digunakan.<sup>52</sup>

c) Dokumentasi

Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel melalui catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan sebagainya.<sup>53</sup> Dalam penelitian ini, dokumen dikumpulkan melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Papan Kantong Kangguru, beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang telah diberikan.

---

<sup>52</sup> Weni Ino Ischak, "Teknik Pengumpulan Data," *Jurnal Pendidikan Mipa Susunan Redaksi* (2014): 21.

<sup>53</sup> Ardiansyah et al, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 1, No. 2 (2023): 5, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

## E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Papan Kantong Kangguru, diperlukan tiga aspek untuk menganalisis kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai validator. Validator ini meliputi validator media, validator ahli, dan juga validator ahli pembelajaran Pendidikan pancasila. Angket yang diberikan berisi indikator kesesuaian berdasarkan analisis kebutuhan untuk media pembelajaran Papan Kantong Kangguru.

### a. Validasi Ahli Media

Ahli media yang melakukan validasi diwakili oleh seorang dosen ahli media yang memiliki kompetensi dalam konteks media pembelajaran Papan Kantong Kangguru. Beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam media mencakup aspek tampilan, warna, keterpaduan, interaktivitas, serta kenyamanan penggunaan bagi peserta didik. Skor tertinggi yang dapat diberikan adalah 4, sementara skor terendah adalah 1.

### b. Validasi Ahli Materi

Dosen ahli materi Pendidikan pancasila yang memiliki keahlian terkait dengan mata pelajaran Pendidikan pancasila materi "Nilai-Nilai Pancasila" bertanggung jawab atas validasi ahli materi pada media Papan Kantong Kangguru. Penilaian ini berkaitan dengan kesesuaian media dengan isi materi yang telah dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi, diperoleh tingkat kevalidan berdasarkan angket penilaian.

### c. Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan pancasila

Guru ahli yang memiliki keahlian dalam pembelajaran Pendidikan pancasila bertanggung jawab atas validasi. Validasi ahli ini mencakup penggunaan angket untuk menilai media dengan materi pembelajaran yang dijelaskan. Selain itu, lembar validasi juga berisi masukan atau saran terkait pengembangan media pembelajaran Papan Kantong Kanguru. Nilai yang diberikan oleh tiga validator akan dihitung dengan menggunakan skala Likert dari 1 hingga 4.<sup>54</sup>

d. Respon Peserta Didik

Lembar kuesioner yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk menilai tanggapan mereka terhadap media pembelajaran Papan Kantong Kanguru pada mata pelajaran Pendidikan pancasila. Penilaian ini menggunakan skala Likert, di mana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan opsi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut:<sup>55</sup>

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

<sup>54</sup> Fajri Awaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal," (Skripsi, UNNES, 2018), 46.

<sup>55</sup> Euis Eti Rohaeti, et al, "Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended," *Supremum Journal of Mathematics Education* 3, No. 2, (2019), 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

$N$  = Skor maksimum

Dalam mengevaluasi kevalidan media pembelajaran Papan Kantong Kangguru ini, perhitungan dilakukan dengan memanfaatkan kriteria penilaian. Berikut adalah kriteria validasi dari Ahli media, Ahli materi, Respon peserta didik, dan ahli pembelajaran.<sup>56</sup>

**Tabel 3.1** Kriteria Validasi Penilaian Ahli

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Tidak hanya mencakup kriteria validasi dari ahli media dan ahli materi, tabel 2. juga menampilkan kriteria validasi penilaian yang berasal dari praktisi lapangan yang diwakili oleh wali kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember sebagai ahli pembelajaran Pendidikan pancasila.

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menyajikan tentang alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Sistematika pembahasan dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

BAB I, membahas mengenai bagian pendahuluan yang terdiri dari latar

<sup>56</sup> Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas V3 SMPN 19 Mataram," *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan definisi operasional.

BAB II, merupakan bagian yang berisi tentang kajian pustaka terdahulu dan kajian teori.

BAB III, menyajikan metode penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data dan sistematika penulisan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data dan Uji Coba

Proses penyampaian data dari uji coba ini melibatkan para ahli di berbagai bidang, termasuk media, materi, dan pembelajaran, serta siswa kelas III. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, perancangan media dilakukan dengan melibatkan semua pihak tersebut. pembelajaran papan kantong kangguru yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila khususnya di Kelas MI Ar Rahman Lojejer. Studi ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima langkah utama, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

#### B. Analisis Data

Langkah awal dalam pengembangan model ADDIE adalah analisis, yang dimulai dengan observasi di MI Ar Rahman Lojejer untuk mengumpulkan data terkait kondisi lembaga pendidikan tersebut. Kegiatan utama dalam fase ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk analisis kinerja dan kebutuhan yang diperlukan.

Di tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap proses belajar mengajar di kelas MI Ar Rahman Lojejer. Tujuan dari observasi ini adalah untuk menilai seberapa efektif kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas tersebut. Selain pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas III untuk memahami lebih dalam tentang pelaksanaan pembelajaran, kendala-kendala yang dihadapi selama proses belajar, serta jenis bahan ajar atau media yang digunakan selama pembelajaran.

Dari temuan pada saat observasi dan diskusi yang dilakukan oleh peneliti, ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran menunjukkan hasil yang pada Pendidikan Pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila masih kurang efektif. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran belum pernah dilakukan. Di sekolah tersebut, hanya ada 10 guru, sehingga banyak guru yang mengajar di beberapa kelas sekaligus. Dengan demikian, guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran karena kesulitan mengelola pembelajaran yang mereka ampu. Seorang guru bisa mengambil lebih dari 3 mata pelajaran.<sup>57</sup>

Kondisi ini menyebabkan beban kerja guru menjadi sangat tinggi dan waktu yang tersedia untuk merencanakan serta menerapkan media pembelajaran menjadi terbatas. Akibatnya, metode pengajaran yang digunakan kurang variatif dan cenderung monoton, yang berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik. Selain itu, kurangnya dukungan

---

<sup>57</sup> Observasi di MI Ar-rohman Lojejer, 9 November 2024.

fasilitas dan sumber daya di sekolah juga menjadi kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya peningkatan jumlah guru dan pelatihan yang memadai mengenai penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan minat belajar peserta didik dapat meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta menarik. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan untuk menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai juga sangat penting dalam mendukung upaya ini.

Menurut Ibu Melly Haryanti Nj, S.Pd, selaku guru kelas III, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila peserta didik hanya memiliki fasilitas membaca di modul yang telah disediakan oleh sekolah. Oleh karena itu, pada pembelajaran ini, peserta didik tidak begitu mengeksplorasi materi yang disajikan secara lebih mendalam. Hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi terbatas dan kurang mendalam. Padahal, materi pengamalan nilai-nilai pancasila memiliki potensi untuk dikembangkan melalui berbagai metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti penggunaan media audiovisual, kunjungan lapangan, atau proyek kolaboratif.<sup>58</sup>

Untuk mengatasi keterbatasan ini, perlu adanya inovasi dalam metode pengajaran dan penambahan fasilitas pembelajaran. Guru dapat

---

<sup>58</sup> Dwi Fatikoh, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 23 Mei 2024.

mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, seperti menggunakan salah satunya menggunakan media pengamalan nilai-nilai pancasila. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan dan mendesain media pembelajaran papan kantong kangguru dengan cara yang menarik, guna meningkatkan daya tarik siswa dan mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses belajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pengamalan nilai-nilai pancasila yang bisa dibilang materi sulit.

### **1. Hasil Desain**

Langkah desain bertujuan untuk menyusun tujuan pembelajaran serta merancang produk yang akan dibuat, yaitu media papan kantong kangguru. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil dalam proses menentukan hasil desain tersebut:

#### **a) Menetapkan Sasaran Pembelajaran**

Sasaran dari proses pembelajaran yang ada pada media pembelajaran papan kantong kangguru dalam pembelajaran pengamalan nilai-nilai pancasila sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), yang terdapat pada kurikulum merdeka dan materi yang digunakan yaitu pada bab 4. Isi dalam materi tersebut meliputi pengamalan nilai-nilai pancasila.



**Gambar 4.1**

Media Pembelajaran Papan Kantong Kangguru

b) Penyesuaian Materi dengan Media Papan Kantong Kangguru

Proses pemilihan media pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan kurikulum yang diterapkan di MI Ar Rahman Lojejer, khususnya untuk kelas III. Kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka, yang dirancang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Setelah penyesuaian dilakukan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran yang akan dipadukan dengan materi, menyertakan gambar-gambar yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sumber-sumber yang dipakai untuk pengembangan media ini meliputi Buku Pegangan Siswa kelas III untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dari Kemendikbud serta referensi yang diambil dari Google. Materi disusun dengan cermat dalam media pembelajaran untuk memastikan bahwa konten tersebut

relevan dan menarik bagi peserta didik.

c) Pembuatan Media Pembelajaran Papan Kantong Kangguru

Pembuatan Media Pembelajaran Papan Kantong Kangguru ini dilakukan secara digital menggunakan papan kayu, saat ini, media ini sedang menjadi tren. Proses pembuatan media dimulai dengan menyiapkan bahan utama berupa papan atau triplek yang akan menjadi dasar media ini. Pastikan ukuran papan cukup besar untuk memuat semua elemen yang akan ditempel. Tambahkan penyangga di bagian belakang papan agar media bisa berdiri tegak. Penyangga ini dapat dibuat dari kayu yang dibentuk menyerupai kaki penyangga untuk memberikan stabilitas saat digunakan.

Warnai papan atau triplek dengan cat sesuai tema yang diinginkan. Pengecatan ini bertujuan untuk memperindah tampilan media sehingga lebih menarik bagi siswa. Selanjutnya, tambahkan boneka kanguru dan kepala kanguru yang terbuat dari kain flanel. Tempatkan boneka ini di atas papan agar menjadi pusat perhatian dan sesuai dengan tema "papan kantong kanguru". Buat kantong dan elemen lain dari kain flanel. Kantong-kantong ini akan dipasang pada papan, berfungsi sebagai tempat menyimpan materi pembelajaran.

