

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK SUITCASE*  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA,  
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS IIA  
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF (MIMA) 32  
SALAFIYAH SYAFI'YAH KARANGANYAR AMBULU**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
Oleh:  
Nur Habibah  
NIM: 214101040002  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK SUITCASE*  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA,  
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS IIA  
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF (MIMA) 32  
SALAFIYAH SYAFTI'YAH KARANGANYAR AMBULU**

**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  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:  
Nur Habibah  
NIM: 214101040002

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
APRIL 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK SUITCASE*  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA,  
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS IIA  
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF (MIMA) 32  
SALAFIYAH SYAFI'YAH KARANGANYAR AMBULU**

**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  
Jurusan Pendidikan dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:  
Nur Habibah  
NIM: 214101040002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing

JEMBER

**Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 197103062005011001**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK SUITCASE*  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA,  
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS IIA  
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF (MIMA) 32  
SALAFTIYAH SYAFTIYAH KARANGANYAR AMBULU**

**SKRIPSI**

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

Hari: Selasa  
Tanggal: 29 April 2025

Tim Penguji:

Ketua



Ahmad Winarno, M.Pd.I  
NIP: 198607062019031004

Sekretaris



Ari Dwi Widodo, S.Pd.I., M.Pd.I  
NIP: 198703312023211015

Anggota:

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I
2. Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ بِأَمْرٍ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَائِي ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ

لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: “Sesungguhnya Allah SWT menyuruh berlaku adil, berbuat kebajikan, dan memberikan bantuan kepada kerabat. Dia (juga) melarang perbuatan keji, kemungkar, dan permusuhan. Dia memberi pelajaran kepadamu agar kamu selalu ingat.” (QS. An-Nahl[14]:90)<sup>1\*</sup>



<sup>1\*</sup>Ma'had Tahfidz Yanbu'ul Qur'an Kudus, *Al-Qur'an Kudus dan Terjemahan* (Kudus: CV. Mubarakatan Thayyibin, n.d.), 276.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat beriring salam kepada Nabi agung mulia Muhammad SAW, yang mewariskan segala ilmu pengetahuan kepada umat-Nya, sehingga hingga saat ini dapat menikmati indahny ilmu. Sebagai rasa syukur, ucapan terimakasih ini dipersembahkan kepada:

1. Cinta pertamaku dan panutanku, Bapak Edi Sucipto yang telah memberikan dukungan dan semangat baik secara materi, mental, dan spiritual. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberi motivasi, serta memberikan dukungan sehingga saya mampu menyelesaikan studi sarjana sampai selesai.
2. Pintu surgaku, Ibu Siti Lutviah. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi ini, beliau juga tidak sempat merasakan Pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau tidak henti memberi semangat, serta do'a yang telah mengiringi langkah saya sehingga dapat menyelesaikan program studi sarjanah sampai selesai.
3. Kakak dan kembaranku, Hilda Noviyanti dan Nur Habibi, yang telah senantiasa kebersamai dan mendukung saya. Semoga ini dapat memberikan senyum bahagia untuk bagi kalian.

## ABSTRAK

Nur Habibah, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Book Suitcase Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu*

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Book Suitcase*, Nilai-Nilai Pancasila

Kebutuhan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung hasil belajar peserta didik sangatlah penting. Terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila. Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menjadi sangat penting untuk membentuk generasi penerus bangsa yang bermoral baik dan berkarakter, yang dikenalkan dan dibiasakan sejak usia dasar. Proses pembelajaran yang kurang efektif, tanpa penggunaan media yang praktis dapat mengalihkan fokus peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Media yang dikembangkan yaitu *Book Suitcase* sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran pada peserta didik.

Penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan belajar dan penguasaan materi peserta didik di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu?, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu?, (3) Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, (3) Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.

Pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Bahan utama dari media *Book Suitcase* adalah kayu yang di dalamnya terdapat materi, *game*, dan kuis. 2) Hasil rata-rata kelayakan media dari keempat validator adalah 95,87%. 3) Dan hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket respon didik adalah 96%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada media *Book Suitcase* dapat dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kesehatan, serta kelancaran sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Book Suitcase* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif (MIMA) 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu” dengan baik dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing ummat-Nya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hefni, S. Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa 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 membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang

telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Wiwik Indriyawati, S.Pd selaku guru bagian kurikulum di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu sebagai ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia sebagai ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya dan membantu untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
10. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
11. Bapak Drs. Suyitman selaku Kepala Madrasah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, membantu, dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Ana Nur Lailatul Fitriyah M.Pd selaku guru kelas MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

Hanya do'a dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat terucapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 24 April 2025  
Penulis

Nur Habibah  
NIM. 214101040002



## DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL.....	I
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	II
LEMBAR PENGESAHAN .....	III
MOTTO .....	IV
PERSEMBAHAN .....	V
ABSTRAK .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL .....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	13
F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan .....	15
G. Definisi Istilah.....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>20</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	20
B. Kajian Teori .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>46</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	48
C. Uji Coba Produk .....	51
D. Desain Uji Coba Produk .....	51
1. Subjek Uji Coba .....	54
2. Jenis Data .....	55
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	57

4. Teknik Analisis Data .....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>64</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	64
B. Analisis Data .....	95
C. Revisi Produk .....	98
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>101</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	101
B. Saran Pemanfaatn, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	110
C. Kesimpulan .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>120</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal
2.1 Daftar Penelitian Terdahulu .....	26
3.1 Analisis Kelayakan .....	60
3.2 Kriteria Uji Kelayakan .....	61
3.3 Skor Respon Peserta Didik .....	62
3.4 Kriteria Respon Peserta Didik .....	63
4.1 Hasil Validasi Ahli Media .....	84
4.2 Hasil Revisi Ahli Media .....	85
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	87
4.4 Hasil Revisi Ahli Materi .....	88
4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	88
4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	90
4.7 Data Hasil Respon Peserta Didik .....	94
4.8 Hasil Rata-Rata Kelayakan .....	97
4.9 Hasil Data Kepraktisan .....	98



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal
1.1 Desain Media <i>Book Suitcase</i> .....	13
2.1 Buku Pendidikan Pancasila Pegangan Guru .....	45
3.1 alur Pengembangan Model ADDIE .....	47
4.1 Wawancara dengan Guru Kelas .....	66
4.2 Wawancara dengan Peserta Didik .....	67
4.3 Desain Media <i>Book Suitcase</i> .....	72
4.4 Desain Cover Media <i>Book Suitcase</i> .....	72
4.5 Desain Ukuran Media <i>Book Suitcase</i> .....	76
4.6 Koper Bagian Luar dan Dalam .....	76
4.7 Desain Cover Dicitak dengan Kertas Stiker .....	77
4.8 Koper Setelah Ditempel Stiker .....	77
4.9 Desain Materi .....	78
4.10 Desain Cover Materi .....	78
4.11 <i>Spinner</i> .....	79
4.12 Bendera Nilai-Nilai Pancasila .....	79
4.13 Desain Media <i>Book Suitcase</i> .....	80
4.14 Tempat Bendera .....	80
4.15 Soal <i>Quizz</i> .....	81
4.16 Fitur Menjawab Soal .....	81
4.17 Desain Buku Pedoman .....	82
4.18 <i>Booklet</i> Media <i>Book Suitcase</i> .....	82
4.19 Media <i>Book Suitcase</i> .....	83
4.20 Implementasi Media <i>Book Suitcase</i> .....	91
4.21 Media <i>Book Suitcase</i> Sebelum Revisi .....	99
4.22 Media <i>Book Suitcase</i> Setelah Revisi .....	99
4.23 Bagian Luar Sebelum Revisi .....	100
4.24 Bagian Dalam Setelah Revisi .....	100