Setelah mewarnai papan langkah selanjutnya masukkan materi, contoh, dan soal nilai-nilai Pancasila ke dalam kantong kanguru. Isi kantong ini akan membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang interaktif. Tambahkan lambang-lambang

dari kelima sila Pancasila pada papan. Lambang-lambang ini penting sebagai pengingat bagi siswa akan isi dari setiap sila Pancasila, melengkapi media pembelajaran ini.

## 2. Revisi Produk

Dalam fase pengembangan, produk yang diciptakan akan melalui proses validasi oleh para ahli dan menerima umpan balik dari siswa, sehingga dapat diakui sebagai layak dan berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Di bawah ini adalah langkah-langkah yang dilalui dalam pengembangan media pembelajaran papan kantong kangguru.

### a) Pembuatan Produk

Proses pembuatan media pembelajaran "papan kantong kangguru" ini dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik. Media ini menggabungkan berbagai elemen penting yang dirancang untuk membantu pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, dengan struktur yang mendukung pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Pertama, materi yang disajikan dalam media ini berfokus pada nilai-nilai Pancasila. Materi tersebut diuraikan dalam bentuk yang mudah dipahami oleh siswa, dengan penjelasan dan contoh-contoh penerapan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Setiap sila disertai dengan lambang yang menggambarkan maknanya, sehingga siswa dapat mengidentifikasi setiap nilai dengan lebih mudah.

Kedua, instruksi penggunaan media disediakan untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami cara kerja "papan kantong kanguru". Dengan instruksi ini, media dapat digunakan dengan optimal, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selanjutnya, indeks dan tujuan pembelajaran juga disertakan. Indeks ini memberikan panduan bagi siswa mengenai urutan materi yang akan dipelajari, sementara tujuan pembelajaran menjelaskan apa yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah mempelajari materi tersebut.

Untuk membantu siswa dalam memahami hubungan antar nilai-nilai Pancasila, disediakan peta konsep materi. Peta konsep ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai materi yang dipelajari, sehingga siswa dapat melihat hubungan antara setiap nilai Pancasila dalam satu kesatuan.

Pada awal pembelajaran, diberikan apersepsi yang berfungsi untuk menghubungkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa. Apersepsi ini membantu siswa untuk lebih siap dan antusias dalam mempelajari materi yang akan disampaikan.

Isi materi disusun dengan rapi dan menarik, ditempatkan dalam kantong-kantong yang terbuat dari kain flanel. Setiap kantong berisi materi mengenai nilai-nilai Pancasila, lambang-lambang sila, serta contoh-contoh penerapannya. Dengan cara ini, siswa dapat

belajar dengan lebih interaktif dan mudah.

Selain itu, terdapat sesi *ice breaking* yang bertujuan untuk mencairkan suasana dan membantu siswa tetap fokus dalam pembelajaran. *Ice breaking* ini menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan di kelas.

Kemudian, untuk memperkuat pemahaman siswa, disediakan latihan soal yang dapat diambil dari kantong. Latihan ini berisi soal-soal yang terkait dengan nilai-nilai Pancasila, sehingga siswa dapat mengasah pemahaman mereka melalui latihan langsung.

Setelah mempelajari materi, terdapat refleksi dan rangkuman di akhir pembelajaran. Refleksi ini memungkinkan siswa untuk merenungkan kembali apa yang telah mereka pelajari, sedangkan rangkuman membantu mengingat poin-poin penting dari setiap sila.

Dengan desain yang menarik, seperti boneka kanguru dari kain flanel, kantong-kantong untuk menyimpan materi, serta lambang-lambang Pancasila yang representatif, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila.



**Tabel 4.2**  
Pengembangan Hasil Rancangan

Setelah papan kantong kanguru dirancang dan didesain menggunakan beberapa bahan yang sudah disiapkan, papan kantong kanguru tersebut siap untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

b) Validasi Ahli

Pada fase validasi, media pembelajaran papan kantong kanguru telah dievaluasi oleh sejumlah ahli. Validator untuk materi adalah Bapak Bayu Sandika, S.Si., M.Si, seorang dosen tadaris biologi. Validator untuk media adalah Bapak Dr. Husni Mubarok, S.Pd.,M.Si., yang mengajar Pengembangan Bahan Ajar serta memiliki keahlian dalam penerapan teknologi. Sedangkan validator untuk pembelajaran pendidikan pancasila adalah Ibu Melly Haryanti Nj,

S.Pd, seorang guru kelas III di MI Ar-Rahman Lojejer. Berikut ini adalah beberapa angket yang telah diisi oleh para validator, yang dirangkum dalam tabel di bawah ini:

1) Validasi Ahli Media

Evaluasi dilaksanakan untuk menilai sejauh mana kelayakan media yang telah dirancang. Berikut adalah rincian dari hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli media.

**Tabel 4.1**  
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Kualitas Bahan	Bahan yang digunakan dalam media tahan lama dan tidak mudah rusak	√				
2		Media menggunakan bahan yang aman bagi siswa	√				
3		Ukuran dan bentuk media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran		√			
4	Tampilan Visual	Desain visual media menarik dan sesuai untuk siswa		√			
5		Tata letak teks dan gambar rapi dan proporsional		√			
6		Pemilihan warna media menarik perhatian siswa		√			
7		Gambar dan ilustrasi dalam media mendukung materi pembelajaran		√			
8	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan oleh siswa tanpa bantuan signifikan	√				
9		Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami	√				
10		Komponen media mudah disusun atau dipindahkan sesuai kebutuhan pembelajaran	√				
11		Media dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran (individu/kelompok)	√				
12	Efektivitas Pembelajaran	Media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi		√			
13		Media mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√				

14		Media membantu siswa dalam mengingat konsep-konsep penting		√			
15	Fleksibilitas dan Adaptasi	Media dapat digunakan untuk berbagai tema atau topik pembelajaran		√			
16		Media dapat digunakan di berbagai lingkungan pembelajaran		√			

Hasil evaluasi terhadap media memperoleh persentase skor sebesar 86,2%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Dengan mendapat saran agar media pembelajaran direvisi gambar sila diperjelas, tulisan diperbesar, kantong diberi tulisan, dan kantong diberi kepala kangguru supaya lebih menarik.

## 2) Validasi Ahli Materi

Evaluasi dilaksanakan untuk menilai sejauh mana materi yang telah disusun memenuhi syarat kelayakan. Di bawah ini adalah detail hasil penilaian dari para ahli materi.

**Tabel 4.2**  
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Relevansi Materi	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
2		Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	√				
3		Penyajian materi mendukung pemahaman siswa		√			
4	Kelengkapan Materi	Materi memuat informasi yang lengkap dan tidak membingungkan		√			
5		Contoh dan ilustrasi yang disertakan mendukung pemahaman siswa		√			
6		Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku	√				
7	Kejelasan Penyajian	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa	√				

8		Penyajian materi mengikuti alur yang logis dan sistematis		√			
9		Instruksi yang disertakan jelas dan tidak membingungkan	√				
10	Daya Tarik	Media menarik perhatian siswa untuk belajar		√			
11		Penyajian materi memotivasi siswa untuk aktif belajar	√				
12		Gambar dan ilustrasi yang digunakan mendukung daya tarik media	√				
13	Efektivitas Pembelajaran	Materi membantu siswa memahami konsep-konsep penting	√				
14		Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok	√				
15		Penyajian materi membantu siswa mengingat konsep dengan lebih mudah		√			
16		Media fleksibel digunakan untuk berbagai topik pembelajaran	√				

Hasil dari ahli materi yang berkompeten menunjukkan hasil sebesar 80%, menempatkannya dalam kategori layak dengan revisi sesuai saran. Di antara rekomendasi dari ahli materi, disarankan untuk sebaiknya dibuatkan instruksi penggunaan media dengan jelas dan tulisan gambar dibuat lebih proporsional (lebih besar).

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Pemeriksaan oleh Ahli Pembelajaran dilakukan oleh guru kelas III untuk memastikan bahwa materi yang ada sesuai dengan media yang telah dirancang, yang berlandaskan pembelajaran pendidikan pancasila, khususnya pada Bab 1 materi pengamalan pancasila.

**Tabel 4.3**  
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Desain Pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
2		Materi disampaikan secara lengkap dan sesuai kebutuhan	√				
3		Materi yang disajikan mendukung tercapainya kompetensi pembelajaran		√			
4		Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami	√				
5		Materi disajikan secara sistematis dan runtut		√			
6		Bank soal dan latihan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran		√			
7		Kunci jawaban yang disajikan akurat dan sesuai dengan materi		√			
8		Evaluasi yang diberikan sejalan dengan tujuan pembelajaran		√			
9		Evaluasi yang diberikan relevan dengan materi yang disampaikan	√				
10	Rekayasa Perangkat	Media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan efisien	√				
11		Media dapat dikelola atau dirawat dengan mudah	√				
12		Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh pengguna (guru/siswa)	√				
13		Petunjuk penggunaan media disampaikan secara jelas		√			
14	Tampilan Visual	Media pembelajaran bersifat komunikatif dan mendukung interaksi		√			
15		Desain media rapi dan teratur		√			
16		Media didesain secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa		√			

Uji kelayakan dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas III menghasilkan persentase 93%. Dari kategori sangat layak dan tidak mendapatkan saran.

Berdasarkan tiga evaluasi yang dilakukan oleh para ahli, keabsahan media diperoleh melalui pengisian angket kelayakan oleh para validator. Peneliti melibatkan tiga para ahli, yaitu seorang ahli materi, seorang ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dari ketiga ahli tersebut ditampilkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.4**  
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator ahli media	86,2%	Valid
2	Validator ahli materi	80%	Valid
3	Validator ahli pembelajaran	93%	Valid
<b>Nilai rata-rata persentase</b>		<b>86,4%</b>	<b>Layak</b>

Dari analisis data yang telah dipaparkan, ketiga ahli memberikan rata-rata skor sebesar 86,4%. Validitas ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran papan kangguru telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan belajar, meskipun terdapat beberapa saran revisi yang diajukan oleh para ahli.

Rekomendasi dan kritik yang disampaikan oleh para ahli akan menjadi panduan dalam proses perbaikan atau revisi. Masukan dari mereka akan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki media pembelajaran, sehingga dapat dioptimalkan dalam proses belajar dan memenuhi standar kriteria pengembangan media yang diharapkan.

### 3. Tahap Implementasi

Di fase keempat dari penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, yang dikenal sebagai implementasi atau penerapan, media yang telah dikembangkan digunakan untuk menguji produk. Dalam hal ini, media pembelajaran papan kantong kangguru diterapkan dalam mata pelajaran pendidikan pancasila, khususnya pada Bab1 materi pengamalan pancasila di kelas III MI Ar rohaman Lojejer Wuluhan.

Setelah media mendapatkan persetujuan dari para pakar di bidang materi, media, dan ahli pembelajaran, produk tersebut siap untuk diuji coba. Uji coba dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 9 Oktober 2024 dalam proses pembelajaran di MI Ar Rohman Lojejer pada kelas III dengan materi Bab 1 tentang pengamalan nilai-nilai pancasila, yang melibatkan 16 siswa.

Berikut adalah tahap implementasi media papan kantong kangguru dalam pembelajaran pendidikan pancasila dengan materi pengamalan nilai-nilai pancasila:

#### 1) Perencanaan Materi Pembelajaran

Guru menyiapkan materi tentang pengamalan nilai-nilai pancasila. Materi ini mencakup informasi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila.

#### 2) Pengembangan Media Papan Kantong Kangguru

Pembuatan media papan kantong kangguru adalah media versi papan fisik. Versi papan fisik dirancang menggunakan bahan dari

triplek tebal dengan kantong-kantong kain atau dari kain flanel yang mewakili setiap sila Pancasila, sehingga dapat digunakan langsung di kelas sebagai alat pembelajaran interaktif.

### 3) Pelatihan Awal untuk Siswa

Sebelum menggunakan papan kantong kangguru, guru memberi petunjuk teknis kepada siswa tentang cara menggunakan papan kantong kangguru. Tahap Pelaksanaan di Kelas:

#### a) Pengenalan Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila

Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan apa yang dimaksud dengan nilai-nilai pancasila dan mengapa penting untuk dipelajari. Guru menggunakan media papan kantong kangguru untuk memperlihatkan kepada siswa

#### b) Penggunaan papan kantong kangguru dalam Kelas

Guru memperlihatkan media papan kantong kangguru kepada siswa, menjelaskan cara menggunakannya, dan fungsi dari setiap kantong yang mewakili sila-sila Pancasila. Guru kemudian membagi siswa menjadi kelompok kecil dan memberikan kartu-kartu aktivitas yang berisi contoh situasi sehari-hari.

Setiap kelompok diminta untuk membaca situasi yang ada di kartu, mendiskusikan sila Pancasila yang sesuai, dan memasukkan kartu tersebut ke kantong yang tepat di papan kangguru. Setelah semua kartu ditempatkan, guru bersama siswa

memeriksa hasilnya dan memberikan penjelasan lebih lanjut jika ada kartu yang kurang tepat.

Guru juga menggunakan papan kantong kangguru sebagai alat untuk menggambarkan nilai-nilai Pancasila melalui diskusi interaktif. Siswa diminta untuk memberikan contoh lain dari pengamalan setiap sila berdasarkan pengalaman mereka sendiri, yang kemudian ditulis di kartu tambahan dan dimasukkan ke kantong yang sesuai.

Proses ini tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila tetapi juga melatih keterampilan diskusi, kerja sama, dan berpikir kritis dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Pada tahap evaluasi pada saat penggunaan media papan kantong kangguru:

1. Penilaian Pemahaman Siswa

Guru mengevaluasi hasil belajar siswa melalui jawaban kuis dan diskusi kelompok. Selain itu, observasi terhadap keaktifan siswa dalam menggunakan papan kantong kangguru juga dilakukan. Hasil tugas esai tentang pengamalan nilai-nilai pancasila menjadi bagian dari penilaian akhir.

2. Umpan Balik dari Siswa

Siswa diminta mengisi lembar refleksi mengenai pengalaman mereka menggunakan papan kantong kangguru.

Mereka memberikan umpan balik tentang seberapa menarik media ini, apakah membantu pemahaman mereka, dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Uji coba media ini dilaksanakan secara langsung di ruang kelas III dalam suasana yang dengan teratur dan tanpa hambatan, siswa selama proses pembelajaran melakukan pengamatan terhadap papan kantong kangguru dalam kelompok. Mereka juga aktif memberikan tanggapan melalui pertanyaan, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Studi ini dilaksanakan melalui beberapa sesi tatap muka. Dalam pertemuan pertama, peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya pembelajaran pendidikan pancasila yang dipimpin oleh guru kelas III, Ibu Melly Haryanti Nj, S.Pd. Setelah itu, peneliti menguji coba produk papan kantong kangguru dalam pembelajaran pengamalan nilai-nilai pancasila di dalam kelas.

Bukti dari pengujian produk ini dapat dilihat pada ilustrasi di bawah ini:



**Gambar 4.3**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila saat Penerapan Media  
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Ilustrasi 4.3 di atas menggambarkan langkah-langkah awal dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Materi yang akan dibahas adalah Bab 1 pengamalan nilai-nilai pancasila yang berfokus pada isi didalam setiap sila.

Proses pelaksanaan di dalam kelas dimulai dengan memberikan penghargaan kepada siswa serta menjelaskan rencana pembelajaran yang akan dijalankan. Setelah materi disampaikan, peneliti melakukan pretest untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik mengenai pengamalan nilai-nilai pancasila. Dokumentasi siswa saat menyelesaikan pretest dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 4.4**

Peserta Didik Mengerjakan Soal *Pretest* dan *Posttest*

Ujian terdiri dari lima pertanyaan, di mana setiap jawaban yang benar akan mendapatkan nilai 3. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil pretest siswa.

**Table 4.5**  
Hasil Pretest Peserta Didik Kelas III

No	Nama	Skor					Total	Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5			
1	Rezan Fenany	1	2	1	1	1	6	15	40
2	Muhammad Fakhrul Roji Al Khabib	2	1	1	1	1	6	15	40
3	Muhammad Abdul Khoiriri	1	2	1	1	1	6	15	40
4	Meisya Aulia Angraini	2	1	2	1	1	7	15	46,6
5	M. Maulidin	1	2	1	1	2	7	15	46,6
6	Khafidzi Arka Rusdika	1	1	2	1	1	6	15	40
7	Bila Dina Azzahra	2	1	2	1	1	7	15	46,6
8	Arjuna Wisaka Pratama	1	2	1	1	1	6	15	40
9	Arfan Syauqi Hafizh	2	1	1	1	1	6	15	40

10	Anggita Safeliya Agustin	2	1	1	1	1	6	15	40
11	Ahmad Fahrul Maulana	2	1	2	1	1	7	15	46,6
12	Umi Sihabul Mila	3	2	1	1	1	8	15	46,6
13	Siti Talita Khasna Khumairoh	1	2	1	1	2	7	15	40
14	Savira Septiana Putri	2	1	1	1	2	7	15	46,6
15	Muhammad Derby Ardianto	1	2	1	1	1	6	15	40
16	Fidelya Akifa Mahardhika	2	1	2	1	1	7	15	46,6
Nilai Rata-rata									45,5

Tabel 4.5 memperlihatkan hasil pretest siswa, di mana setiap peserta didik diharapkan mendapatkan skor total 15. Setiap pertanyaan bernilai 3, sehingga jika siswa berhasil menjawab semua pertanyaan dengan tepat, mereka akan meraih skor maksimal 15.

Pretest ini mengungkapkan bahwa tidak ada peserta didik yang berhasil meraih skor tertinggi. Nilai terendah yang dicapai adalah 6, yang mewakili 40% dari total, sementara nilai tertinggi yang diperoleh adalah 8, setara dengan 53,3%. Dari hasil penelitian awal (pretest) di kelas III MI Ar Rahman Lojejer, rata-rata skor siswa tercatat sebesar 45,5%.

Dari hasil nilai pretest, terlihat bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai skor di atas KKM. Oleh karena itu, dilakukanlah posttest untuk mengevaluasi sejauh mana perkembangan peserta didik setelah menggunakan media papan kantong kangguru. Hasil dari posttest siswa akan ditampilkan pada tabel berikut.

**Table 4.6**  
 Hasil *Posttest* Peserta Didik Kelas III

No	Nama	Skor					Total	Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5			
1	Rezan Fenany	2	3	3	3	2	13	15	86,8
2	Muhammad Fakhrol Roji Al Khabib	3	1	2	1	2	9	15	60
3	Muhammad Abdul Khoiriri	2	3	3	2	2	12	15	80
4	Meisya Aulia Anggraini	2	2	2	1	1	8	15	53,3
5	M. Maulidin	3	3	2	3	2	13	15	86,8
6	Khafidzi Arka Rusdika	1	1	1	2	3	8	15	53,3
7	Bila Dina Azzahra	2	2	2	2	3	11	15	73,3
8	Arjuna Wisaka Pratama	3	2	3	2	1	11	15	73,3
9	Arfan Syauqi Hafizh	3	2	3	2	1	11	15	73,3
10	Anggita Safeliya Agustin	1	2	2	3	3	11	15	73,3
11	Ahmad Fahrul Maulana	2	3	2	2	2	11	15	73,3
12	Umi Sihabul Mila	2	2	2	1	2	9	15	60
13	Siti Talita Khasna Khumairoh	2	3	3	3	2	13	15	86,8
14	Savira Septiana Putri	2	3	2	2	2	11	15	73,3
15	Muhammad Derby Ardianto	2	2	2	3	3	12	15	80
16	Fidelya Akifa Mahardhika	1	1	1	2	3	8	15	53,3
Nilai Rata-rata									71,2

Tabel 4.6 menunjukkan hasil *posttest* peserta didik dimana *posttest* diberikan setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran papan kantong kangguru. *Posttest* ini terdiri dari 5 soal, setiap soal memiliki 3 skor. Jika peserta didik menjawab semua pertanyaan dengan benar maka mendapatkan skor sebanyak 15.