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sumber daya yang tidak ternilai harganya untuk membantu individu dan masyarakat secara keseluruhan, meningkatkan kehormatan bangsa dan martabat manusia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan sistem pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan keterampilan, kecerdasan intelektual, karakter, budi pekerti, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>2</sup>

Dunia pendidikan terus berkembang dengan cepat seiring berjalannya waktu, sehingga inovasi sangat diperlukan untuk mengikuti perubahan. Untuk terus berkembang serta mengikuti kemajuan di industri lain, sektor pendidikan perlu diperbarui atau berinovasi. Inovasi dalam pendidikan harus dapat diukur dan terus ditingkatkan. Oleh karena itu, untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan beragam, inovasi dalam pendekatan pengajaran sangatlah penting. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan. Pendidikan yang efektif membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Media pada dasarnya berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang

---

<sup>2</sup> Saiful Rizal, "Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Era Digital". *Attanwir : Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, Vol. 14 No 01 (2023), pp. 11-28 <https://ojs.attanwir.ac.id/index.php/attanwir/article/view/329>

diinginkan. Penggunaan media dalam pembelajaran khususnya ditingkat Sekolah Dasar, memiliki peran penting dalam membantu peserta didik untuk memahami konsep tertentu.<sup>3</sup>

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, media digunakan sebagai elemen pendukung dalam proses pengajaran. Antusiasme dan minat peserta didik dalam belajar dapat ditingkatkan dengan memasukkan media di dalam kelas. Dengan menggunakan media juga dapat mengurangi verbalisme, yaitu kecenderungan untuk menggunakan kata-kata yang berlebihan.<sup>4</sup> Peserta didik dapat berkonsentrasi lebih baik dan merasa lebih terlibat selama proses pembelajaran ketika materi disampaikan dengan cara yang menarik melalui penggunaan media.<sup>5</sup>

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Baqarah ayat 31<sup>6</sup>, yaitu:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: "Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar" (Q.S Al-Baqarah: 31)

<sup>3</sup> Isnaini Wahyuningrum, Septi Adelia, and Nela Rofisian, "Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Muatan IPA Perubahan Wujud Benda Di Sekolah Dasar", *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pelajaran (JTTP)*, Vol. 01 No. 02 (2023), pp. 328-33 <<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/61>>.

<sup>4</sup> Ina Magdalena et.al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi", *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, Vol. 3.No. 2 (2021), pp. 312-25.

<sup>5</sup> Muhamad Mujib and Nilamsari Damayanti Fajrin, "Pengembangan Media Pembelajaran Siviorbox Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V SDN 1 Sarangmeduro Kabupaten Rembang", *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2. No. 3 (2023), pp. 162-77, doi:10.58192/sidu.v2i3.1163.

<sup>6</sup> Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, 281

Menurut ayat tersebut, media pembelajaran adalah benda-benda yang dapat ditangkap oleh indra, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang ada di dalam maupun di luar kelas. Untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik, digunakan media pembelajaran sebagai media komunikasi pada saat proses interaksi belajar mengajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.<sup>7</sup>

Lingkungan belajar yang aktif dan dinamis dapat dihasilkan melalui penggunaan media pendidikan. Selain itu, dapat membantu pengorganisasian dan pengarahan proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu peserta didik menjadi lebih terlibat sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan.<sup>8</sup> Penjelasan saja tidak cukup untuk membentuk karakter peserta didik. Artinya, peserta didik perlu diajak untuk berpikir kritis dan kreatif. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menarik serta memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Pemilihan media pembelajarannya juga perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, dengan menggunakan media dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik.<sup>9</sup>

<sup>7</sup> Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31", *Jurnal Masagi*, Vol. 2, No. 1, c, 2023, pp. 1-7, doi:10.37968/masagi.v2i1.378.

<sup>8</sup> Septy Nurfadhillah et.al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III", *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2 (2021), pp. 243-55 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>>.