Nilai terendah yang didapatkan oleh peserta didik pada latihan

soal posttest yaitu 8 dengan presentase 53,3%, sedangkan nilai tertinggi yaitu 13 dengan presentase 86,6%. Dan hasil posttest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata 71,2%.

Pengembangan media pembelajaran papan kantong kangguru dievaluasi melalui tes uraian yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan pancasila bab 1. *Pretest* dan *posttest* digunakan dalam penelitian ini. *Pretest* digunakan untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum menggunakan media, sementara *posttest* digunakan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman setelah menggunakan media. Tes terdiri dari lima soal uraian, di mana setiap jawaban benar dinilai 3 poin, dengan total nilai maksimum 15 jika semua jawaban benar.

Dalam penelitian ini, evaluasi uji T dilakukan dengan menggunakan skor N-Gain. Data dari *pretest* dan *posttest*, yang diukur menggunakan skor N-Gain, disajikan dalam tabel berikut.

**Table 4.7**  
Analisis Data Menggunakan *N-Gain Score*

No	Nama	Pre	Post	Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Percent
1	Rezan Fenany	40	86,8	828.00	60.00	13.80	1380.00
2	Muhammad Fakhrol Roji Al Khabib	40	60	20.00	60.00	.33	33.33
3	Muhammad Abdul Khoiriri	40	80	40.00	60.00	.67	66.67
4	Meisya Aulia Angraini	46,6	53,3	67.00	-366.00	-.18	-18.31
5	M. Maulidin	46,6	86,8	402.00	-366.00	-1.10	-109.84

6	Khafidzi Arka Rusdika	40	53,3	493.00	60.00	8.22	821.67
7	Bila Dina Azzahra	46,6	73,3	267.00	-366.00	-.73	-72.95
8	Arjuna Wisaka Pratama	40	73,3	693.00	60.00	11.55	1155.00
9	Arfan Syauqi Hafizh	40	73,3	693.00	60.00	11.55	1155.00
10	Anggita Safeliya Agustin	40	73,3	693.00	60.00	11.55	1155.00
11	Ahmad Fahrul Maulana	46,6	73,3	267.00	-366.00	-.73	-72.95
12	Umi Sihabul Mila	46,6	60	-406.00	-366.00	1.11	110.93
13	Siti Talita Khasna Khumairoh	40	86,8	828.00	60.00	13.80	1380.00
14	Savira Septiana Putri	46,6	73,3	267.00	-366.00	-.73	-72.95
15	Muhammad Derby Ardianto	40	80	40.00	60.00	.67	66.67
16	Fidelya Akifa Mahardhika	46,6	53,3	67.00	-366.00	-.18	-18.31
Nilai Rata-rata							30.2

Dari data tabel, persentase rata-rata N-Gain Score adalah sekitar 30.2%, menandakan adanya peningkatan 60% setelah implementasi media pembelajaran papan kantong kangguru pada pembelajaran pendidikan pancasila bab 1 materi pengamalan nilai-nilai pancasila. Hal ini menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran telah efektif, terutama pada pembelajaran pendidikan pancasila.

Evaluasi terhadap skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran papan kantong kangguru menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Data mengenai rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas III MI Ar Rahman Lojejer dapat ditemukan dalam gambar di bawah ini.

**Tabel 4.8**  
*Descriptive Statistics*

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Percent	16	1489.84	-109.84	1380.00	434.9351	606.09786
Ngain_Score	16	14.90	-1.10	13.80	4.3494	6.06098
Valid N (listwise)	16					

Tabel 4.8 menunjukkan statistik deskriptif untuk variabel *Ngain Percent* dan *Ngain Score* berdasarkan sampel berjumlah 16. Rentang nilai (*Range*) untuk variabel *Ngain Percent* adalah sebesar 1489,84, dengan nilai minimum -109,84 dan maksimum 1380,00. Nilai rata-rata (*Mean*) dari variabel ini adalah 434,9351, dengan standar deviasi sebesar 606,09786. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat penyebaran data yang cukup besar, terlihat dari standar deviasi yang tinggi dibandingkan rata-rata.

Untuk variabel *Ngain Score*, rentangnya sebesar 14,90, dengan nilai minimum -1,10 dan maksimum 13,80. Rata-rata variabel ini adalah 4,3494, dengan standar deviasi sebesar 6,06098. Standar deviasi yang hampir mendekati nilai rata-rata menunjukkan adanya variasi yang cukup besar di antara skor-skor dalam data.

Dengan demikian, nilai minimum negatif pada kedua variabel menunjukkan bahwa terdapat kasus di mana hasil *gain* berada di bawah nol, yang mungkin mengindikasikan penurunan dalam pencapaian atau performa. Sebaliknya, nilai maksimum yang cukup tinggi menunjukkan adanya individu dengan peningkatan signifikan.

#### 4. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian dengan model ADDIE ialah evaluasi yang memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran papan kantong kangguru yang telah dilaksanakan di kelas III MI Ar Rohman pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi pengalaman nilai-nilai Pancasila untuk mengukur suatu kelayakan atau validitas pengembangan produk media pembelajaran, pada tahap evaluasi pada tanggal 11 Oktober 2024 dilaksanakan evaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui analisis angket uji respon peserta didik sebagai bentuk penilaian dari keberhasilan penerapan media itu sendiri.

Setelah melakukan beberapa jenis proses pembelajaran dalam tahap yang telah dilaksanakan sebelumnya. Selanjutnya dipertemuan terakhir siswa diberikan angket uji respon peserta didik yang berisikan penilaian mereka terhadap media yang sudah diterapkan. Maka dilakukan pengisian angket peserta didik untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang diterapkan.



**Gambar 4.5**  
Siswa Mengerjakan Angket  
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Terdapat pada gambar 4.5 tersebut, siswa sedang mengisi angket respon yang telah diberikan, dimana angket tersebut diisi oleh seluruh peserta didik dikelas III dengan 10 butir angket yang harus diisi iya atau tidak oleh peserta didik. adanya pemberian angket ini untuk mengetahui kelayakan media kantong papan kangguru yang telah diimplementasikan di kelas III MI Ar Rahman Lojejer dengan materi pengamalan nilai-nilai pancasila, dimana uji coba ini dilakukan dengan jumlah 16 orang siswa.

Berikut merupakan hasil respon siswa yang disajikan dalam tabel, yakni sebagai berikut ini:

**Tabel 4.9**  
Uji Respon Peserta Didik Kelas III

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor
		X	Xi	
1	Rezan Fenany	47	50	94
2	Muhammad Fakhrol Roji Al Khabib	41	50	82
3	Muhammad Abdul Khoiriri	47	50	94
4	Meisya Aulia Anggraini	42	50	84
5	M. Maulidin	42	50	84

6	Khafidzi Arka Rusdika	47	50	94
7	Bila Dina Azzahra	48	50	96
8	Arjuna Wisaka Pratama	43	50	86
9	Arfan Syauqi Hafizh	45	50	90
10	Anggita Safeliya Agustin	46	50	92
11	Ahmad Fahrul Maulana	47	50	94
12	Umi Sihabul Mila	48	50	96
13	Siti Talita Khasna Khumairoh	45	50	90
14	Savira Septiana Putri	46	50	92
15	Muhammad Derby Ardianto	45	50	90
16	Fidelya Akifa Mahardhika	48	50	96
Nilai rata-rata				90,8

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

$$P = \frac{727}{800} \times 100$$

$$= 90,8\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon peserta didik kelas III sebanyak 16 siswa di MI Ar Rahman Lojejer menunjukkan skor presentase sebesar 90,8% yang artinya media pembelajaran papan kantong kangguru ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### C.Revisi Produk

Setelah adanya validasi terhadap produk yang dikembangkan baik dari ahli materi, media maupun pembelajaran dimana sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator.

Dari hasil validasi, media pembelajaran papan kantong kangguru ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan tabel rincian beberapa revisi yang

ada.

**Tabel 4.10**  
Revisi media

	
<p>Sebelum direvisi</p>	<p>Setelah direvisi</p>
	
<p>Gambar sila diperjelas, tulisan diperbesar, kantong diberi tulisan, dan kantong diberi kepala kangguru supaya lebih menarik.</p>	

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran papan kantong kangguru yang menyuguhkan materi tentang pengamalan nilai-nilai pancasila sebagai bagian dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil kajian yang telah dilakukan, papan kantong kangguru ini dinilai sahih serta cocok diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Eksperimen ini dilaksanakan pada 9 November 2024 di kelas III MI Ar Rahman Lojejer.

Di bawah ini tersaji ulasan mengenai penelaahan terhadap produk media pembelajaran yang telah mengalami proses revisi:

- 1) Papan kantong kangguru pembelajaran ini dirancang dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengadopsi pola ADDIE. ADDIE adalah sebuah pendekatan yang terdiri dari lima fase utama: tahap analisa, perancangan, pembangunan, penerapan, dan pengujian. Dalam riset ini, produk telah sukses melewati setiap fase tersebut, sepenuhnya mengikuti kerangka kerja ADDIE.

Media pembelajaran papan kantong kangguru ini dikembangkan menggunakan Proses pembuatan media dimulai dengan siapkan bahan utama berupa papan atau triplek yang akan menjadi dasar media ini. Pastikan ukuran papan cukup besar untuk memuat semua elemen yang akan ditempel. Tambahkan penyangga di bagian belakang papan agar media bisa berdiri tegak. Penyangga ini dapat dibuat dari kayu yang

dibentuk menyerupai kaki penyangga untuk memberikan stabilitas saat digunakan. Setelah itu, tugas utama yang harus diperhatikan meliputi menghimpun berbagai referensi dari beragam sumber, merangkai gagasan, dan menelusuri gambar serta visual yang tepat guna menghasilkan media pembelajaran yang dirancang dengan sangat optimal.

Setelah semua bahan berhasil dikumpulkan, langkah berikutnya adalah merajut materi tersebut sesuai skema yang sudah dirancang, dari bagian pembuka hingga akhir. Papan kantong kangguru ini akan disajikan dengan gaya yang memikat dan interaktif, sehingga tercipta satu kesatuan utuh yang mampu memfasilitasi siswa dalam menyerap pembelajaran. Media pembelajaran ini telah melewati tahap pengujian dan dinyatakan layak pakai. Papan kantong kangguru tersebut bisa diakses secara offline menjadikannya sangat praktis untuk digunakan.

1. Setelah melewati tahap validasi oleh para ahli, Papan kantong kangguru pembelajaran ini diujicobakan langsung kepada murid-murid kelas III di MI Ar Rahman Lojejer. Keseluruhan hasil validasi menunjukkan bahwa media ini berhasil memenuhi kriteria validitas yang diperlukan dan siap digunakan dalam proses pendidikan. Berikut adalah ringkasan dari hasil validasi tersebut:
  - a. Hasil pemeriksaan dari para ahli mengungkapkan bahwa media ini sangat pas untuk dimanfaatkan. Pakar media memberikan penilaian sebesar 86,2%, pakar materi memberikan skor validasi 80%, dan ahli di bidang pembelajaran memberikan persetujuan sebesar 93%. Secara

keseluruhan, media pembelajaran papan kantong kangguru ini memperoleh total validasi sebesar 86,4%, menempatkannya dalam kategori layak dan siap diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar.

- b. Hasil respon produk yang didasarkan pada tanggapan dari para siswa mengungkapkan rata-rata persentase kepuasan sebesar 90,8%. Ini menegaskan bahwa papan kantong kangguru sebagai media pembelajaran sangat cocok diterapkan dalam kegiatan belajar. Selain itu, para murid juga memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa papan kantong kangguru tersebut menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran papan kantong kangguru ini dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Kefektifan media pembelajaran papan kantong kangguru dilihat dari perbandingan antara capaian belajar siswa sebelum menggunakan media dan setelah penerapan media tersebut. Prettest dan posttest berisi 5 soal uraian, yang setiap soal jika benar mendapat skor 3 dengan persentase jika peserta didik mengerjakan semua dengan benar maka mendapat nilai 15. Hasil uji N-gain persentase rata-rata N-Gain Score adalah 30,2%, menandakan adanya peningkatan sekitar 60% setelah implementasi media pembelajaran papan kantong kangguru pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran telah efektif, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pengamalan nilai-nilai

pancasila. Evaluasi terhadap skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran papan kantong kangguru menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Dalam proses pengembangan media papan kantong kangguru, terdapat beberapa usulan yang meliputi anjuran, penyebaran informasi, dan pengembangan produk di masa depan agar media pembelajaran ini dapat digunakan secara optimal. Dengan demikian, berikut adalah beberapa rekomendasi yang diajukan:

1. Saran Pemanfaat Produk
  - a. Diharapkan agar siswa dapat memanfaatkan sebaik mungkin media pembelajaran papan kantong kangguru yang telah dirancang oleh penulis untuk materi pengmalan nilai-nilai pancasila dalam pelajaran bahasa indonesia, sehingga mereka dapat mengenali keunggulan dan kelemahan dari produk ini.
  - b. Penulis berharap bahwa media pembelajaran papan kantong kangguru ini dapat diakses secara *offline* saja.
2. Saran Desimasi Produk

Hasil dari pengembangan media pembelajaran papan kantong kangguru untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat diterapkan di semua lembaga pendidikan yang sesuai, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Jember serta di seluruh tanah air.

Namun, saat menggunakan media ini, penting untuk mempertimbangkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa agar distribusi media tersebut dapat memberikan manfaat yang maksimal.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi semua pihak yang ingin melanjutkan pengembangan produk, tersedia peluang untuk mengeksplorasi materi dengan tema yang berbeda, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih variatif.
- b. Bagi siapa saja yang ingin melanjutkan pengembangan produk, mereka bisa menyisipkan beragam animasi menarik untuk membuat papan kantong kangguru tampak lebih beragam dan dapat menarik minat siswa.
- c. Media pembelajaran papan kantong kangguru yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memberikan konsep yang lebih nyata.
- d. Media pembelajaran papan kantong kangguru ini telah terbukti layak untuk diterapkan dalam pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai pancasila di kelas III. Dengan demikian, disarankan agar pengembangan ini dilanjutkan untuk diterapkan di tingkat kelas lainnya.
- e. Untuk semua individu yang berminat dalam pengembangan produk ini, disarankan untuk merancang papan kantong kangguru dengan cara yang lebih menarik dan memperluas distribusinya agar lebih mudah dikenali.

- f. Untuk semua pihak yang berencana untuk mengembangkan media pembelajaran papan kantong kangguru ini, terdapat kemungkinan untuk menyertakan elemen tambahan atau bahkan permainan menarik di dalamnya, guna meningkatkan ketertarikan siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, P. (2019). *Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Powtoon pada materi trigonometri siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ayu, D. (2019). Kantong Kanguru sebagai media melatih wicara pada siswa tunagrahita di SD Muhammadiyah 9 Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 131-142.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Data, A. (2014). Teknik Pengumpulan Data. *Jurnal Pendidikan Mipa Susunan Redaksi*, 4.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Sriwahyuni, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 pada Matakuliah Media Pembelajaran Ekonomi yang Menerapkan Metode Project Based Learning. *JTIP: Jurnal teknologi Infromasi dan Pendidikan*, 11(2), 71-79.
- Dewi, N. K. (2023). Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 131-136. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3138>.
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. (2021). Pendidikan pancasila sebagai pendidikan karakter di persekolahan. *ASANKA: journal of social science and education*, 2(1), 71-84. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.2465>.
- Fachurin, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTsN 5 Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Farhah, W. (2023). *Pengembangan Media Papan Kantong Pintar Flash Card Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD Negeri 5 Babahrot Aceh Barat Daya* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Haryanto, M. (2020). *Pendidikan pancasila dan pembentukan karakter bangsa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Kaelan, H. (2013). *Pendidikan Pancasila*. Paradigma.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran Pancasila di sekolah dasar: Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- M. Pabbajah, D. A. Dewi, dan N. Susanti, *Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Siswa SD/MI Kelas III*. Jakarta: Badan Pembinaan Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan

- pancasila di sekolah dasar negeri bojong 3 pinang.
- Makmur, R. J. (2019). *Strategi pembelajaran kewarganegaraan di sekolah* (1st ed.). Pustaka Cendekia.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- MD Gall, JP Gall, dan WR Borg, *Penelitian Pendidikan: Sebuah Pengantar*, edisi ke-8.
- Mukniah, M. (2018). Curriculum Management To Optimize Islamic Studies Course At The Public Universities. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 168-181. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v13i2.2003>.
- Nurlaelah, N., Sabaryati, J., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan media pembelajaran kotak pop up untuk meningkatkan motivasi belajar siswa materi cahaya dan alat optik kelas VIII SMPN 19 Mataram. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 5(1), 15-22. <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.
- Pabbajah, M., Dewi, D. A., & Susanti, N. (2022). *Pendidikan dan pembinaan ideologi Pancasila untuk siswa MI kelas 3*. Jakarta: Penerbitan bersama antara Badan Pembinaan Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. New York: Oxford University Press.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human development* (11th ed.). McGraw-Hill.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2023 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. (2023). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Prasetyo, E. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Visual*. Malang: UM Press.
- Putri, A. Y., & Paksi, H. P. (2023). Pengembangan media Kantong Kanguru materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 11(07), 1536-1545.
- Putri, A. Y., & Paksi, H. P. Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar.
- Putri, A. Y., & Paksi, H. P. Pengembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar.
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan pancasila dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970-2984. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052>.
- Rachmawati, T. (2019). Peningkatan pembelajaran Pendidikan pancasila dengan media interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 147-155.
- Reigeluth, C. M. (2013). *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. New York: Routledge.
- Ridwan. (2018). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohaeti, E. E., Bernard, M., & Novtiar, C. (2019). Pengembangan media visual basic application untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa SMP

- dengan pendekatan open-ended. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 3(2), 95-107. <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). pengembangan media (PAKAPIN) papan kantong pintar berbasis literasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *ELENOR: Elementary School Journal*, 1(1), 23-32.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media Pembelajaran: Peran dan Fungsi dalam Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Sumarni, L. (2022). *Pengembangan media pembelajaran untuk sekolah dasar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryani, N. (2019). *Media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. Surabaya: Media Abadi.
- Tilaar, H. A. R. (2010). *Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan karakter bangsa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi*. (2012). Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Winkel, W. S. (2005). *Psikologi pengajaran*. Grasindo.
- Zainuddin, A. (2018). *Strategi Pembelajaran Aktif pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila*. Bandung: Alfabeta.



### Lampiran 1 Matriks Penelitian

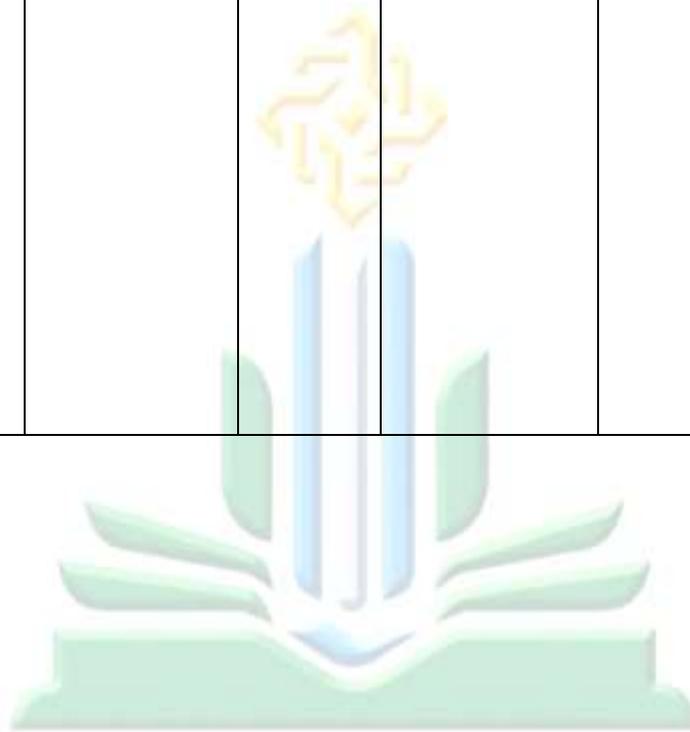
Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer, Wuluhan Jember.	1. Media Pembelajaran  2. Pendidikan Kewarganegaraan	1. Papan kantong kanguru  2. Materi nilai-nilai Pancasila	1. a). Ukuran dan Warna b). Desain dan Warna c). Kualitas Pembuatannya (Meredith Damien Gall, 1989).  2. Nilai-Nilai Pancasila a). Ketuhanan Yang Maha Esa (Mustaqim Pabbajah., et al 2022).  • Pemahaman	1. Primer a. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman b. Wali kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman c. Siswa kelas 3 Madrasah	1. Jenis Penelitian: Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> ). 2. Model Penelitian: ADDIE ( <i>Analysis, Desain, Development, Implementatio, Evaluaction</i> ). 3. Prosedur Pengembangan: 1. Analisis Materi b). Analisis kebutuhan Peserta Didik c). Analisis Kriteria	1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran papan kantong kanguru materi nilai-nilai pancasila di kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember? 2. Bagaimana efektivitas penggunaan media	1. Untuk menghasilkan Media Papan kantong kanguru Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer, Wuluhan Jember. 2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan Media Papan