<sup>9</sup> Muhamad Mujib and Nilamsari Damayanti Fajrin, "Pengembangan Media Pembelajaran Siviorbox Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V SDN 1 Sarangmeduro Kabupaten Rembang". *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 3 (2023), pp. 162-77, doi:10.58192/sidu.v2i3.1163

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif (MIMA) 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu tepatnya di kelas IIA, ditemukan bahwa terdapat peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut salah satunya disebabkan karena pada proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas saja. Selain itu, kondisi pada saat pembelajaran tampak monoton. Sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Situasi tersebut membuat proses pembelajaran terasa jenuh, materi yang diberikan pun sulit diterima oleh peserta didik. Permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya motivasi dari diri peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Peserta didik juga kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dengan kondisi tersebut, hasil belajar sebagian peserta didik menjadi rendah khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila.<sup>10</sup> Dengan nilai presentase ketuntasan belajarnya 64,28%. Sedangkan KKM mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 75.

Dilihat dari karakteristik peserta didik berdasarkan wawancara dengan guru kelas IIA yaitu Ana Nur Lailatul Fitriyah, S.Pd.

“... Peserta didik di kelas IIA masih mudah jika diberi tugas, namun terdapat juga yang belajarnya tidak bisa diam yang menyebabkan kelas menjadi ramai. Untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila memang tidak pernah menggunakan media, cukup dijelaskan lewat buku. Dan yang pahampun hanya anak-anak itu saja.”<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Observasi, Habibah, di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, 25 Oktober 2024

<sup>11</sup> Wawancara, Ana Nur Lailatul Fitriyah, S.Pd, (Guru Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 07 Desember 2024

Berdasarkan data yang disebutkan, dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IIA tidak pernah menggunakan media. Guru hanya menjelaskan materinya cukup dari buku. Oleh karena itu, peserta didik yang paham hanya sebagian dan hanya peserta didik tetap.

Adapun wawancara dengan peserta didik secara langsung dengan salah satu peserta didik yang bernama Ainun.

“... Saya suka kalo belajar ada permainannya Bu seru gitu, jadi nggak bosen. Terus suka kalo ada tebak-tebakan terus dikasih hadiah.”<sup>12</sup>

Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik, bahwa mereka sangat suka pembelajaran yang didominasi dengan permainan dan tebak-tebakan, mereka suka dengan gambar dan bentuk yang menarik. Guru kelas menyatakan mereka suka dengan hal-hal yang baru dan belum mereka ketahui. Dengan situasi tersebut, mereka akan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, terdapat peserta didik kelas IIA yang gaya belajarnya mudah capek dan bosan apabila hanya duduk mendengarkan saja. Mereka harus bergerak sehingga menyebabkan kondisi di dalam kelas menjadi ramai. Akan tetapi, dibalik karakter tersebut mereka masih dapat terkondisikan jika diberi tugas. Peserta didik kelas IIA suka dengan pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung.<sup>13</sup>

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dinyatakan bahwa untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menyediakan media

<sup>12</sup> Wawancara, Ainun, (Peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 07 Desember 2024

<sup>13</sup> Observasi, Habibah, di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, 25 Desember 2024

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang digunakan juga perlu ditingkatkan kembali agar lebih menarik perhatian, misalnya melalui penggunaan gambar yang menarik serta media pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan langsung dengan peserta didik. Media tersebut juga dapat memberikan kefokuskan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media yang disarankan adalah media pembelajaran *Book Suitcase* yang diharapkan mampu mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik serta membantu mereka agar lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media ini juga dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru, karena peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang beragam melalui penggunaan media pembelajaran.