			<p>konsep Ketuhanan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sikap religius dalam aktivitas sehari-hari</li> <li>Partisipasi dalam kegiatan keagamaan</li> </ul>	<p>sah Ibtidaiyah Ar-Rahman</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sekunder       <ol style="list-style-type: none"> <li>Buku Pustaka</li> <li>Jurnal</li> <li>Literatur Lainnya</li> </ol> </li> <li>Uji Pengembangan Validitas Ahli</li> </ol>	<p>Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Desain</i> Membuat kerangka sebelum melakukan pengembangan media papan kantong kanguru</li> <li><i>Development</i> Penulis melakukan pembuatan produk berupa media pembelajaran mengenai nilai-nilai pancasila untuk siswa kelas 3 MI yang terwujud</li> </ol>	<p>pembelajaran papan kantong kanguru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila di kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember?</p>	<p>kantong kanguru Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer, Wuluhan Jember.</p>
--	--	--	--	--	---	--	---

					<p>dalam bentuk media kantong kanguru.</p> <p>4. <i>Implementasi</i>  Di tahap ini produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi lalu mengimplementasi produknya</p> <p>5. <i>Evaluation</i>  Evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan sehingga kekurangan nya bisa</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>teridentifikasi dan terselesaikan.</p> <p>4. Subjek          Penelitian: Siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Rahman Lojejer, Wuluhan Jember</p> <p>5. Instrument          Pemilahan Data:</p> <p>a).Angket validasi dari validator materi</p> <p>b).Angket validasi dari dari validator ahli media</p> <p>c).Angket validasi dari validator ahli bahasa</p> <p>d).Angket tanggapan atau respon</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>yang diberikan kepada guru</p> <p>e).Angket respon siswa</p> <p>6. Tehnik Pengumpulan Data:</p> <p>a.Observasi</p> <p>b.Wawancara</p> <p>c.Angket</p> <p>d.Validasi Ahli</p> <p>e.Dokumentasi</p> <p>7. Tehnik Analisis Data: Analisis data deskriptif dan kualitatif dan kuantitatif untuk hasil data dan hasil belajar</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--



### Lampiran 2 Data Siswa Kelas III

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin
1	Rezan Fenany	L
2	Muhammad Fakhrul Roji Al Khabib	L
3	Muhammad Abdul Khoiriri	L
4	Meisya Aulia Anggraini	P
5	M. Maulidin	L
6	Khafidzi Arka Rusdika	L
7	Bila Dina Azzahra	P
8	Arjuna Wisaka Pratama	L
9	Arfan Syauqi Hafizh	L
10	Anggita Safeliya Agustin	P
11	Ahmad Fahrul Maulana	L
12	Umi Sihabul Mila	P
13	Siti Talita Khasna Khumairoh	P
14	Savira Septiana Putri	P
15	Muhammad Derby Ardianto	L
16	Fidelya Akifa Mahardhika	L

### Lampiran 3 Data Sarana dan Prasarana

MI Ar Rahman Lojejer memiliki sarana dan prasarana sekolah yang cukup memadai, baik sarana yang menunjang kegiatan pembelajaran maupun sarana yang menunjang ekstra kulikuler. Selain itu, MI Ar Rahman Lojejer juga memiliki beberapa ruang untuk kegiatan pendidikan dan administrasi sekolah serta keperluan lainnya. Seperti, ruang kelas terdapat 6 ruangan, ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, ruang ekstra kulikuler, ruang kamar mandi, dan gudang. Berbagai ruangan kelas tersebut telah dilengkapi dengan berbagai jenis sarana sesuai dengan fungsinya masing-masing seperti meja, kursi, lemari buku, penggaris, papan tulis, penghapus, rak, alat pembelajaran, dan tempat cuci tangan.

### Lampiran 4 Data Guru Kelas III

Melly Haryanti Nj, S.Pd., lahir di Jember pada tanggal 29 Januari 1992, telah menyelesaikan pendidikan tingkat Sarjana (S1). Dengan latar belakang pendidikan yang kuat, memiliki kompetensi yang baik dalam bidangnya dan terus berusaha untuk mengembangkan keterampilan serta pengetahuan lebih lanjut.

## Lampiran 5 Permohonan Ijin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

---

Nomor : B-8473/In.20/3.a/PP.009/10/2024  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI AR-RAHMAN  
JL.MAELANG SEBANEN, LOJEJER, WULUHAN, JEMBER

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 204101040006  
Nama : SITI MUSLIKHATUL JANNAH  
Semester : Semester sembilan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG KANGURU MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHMAN, LOJEJER, WULUHAN, JEMBER 2024/2025" selama 25 ( dua puluh lima ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu ABDUL MUNIB,S.Pd,Gr

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 04 Oktober 2024  
Dipohon,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

  
KHOTIBUL UMAM

## Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian



**YAYASAN AL ASHRI AL-AMIEN  
MI AR-RAHMAN  
TERAKREDITASI B**  
NSM: 111235090383    NPSM: 60715844  
Jl. Maelang Sebanen Lojejer Wuluhun Jember 68162 Email.mi.arahman@ymain.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 204/A/MI AR RAHMAN/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ABDUL MUNIB,S.Pd. Gr  
NIP : 4241764668200003  
Pangkat Golongan : Pembina Tingkat  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan nama berikut:

Nama : SITI MUSLIKHATUL JANNAH  
NIM : 204101040006  
Semester : 9 (Sembilan)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bener-benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHMAN LOJEJER WULUHAN JEMBER 2024/2025” pada Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman, Selama 25 hari terhitung dari tanggal 05 Oktober sampai dengan 31 Oktober 2024.

Dengan surat keterangan ini dibuat, sekiranya dapat dipergunakan sebagaimana sestinya.

Jember, 31 Oktober 2024  
Pejabat Pembuatan Keterangan

  
ABDUL MUNIB, S.Pd.Gr



YAYASAN AL ASHRI AL-AMIEN

MI AR-RAHMAN

TERAKREDITASI B

NSM: 111235090383

NPSM: 60715844

Jl. Maelang Sebanen Lojejer Wuluhan Jember 68162 Email.mi.arahman@ymain.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 204/A/MI AR RAHMAN/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ABDUL MUNIB,S.Pd. Gr  
NIP : 4241764668200003  
Pangkat Golongan : Pembina Tingkat  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan nama berikut:

Nama : SITI MUSLIKHATUL JANNAH  
NIM : 204101040006  
Semester : 9 (Sembilan)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

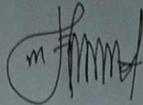
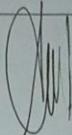
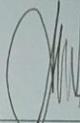
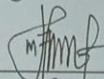
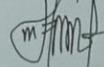
Bener-benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHMAN LOJEJER WULUHAN JEMBER 2024/2025" pada Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman, Selama 25 hari terhitung dari tanggal 05 Oktober sampai dengan 31 Oktober 2024.

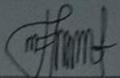
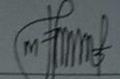
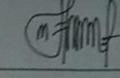
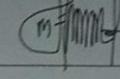
Dengan surat keterangan ini dibuat, sekiranya dapat dipergunakan sebagaimana sestinya.

Jember, 31 Oktober 2024  
Pejabat Pembuatan Keterangan  
  
ABDUL MUNIB, S.Pd.Gr

## Lampiran 7 Jurnal penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI AR-RAHMAN LOJEJER WULUHAN  
JEMBER**

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	05 Oktobre 2024	Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ar-rahman lojejer wuluhan jember dan Kelas III	
2	07 Oktober 2024	Validasi bahan ajar Ensiklopedia Digital kepada ahli media bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.	
3	08 Oktober 2024	Validasi bahan ajar Ensiklopedia Digital kepada ahli materi bapak Bayu Sandika, S.Si., M.Si.	
5	05 Oktober 2024	Menyerahkan surat izin penelitian kepada bapak kepala Madrasah bapak Abdul Munib,S.Pd,Gr	
6	09 Oktober 2024	Wawancara beserta dokumentasi dengan kepala Madrasah bapak Abdul Munib,S.Pd,Gr	
7	10 Oktober 2024	Observasi dan wawancara dengan guru kelas III ibu Melly Haryanti Nj,S.Pd,	
9	21 Oktober 2024	Uji coba pertama bahan ajar kepada peserta didik III	
10	22 Oktober 2024	Uji coba kedua bahan ajar kepada peserta didik III	
11	23 Oktober 2024	Uji coba ketiga bahan ajar kepada peserta didik III	
12	24 Oktober 2024	Pengambilan data berupa angket respon guru kelas III	

13	25 Oktober 2024	Melakukan wawancara dengan peserta didik kelas III	
14	28 Oktober 2024	Melakukan wawancara dengan guru kelas III ibu Melly Haryanti Nj,S.Pd,	
15	29 Oktober 2024	Melengkapi data dan dokumentasi dengan peserta didik dan guru kelas.	
16	31 Oktober 2024	Meminta surat pernyataan selesai penelitian disekolah.	

Jember, .....