Pemilihan tempat di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif (MIMA) 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu adalah dimana madrasah tersebut merupakan lembaga pendidikan yang mengutamakan agama dan karakter, jadi sangat membutuhkan pendekatan yang inovatif dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila sangat penting untuk menumbuhkan sikap kewarganegaraan generasi penerus bangsa. Nilai Pancasila secara individu hendaknya diartikan sebagai cermin perilaku kehidupan sehari-hari yang terwujud dalam cara bersikap dan bertindak. Pancasila merupakan suatu hal yang sangat sakral dimana setiap warga negara Indonesia wajib hafal dan

mengamalkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>14</sup> Terdapat dampak positif dalam mengenali dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila yaitu agar membentuk moral baik dan berkembang serta menjadikan Pancasila sebagai dasar negara bagi hidupnya.<sup>15</sup> Oleh karena itu, ketika peserta didik mempelajari nilai-nilai Pancasila, guru diharapkan dapat menggunakan cara-cara yang menyenangkan dalam menyampaikan materi tersebut dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah dalam memahaminya. Pentingnya peserta didik kelas II dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar terbentuk karakter mereka sejak dini. Pada usia tersebut juga masih mudah mengingat dan masih memiliki rasa takut jika diberi nasehat dan peringatan.

Pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* merupakan salah satu inovasi media yang menarik yang digunakan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila. Media ini memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena menggunakan bentuk yang berbeda dan jarang digunakan oleh peneliti sebelumnya. Terdapat buku yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi, terdapat juga *spinner* sebagai permainan agar peserta didik tidak bosan, dan di dalamnya ada kuis yang membedakan dengan media sebelumnya. Peserta didik juga dapat berinteraksi langsung dengan media ini, yang tentunya dapat meningkatkan

---

<sup>14</sup> Ririn Nirwana et.al., "Development Of Learning Media On Practice Of Pancasila Values In The Form Of A Pancasila Finance For Class V At Alur Linci SDN", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol 04 No 02. 2 (2023) <<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/1153/632/2650>>.

<sup>15</sup> Mas Hati Ziliwu et.al., "Peranan Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah", *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 7. No. 9 (2024), pp. 9956-65, doi:10.54371/jhip.v7i9.5839.

minat mereka untuk belajar. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi nilai-nilai Pancasila, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan variatif.

Peserta didik kelas IIA, terlihat lebih aktif, mereka juga suka dengan hal-hal baru yang belum mereka lihat. Oleh karena itu, asumsi menyatakan bahwa media ini cocok untuk diterapkan. Sesuai dengan karakteristik mereka, dimana pada media ini peserta didik diberi kesempatan untuk dapat secara langsung menggunakan media tersebut. Sehingga mereka dapat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, ditambah juga dengan bentuk, warna, dan gambar yang menarik agar dapat menarik minat dan fokus mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari penelitian terdahulu juga disampaikan bahwasannya penggunaan media ini efektif untuk diaplikasikan pada peserta didik, seperti yang disampaikan oleh Rahmawati, Bukman Lian, dan Kiki Aryaningrum dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Bola Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD" dengan hasil penefitian menunjukkan bahwa media Koper Bola yang telah dikembangkan, berdasarkan aspek kevalidan setelah proses validasi oleh 4 ahli dinyatakan sangat valid, maka media Koper Bola dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>16</sup> Begitu pula pada penelitian yang dilakukan oleh Sarah Siti Syafira, Hukmi, dan Ria Novianti dengan judul

---

<sup>16</sup> Rahmawati, Bukman Lian, and Kiki Aryaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Bola Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No. 03 (2023), pp. 1336-49 <<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10883>>.

“Pengembangan Media Koper Perilaku (Koperku) Untuk Mengenalkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun” menunjukkan bahwa media Koperku dinyatakan layak oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik dengan serangkaian uji validasi sehingga layak untuk mengenalkan kepada anak usia 4-5 tahun dalam berperilaku disiplin.<sup>17</sup> Dari pernyataan tersebut, ditemukan keunikan pada media yang digunakan, yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya mengandalkan tulisan dan gambar. Akan tetapi, media yang digunakan kali ini berbentuk koper yang di dalamnya terdapat buku, *game*, serta dilengkapi dengan soal-soal berbentuk kuis dengan desain gambar yang menarik sehingga memotivasi peserta didik dan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran.

Ide yang melatarbelakangi penggunaan media *Book Suitcase* adalah agar hasil dan interaksi pembelajaran dapat ditingkatkan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Karena media *Book Suitcase* mengandung aspek permainan, maka peserta didik yang menggunakannya tidak hanya belajar tetapi juga dapat bermain untuk menghindari kebosanan dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup> Menurut Montesori yang berpandangan teoritis, anak dapat

---

<sup>17</sup> Sarah Putri Syafira, Ria Novianti, and Hukmi Hukmi, “Pengembangan Media Koper Perilaku (Koperku) Untuk Mengenalkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun”, *Journal of Education Research*, Vol. 2.No. 1 (2021), pp. 37–43, doi:10.37985/jer.v2i1.44.

<sup>18</sup> Jovanka Oktavia et.al., “Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak Dan Kewajiban”, *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13.No. 1 (2024), pp. 545–54 <<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425>>.

mempelajari konsep dan pengetahuan ilmiah melalui bermain tanpa adanya paksaan.<sup>19</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, maka saya mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Book Suitcase* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif (MIMA) 32 Salafiyah Syafi’iyah Karanganyar Ambulu” untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan analisis kebutuhan maka rumusan masalah yang ditemukan adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan belajar dan penguasaan materi peserta didik di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi’iyah Karanganyar Ambulu?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi’iyah Karanganyar Ambulu?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi’iyah Karanganyar Ambulu?

---

<sup>19</sup> Adinda Hariyadi Putri and Agustin Ningrum, “Pengembangan Media Kongka (Koper Angka) Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Program Studi PGPA*, Vol. 9, No. 2 (2023), pp. 298-311 <<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/1825>>.

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang mengacu pada latar belakang maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menghasilkan media pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Book Suitcase*. Media ini berfungsi untuk membantu peserta didik dalam memahami pengamalan nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Terkait dengan peserta didik yang belum bisa sepenuhnya membedakan nilai-nilai Pancasila. Sehingga, dengan adanya media ini peserta didik dengan mudah dalam mempelajarinya. Mereka juga dapat membedakan nilai-nilai Pancasila. Setelah mereka mengetahui, memahami, dan mengingatnya, diharapkan peserta didik juga mampu untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Media ini cukup praktis yang dapat digunakan dimana saja dan kapan

saja. Untuk memotivasi belajar peserta didik, media pembelajaran *Book Suitcase* dikembangkan dengan adanya materi yang berbentuk *pop-up book* yang menarik agar peserta didik saat membacanya tidak monoton. Selain itu, terdapat permainan dan kuis yang dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik, sehingga proses pembelajaran tampak lebih interaktif dan menyenangkan.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Book Suitcase* mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambuli. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Media pembelajaran *Book Suitcase* merupakan sebuah media yang berbentuk koper. Media ini terbuat dari bahan kayu yang dapat dibuka tutup dan dapat dibawa kemana-mana.
2. Media pembelajaran *Book Suitcase* ini di dalamnya terdapat materi yang berbentuk *pop-up book* yang dibuat dari bahan kertas.
3. Media pembelajaran *Book Suitcase* berisi materi disertai gambar-gambar yang relevan dengan materi nilai-nilai Pancasila
4. Media pembelajaran *Book Suitcase* ini tidak hanya berisi materi dan gambar yang relevan akan tetapi juga terdapat *game* berbentuk *spinner* yang dilengkapi dengan bendera berisi gambar-gambar yang berhubungan dengan materi nilai-nilai Pancasila.
5. Media pembelajaran *Book Suitcase* ini juga terdapat kegiatan aktif peserta didik berupa kuis yang berisi soal-soal. Serta dilengkapi dengan fitur untuk

menjawabnya, yaitu dengan menggeser jepit pada tali yang sudah disediakan.