Kepala Madrasah



Abdul Munib S.Pd,Gr

## Lampiran 8 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

### Lampiran 8 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

#### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Muslikhatul Jannah  
NIM : 204101040006  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : FTIK  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Memberikan pernyataan bahwa hasil dari penelitian yang dilakukan tidak mengandung unsur menjiplak hasil dari orang lain. Hal tersebut dikecualikan bagi kutipan-kutipan yang disertai dengan sumber rujukan baik berbentuk footnote maupun daftar pustaka.

Jika dikemudian hari hasil penelitian ini mengandung unsur-unsur yang menjiplak hasil karya orang lain. Maka saya siap proses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Dengan surat ini dibuat sebagai bentuk pernyataan keaslian tulisan. Surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Jember, 13 Desember 2024

Saya yang menyatakan

  
METERAI  
TEMPEL  
F9AKX602063964

Siti Muslikhatul Jannah  
NIM. 204101040006

## Lampiran 9 Surat Ijin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

---

Nomor : B-8473/In.20/3.a/PP.009/10/2024  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI AR-RAHMAN  
JL.MAELANG SEBANEN, LOJEJER, WULUHAN, JEMBER

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 204101040006  
Nama : SITI MUSLIKHATUL JANNAH  
Semester : Semester sembilan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai &quot;PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG KANGURU MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHMAN, LOJEJER, WULUHAN, JEMBER 2024/2025&quot; selama 25 ( dua puluh lima ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu ABDUL MUNIB,S.Pd,Gr

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 04 Oktober 2024  
Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

  
KHOTIBUL UMAM

 Dijelajah dengan CamScanner

## Lampiran 10 Modul Pembelajaran

### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Siti Muslikhatul Jannah
Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah Ar rahman
Jenjang	: Sekolah Dasar
Kelas/Semester	: III/II
BAB	: Nilai-Nilai Pancasila
Topik	: Memahami Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

#### B. KOMPETENSI AWAL

- Mengidentifikasi sila-sila dalam Pancasila.
- Memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- Menganalisis pentingnya penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Berkebinekaan global.
3. Bergotong-royong.
4. Mandiri.
5. Bernalar kritis.
6. Kreatif.

#### D. SARANA DAN PRASARANA

- **Sumber Belajar:**  
Buku PPKn Kelas III, materi e-booklet, video pembelajaran, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- **Alat dan Media:**  
Laptop/Proyektor, papan tulis, spidol, dan alat tulis peserta didik.

#### E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler tanpa kesulitan belajar khusus.

#### F. MODEL PEMBELAJARAN

- **Pendekatan:** Sainifik.
- **Model:** Problem-Based Learning (PBL).
- **Metode:** Diskusi, Tanya Jawab, Ceramah, dan Presentasi.

# MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA

## INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR

- |                    |                           |
|--------------------|---------------------------|
| 1. Nama Penulis    | : Melly Haryanti Nj,S.Pd, |
| Instansi           | : MIARRAHMAN              |
| Tahun              | : 2024                    |
| 2. Jenjang Sekolah | : MADRASAH IBTIDAIYAH     |
| 3. Kelas           | : 3                       |
| 4. Alokasi Waktu   | : 2 x Pertemuan ( 4 JP )  |

## TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Fase B**
- **Elemen : Pancasila**
- **Tujuan Pembelajaran:**

Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik.
- **Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:**
  1. Peserta didik mampu menyebutkan bunyi sila-sila Pancasila
  2. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik
  3. Peserta didik mampu menceritakan contoh penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik
- **Konsep Utama :** Makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

## KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik sudah mampu menyebutkan bunyi sila dalam Pancasila
2. Peserta didik sudah mampu menyebutkan bunyi sila dalam Pancasila Ketika ditunjukkan lambang silanya

## PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Mahaesa dan Berakhlak Mulia
2. Bernalar Kritis
3. Mandiri

## SARANA DAN PRASARANA

1. Jaringan internet, untuk memperkaya bahan dan sumber belajar (tidak harus ada).

2. LCD Proyektor
3. Ruang Kelas yang nyaman
4. Komputer/Laptop
5. Handphone Peserta didik (jika diperlukan)

#### TARGET PESERTA DIDIK

Modul ini bisa digunakan untuk Peserta Didik dengan tipe:

1. Peserta didik berprestasi tinggi.
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar (slow learner)
3. Peserta didik regular/tipikal
4. Estimasi Peserta didik : 28 Peserta didik

#### MODEL PEMBELAJARAN

##### **Problem Based Learning (PBL)**

Sintaks Problem Based Learning

1. Orientasi peserta didik pada masalah  
Tahap ini untuk memfokuskan peserta didik mengamati masalah yang menjadi obyek pembelajaran
2. Mengorganisasi kegiatan pembelajaran  
Pengorganisasian pembelajaran merupakan salah satu kegiatan dimana peserta didik menyampaikan berbagai pertanyaan (atau menanya) terhadap masalah yang dikaji
3. Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok  
Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi/melakukan percobaan untuk memperoleh data dalam rangka menjawab atau menyelesaikan masalah yang dikaji
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya  
Peserta didik mengasosiasikan data yang telah ditemukan dari percobaan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber
5. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah  
Setelah peserta didik mendapat jawaban terhadap masalah yang ada, selanjutnya dianalisis dan dievaluasi

#### METODE PEMBELAJARAN

1. Diskusi
2. Tanya Jawab
3. Ceramah
4. Penugasan

<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b>
POWERPOINT INTERAKTIF
<b>MODA PEMBELAJARAN</b>
LURING
<b>KOMPONEN INTI</b>
<b>PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>2. Penerapan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</li> </ol>
<b>PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana bunyi sila-sila dalam Pancasila?</li> <li>2. Apa saja lambang masing-masing sila dalam Pancasila?</li> </ol> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Apa saja contoh penerapan sila-sila dalam Pancasila di lingkungan sekolah?</li> <li>4. Bagaimana sila-sila dalam Pancasila dimaknai dalam kehidupan sehari-hari?</li> </ol>
<b>PERSIAPAN PEMBELAJARAN</b>
<p>Langkah-langkah persiapan:</p> <p>Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat media powerpoint interaktif</li> <li>2. Membuat menyiapkan kertas karton sejumlah kelompok yang direncanakan</li> <li>3. Menyiapkan lembar kegiatan kelompok</li> <li>4. Lembar kegiatan/soal individu.</li> </ol>
<b>URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<b>Kegiatan Pembelajaran 1 (2 x 35 menit)</b>
<b>Kegiatan Awal (10 menit)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Kegiatan Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.</li> <li>b. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Allah/Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</li> </ol> </li> </ol>

## 2. Apersepsi

- a. Peserta didik menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”
- b. Guru menanyakan apa yang Peserta didik sudah ketahui tentang Pancasila? Apakah mereka sudah hafal bunyi Pancasila? sebagai apersepsi dan pemantik kesiapan belajar Peserta didik.
- c. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.

### Kegiatan Inti ( 55 menit )

#### 1. Orientasi Masalah

- a. Guru memberikan pertanyaan secara lisan untuk mengetahui pemahaman materi peserta didik yang akan dipelajari. *“Anak-anak, apa yang kalian ketahui tentang makna sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?”*
- b. Peserta didik disajikan permasalahan yang ada pada gambar lambang negara yang disajikan melalui media pembelajaran powerpoint interaktif



#### 2. Mengorganiasi peserta didik

- a. Peserta didik membentuk kelompok menjadi 5 kelompok melalui permainan pilih lambang sila dalam Pancasila.
- b. Setiap kelompok menerima lembar kegiatan dan kertas karton yang dibagikan oleh guru
- c. Peserta didik menyimak informasi dari guru cara pengisian lembar kegiatan
- d. Guru meminta Peserta didik untuk mengamati gambar apakah yang ditampilkan melalui media powerpoint interaktif.
- e. Peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi mengumpulkan informasi dari gambar yang ditampilkan guru dan ditulis dalam lembar kegiatan.

#### 3. Membimbing penyelidikan

- a. Peserta didik mengamati gambar selanjutnya yaitu masing-masing lambang sila dalam Pancasila
- b. Peserta didik mencatat informasi dari lambang sila dalam Pancasila sesuai dengan nama kelompoknya.
- c. Peserta didik mengamati gambar kehidupan sehari-hari yang ditampilkan guru melalui media powerpoint interaktif
- d. Peserta didik mulai berdiskusi dalam bimbingan guru, untuk memilih gambar-gambar yang sesuai dengan tugas yang diterimanya.
- e. Peserta didik menyajikan di kertas karton pajangan

#### **Kegiatan Akhir (5 menit)**

1. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung
2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung
3. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran berikutnya
4. Guru menginformasikan pada peserta didik untuk membuat yel-yel kelompok.
5. Guru memberi salam penutup

#### **Kegiatan Pembelajaran 2 (2 x 35 menit)**

##### **Kegiatan Awal (10 menit)**

##### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- a. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan mengajak peserta didik melakukan “Tepuk Semangat”.
- b. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Allah/Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.
- c. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya”

##### **2. Apersepsi**

- a. Guru mengajak peserta didik mengingat kembali bunyi sila Pancasila dengan menunjukkan lambangnya
- b. Guru menanyakan kembali hasil belajar pada pertemuan sebelumnya

- c. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.

#### **Kegiatan Inti (55 menit)**

#### **4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**

- a. Guru menyiapkan Peserta didik untuk presentasi hasil kegiatan kelompok
- b. Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk mengambil nomor urutan presentasi
- c. Peserta didik menampilkan yel-yel kelompok presentasi
- d. Bersama kelompoknya, Peserta didik menjelaskan dan mempresentasikan hasil diskusi yang telah di tulis di kerta karton.

#### **5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**

- a. Kelompok lain yang belum atau yang sudah melakukan presentasi memberikan pertanyaan, tanggapan, ataupun penghargaan
- b. Peserta didik menyimak evaluasi dari hasil presentasi masing-masing kelompok
- c. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil diskusi kelompok untuk kemudian di tulis dalam lembar kegiatan yang telah di bagikan pada pertemuan sebelumnya.

#### **Kegiatan Penutup (5 menit)**

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan kembali hasil pembelajaran secara keseluruhan
2. Peserta didik menyimak informasi dari guru untuk pembelajaran berikutnya
3. Guru memberi salam penutup

#### **REFLEKSI PESERTA DIDIK**

1. Apakah kalian suka dengan media pembelajaran yang digunakan oleh Guru?
2. Apakah kalian suka dengan cara mengajar guru?
3. Bagian mana dari kegiatan pembelajaran kali ini, yang paling kamu suka?
4. Bagian mana dari kegiatan pembelajaran kali ini, yang tidak kamu suka?
5. Apakah kalian sudah tahu sedikitnya 3 contoh penerapan sila pertama dalam kehidupan sehari-hari?
6. Apakah kalian sudah tahu sedikitnya 3 contoh penerapan sila kedua dalam kehidupan sehari-hari?
7. Apakah kalian sudah tahu sedikitnya 3 contoh penerapan sila ketiga dalam kehidupan sehari-hari?
8. Apakah kalian sudah tahu sedikitnya 3 contoh penerapan sila keempat dalam kehidupan sehari-hari?

9. Apakah kalian sudah tahu sedikitnya 3 contoh penerapan sila kelima dalam kehidupan sehari-hari?

#### **REFLEKSI PENDIDIK**

1. Apakah metode pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?
2. Apakah media powerpoint interaktif disukai oleh peserta didik?
3. Berapa persentase peserta didik yang memahami materi?
4. Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan dari pembelajaran kali ini?
5. Hal apa yang harus diperbaiki dari pembelajaran kali ini?

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK**

Terlampir

#### **PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

1. Kegiatan remedial :

Kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan

2. Kegiatan Pengayaan

a. Kepada peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari berupa menyusun tabel pengamalan sila-sila Pancasila saat melakukan kegiatan sehari-hari. Misalnya : saat makan, saat belajar, saat bermain bersama teman dan lain-lain.

b. Secara berkelompok melakukan permainan bintang beralih Pengamalan Pancasila. Guru menyiapkan alat permainan bintang beralih dengan mengimitasi permainan bintang beralih yang ada, namun isinya disesuaikan dengan materi pengamalan Pancasila.

c. Bentuk Kegiatan pengayaan

Mencatat Pengamalan Pancasila dalam Kegiatan Sehari-hari.

Jenis kegiatan: Permainan Bintang Beralih

Langkah-langkah kegiatan	Pengamalan Pancasila saat melakukan kegiatan
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibentuk dalam 1 Kelompok 1 kelompok 5 orang.</li> <li>2. Masing-masing siswa menempati kotak bergambar lambang sila</li> <li>3. Guru membagikan kertas bergulung bertuliskan contoh penerapan sila Pancasila</li> <li>4. Siswa menerima kertas gulungan tersebut di posisi masing-masing</li> <li>5. Dalam hitungan ketiga siswa membuka kertas tersebut dan membaca isinya</li> <li>6. Setelah membaca siswa segera berlari ke kotak sila yang sesuai dengan tulisan yang diterimanya</li> <li>7. Siswa yang salah menempati kotak akan mendapat nilai -1</li> <li>8. Siswa yang benar akan mendapat nilai +1</li> <li>9. Pemenang ditentukan pada akumulasi akhir nilai</li> <li>10. Siswa yang mendapat nilai terbanyak menjadi pemegang permainan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mandiri</li> <li>2. Bekerja Keras</li> </ol>
<b>BAHAN BACAAN PENDIDIK</b>	
Terlampir	
<b>BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK</b>	
Terlampir	
<b>GLOSARIUM</b>	
<p><b><i>Bhinneka tunggal ika</i></b> Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatukan.</p> <p><b>Capaian pembelajaran</b> Adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman belajar peserta didik.</p> <p><b>Dasar negara</b> Kaidah pokok dalam penyelenggaraan negara yang bersumber dari sistem nilai dan pandangan hidup negara, yang mempunyai kedudukan yang istimewa, kuat dan tidak akan hancur selama negara yang bersangkutan masih kokoh berdiri.</p> <p><b>Deklarasi</b></p>	

**Gotong royong**

Kerja bersama untuk kepentingan bersama atau sebagai bentuk tolong menolong yang dilakukan secara sukarela.

**Hak**

Sesuatu yang telah dimiliki manusia.

**Identitas**

Ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang yang terbentuk dari penghayatan nilai-nilai kebiasaan dan budayanya.

**Idiologi**

Kumpulan ide-ide atau gagasan yang mengandung keyakinan dan mendorong perubahan untuk suatu upaya perbaikan situasi masyarakat.

**Jatidiri**

Kekhasan yang ada dalam diri manusia yang terbentuk dari penghayatan nilai-nilai, kebiasaan atau budaya.

**Keberagaman**

Perbedaan-perbedaan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat.

**Kebudayaan**

Keseluruhan hasil cipta, rasa, karsa dalam bentuk bahasa, seni, ekonomi, teknologi, ekspresi beragama, cara kerja, dan sistem.

**Metode pembelajaran**

Merupakan cara yang dilakukan guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan.

**Model pembelajaran**

Merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

**Nasionalisme**

Paham tentang bangsa yang mengandung kesadaran tentang cinta dan semangat tanah air, memiliki rasa kebanggaan sebagai bangsa dan memelihara kehormatan bangsa.

**Negara**

Suatu organisasi manusia atau kumpulan manusia-manusia yang berada di bawah suatu pemerintahan yang sama.

**Negara kesatuan**

Negara berdaulat yang diselenggarakan sebagai satu kesatuan tunggal, di mana pemerintah pusat adalah yang tertinggi dan satuan-satuan subnasionalnya hanya menjalankan kekuasaan-kekuasaan yang dipilih oleh pemerintah pusat untuk didelegasikan.

**Nilai**

Sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai hakikatnya, sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.

**Norma**

Aturan yang mengikat warga suatu kelompok masyarakat.

**Observasi**

kegiatan mengamati objek tertentu untuk mendapatkan informasi secara langsung.

**Patriotisme**

Sikap cinta tanah air yang mendorong mampu berkorban untuk kepentingan kemajuan bangsa dan negara.

### **Pelajar Pancasila**

Perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

### **Pembelajaran**

Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

### **Pengayaan**

Adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik kelompok cepat agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya.

### **Penilaian**

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

### **Peserta didik**

Anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

### **Refleksi**

Aktifitas pikir dan rasa dalam rangka menilasi situasi diri atau situasi lingkungan untuk menumbuhkan kesadaran yang lebih baik dalam mengaktualisasikan diri.

### **Strategi pembelajaran**

Adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

### **Suku bangsa**

Kesatuan hidup atau sekelompok manusia yang memiliki kesamaan sistem interaksi, sistem norma, dan identitas yang sama yang menyatukan.

### **Tujuan pembelajaran**

Merupakan gambaran proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan capaian pembelajaran.

### **Warga negara**

Seseorang yang menurut undang-undang menjadi anggota resmi dari sebuah negara.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bidzar Plays: <https://www.youtube.com/watch?v=iMHiOsrV3Xk> :  
LAMBANG PANCASILA DAN MAKNANYA

Ariyana, Yoki. Dkk. *Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada ketrampilan berpikir tingkat tinggi. Direktorat jenderal gur dan tenaga kependidikan. Jakarta 2018*

Kustawan, Dedy. Dkk. *Modul Ajar PPKN Kelas 4 Semester 1 SDLB Fase B. Kemdikbudristek. 2021*

Lubis, Yunawan, Dwinanta Priharto.2018. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV*.Jakarta. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

Nelce Zefanya Luther :<https://www.youtube.com/watch?v=2b6fVRosb6E> : Mengenal Sila-Sila Pancasila | Lambang Sila-Sila Pancasila | PPKN Kelas 1 SD

Nurhasanah. *Modul Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fase B Kelas 3*. Kemdikbudristek.2021

*Suplemen Belajar Mandiri Siswa Sekolah Dasar Kelas III*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2019

*Suplemen Belajar Mandiri Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2019

*Suplemen Belajar Mandiri Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2019

Rubiherlan, Yusuf. *Modul Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fase B Kelas 4*. Kemdikbudristek.2021

Wahyuningsih, Sri Hesti. *Bahan Ajar Makna Sila Pancasila Kelas 3*. Kemdikbudristek.2021



Mengetahui  
Kepala Sekolah



ABDUL MUNIB, S.Pd.Gr  
NIP. 424176466820003

Jember, 15 Juli 2024  
Guru Mata Pelajaran

Melly Haryanti Nj, S.Pd,  
NIP.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian



YAYASAN AL ASHRI AL-AMIEN

MI AR-RAHMAN

TERAKREDITASI B

NSM: 111235090383 NPSM: 60715844

Jl. Maelang Sebanen Lojejer Wuluhan Jember 68162 Email.mi.arahman@ymain.com

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 204/A/MI AR RAHMAN/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ABDUL MUNIB,S.Pd. Gr  
NIP : 4241764668200003  
Pangkat Golongan : Pembina Tingkat  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan nama berikut:

Nama : SITI MUSLIKHATUL JANNAH  
NIM : 204101040006  
Semester : 9 (Sembilan)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bener-benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KANTONG MATERI NILAI-NILAI PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHMAN LOJEJER WULUHAN JEMBER 2024/2025" pada Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman, Selama 25 hari terhitung dari tanggal 05 Oktober sampai dengan 31 Oktober 2024.

Dengan surat keterangan ini dibuat, sekiranya dapat dipergunakan sebagaimana sestinya.



## Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan Guru Kelas dan Kepala Sekolah



Wawancara dengan Guru Kelas

## BIODATA PENULIS



### Data Diri

Nama : Siti Muslikhatul Jannah  
NIM : 204101040006  
TTL : Jember, 14 Juli 2002  
Alamat : Jl. Maelang Dsn. Kepel Sebanen Lojejer RT/RW.  
001/011 Kec. Wuluhan  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Email : [sitimuslihatuljannah@gmail.com](mailto:sitimuslihatuljannah@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

TK : Muslimat NU 62 2006-2008  
Sekolah Dasar : MI AR-RAHMAN 2008-2014  
Sekolah Menengah Pertama : SMP Ma'arif 08 2014 - 2017  
Sekolah Menengah Atas : SMA 02 Diponegoro 2017-2020  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2020-Sekarang