Gambar 1.1  
Desain Media *Book Suitcase*

#### E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* merupakan salah satu penunjang agar tercapainya tujuan pembelajaran bagi peserta didik di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu pada materi nilai-nilai Pancasila. Pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis dalam proses pembelajaran.

Adapun manfaat pada pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan bagi pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II MI/SD. Selain itu, dapat memberikan inspirasi dan inovasi dalam bidang pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* dilakukan sebagai sarana belajar agar peserta didik dengan mudah dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan mampu meningkatkan motivasi belajarnya. Sehingga diharapkan kemampuan dan pemahaman peserta didik menjadi lebih baik. Media ini dikembangkan dengan lebih menarik agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

#### b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* yang dihasilkan dapat digunakan guru sebagai sarana dalam menyampaikan materi sehingga dapat dengan mudah dalam

menjelaskannya, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Serta menjadi motivasi bagi pendidik untuk meningkatkan kekreatifan dan keinovatifan dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang dapat mempermudah sekolah untuk meningkatkan minat belajar yang tinggi. Sehingga proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih menyenangkan dan hasilnya lebih maksimal.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran *Book Suitcase* serta menjadi pengalaman bagi peneliti untuk terjun dalam dunia pendidikan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang akan dibuat. Asumsi dan keterbatasan tersebut antara lain:

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Media pembelajaran *Book Suitcase* didalamnya terdapat materi berbentuk *pop-up book* yang dapat memudahkan guru dalam

menjelaskan materi dan dapat digunakan peserta didik secara langsung untuk memahami materi nilai-nilai Pancasila.

- b. Pada media pembelajaran *Book Suitcase* terdapat gambar-gambar yang relevan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran *Book Suitcase* dilengkapi dengan kuis berisi soal. Peserta didik dapat menjawab soal tersebut dengan menggeser jepit pada tali yang sudah disediakan agar kegiatan pembelajaran terlihat lebih aktif dan interaktif.
- d. Pada media pembelajaran *Book Suitcase* terdapat *game* berupa *spinner* agar peserta didik belajar lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan.
- e. Penggunaan media pembelajaran *Book Suitcase* ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang suka dengan gambar dan warna yang menarik serta suatu hal yang baru.
- f. Media ini bahan utamanya terbuat dari kayu sehingga kuat dan tidak mudah rusak.
- g. Media ini cukup praktis, mudah dibawa kemana saja

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* terbatas hanya pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila kelas II saja.
- b. Subjek penelitiannya adalah hanya fokus pada peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.

- c. Media ini hanya dapat digunakan di sekolah dan dibawa oleh guru. Namun peserta didik disediakan *barcode* yang berisi materi (*pop-up book*) sehingga peserta didik masih bisa mempelajarinya dimana dan kapan saja.

Dari hasil asumsi, pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* memiliki keterbatasan. Namun, pada media pembelajaran *Book Suitcase* memberikan pengalaman belajar secara langsung dan proses pembelajaran lebih terasa menyenangkan, serta peserta didik akan terlihat lebih aktif merespon dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *Book Suitcase* akan mendukung dan membantu peserta didik dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila. Selain itu, peserta didik juga dapat terlibat langsung dalam penggunaan media *Book Suitcase*.

## G. Definisi Istilah

### a. Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Dalam pengembangan akan menghasilkan produk baru atau dapat berupa mengembangkan produk yang sudah ada menjadi lebih baik lagi. Kategori pengembangan di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, belum ada produk koper, sehingga produk ini baru di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Oleh karena itu, dalam

penelitian ini mengembangkan media koper di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.

b. Media Pembelajaran *Book Suitcase*

Media pembelajaran *Book Suitcase* merupakan alat atau sarana pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila. Media ini berbentuk koper. Di dalamnya terdapat fitur berupa materi berbentuk *pop-up book*, *game* berupa *spinner*, dan kuis yang relevan dengan materi. Media tidak hanya berisi materi saja, tetapi dilengkapi dengan permainan agar peserta didik tidak merasa bosan. Tujuan adanya media ini untuk memberikan informasi serta memudahkan pemahaman peserta didik yang berkaitan dengan materi nilai-nilai Pancasila.

c. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan proses individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman terkait Pancasila untuk mengembangkan sikap, karakter, dan kompetensi peserta didik. Tujuan Pendidikan Pancasila adalah agar tercipta Profil Pelajar Pancasila sehingga akan membentuk warga negara yang baik dan bertanggung-jawab.

d. Materi Nilai-Nilai Pancasila

Salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah nilai-nilai Pancasila. Tertuang dalam pembukaan UUD 1945 bahwa nilai-nilai dasar yang menjadi landasan negara Indonesia adalah

nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai Pancasila meliputi: Nilai Ketuhanan, Nilai Kemanusiaan, Nilai Persatuan, Nilai Kerakyatan, dan Nilai Keadilan.

Pada materi ini peserta didik belajar dapat mengetahui, memahami, dan membedakan nilai-nilai yang terdapat pada Pancasila. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu mengamalkannya pada kehidupan sehari-hari.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

Bagian ini menyajikan hasil kajian pustaka yang mencakup kerangka acuan yang komprehensif mengenai konsep, gagasan, teori, dan prinsip yang menjadi dasar untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, serta dalam proses pengembangan produk yang diinginkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang relevan dengan permasalahan dan langkah-langkah yang akan diambil untuk menyelesaikannya.<sup>20</sup>

Penelitian terdahulu merujuk pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yang mencakup studi-studi yang relevan dengan topik atau masalah yang diteliti. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk memperkaya teori, serta membangun dasar teori dan metodologi bagi penelitian yang baru. Berikut ini akan dijelaskan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan tentang media pembelajaran *Book Suitcase*, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khanif Sofi Ariani, 2024 dengan judul “Pengembangan Media KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) Matematika Materi Perkalian Kelas II di MI Al-Muhtadun”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) untuk materi perkalian kelas II dinyatakan valid. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan kriteria sangat layak, dengan nilai 3,67 dari

---

<sup>20</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 67

ahli media, 3,75 dari ahli materi, 3,85 dari ahli pembelajaran, dan 3,43 dari praktisi. Selain itu, tingkat ketertarikan terhadap KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) yang diperoleh dari siswa juga masuk dalam kategori sangat menarik, dengan nilai rata-rata 3,99. Pengembangan media KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) dilakukan untuk membantu mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran perkalian. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) yang valid untuk materi perkalian kelas II di MI Al-muhtadun. (2) Mendeskripsikan tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran matematika KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) pada materi perkalian kelas II di MI Al-muhtadun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Objek penelitian ini adalah 11 siswa kelas II MI Al-muhtadun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dokumentasi, dan observasi.<sup>21</sup>

2. Jurnal karya Dina Nur Maulida, Siti Labiba Kusna, dan Endang Puspitasari, 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6

---

<sup>21</sup> Khanif Sofi Ariani, "Pengembangan Media KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) Matematika Materi Perkalian Kelas II Di MI Al-Muhtadun", (SKRIPSI, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2024), pp. 1-23.

Tahun". Hasil penelitian ini, berdasarkan validasi dari para ahli, menunjukkan bahwa Koper Literasi yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan dapat digunakan untuk anak usia dini, baik dari segi pembelajaran, kualitas fisik, maupun bahasa. Penilaian kemampuan literasi anak menggunakan media Koper Literasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan nilai 84%, sementara uji coba kelompok besar menghasilkan nilai 85%, dengan kategori sangat setuju/layak digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Koper Literasi efektif untuk merangsang kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Ummah 12 Sidorejo, Bojonegoro. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran, yaitu media Koper Literasi, untuk mendukung pembelajaran kemampuan literasi pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan dengan model ADDIE, yang meliputi lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara dan observasi.<sup>22</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ismi Solikhatun Nisa, 2023 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Koper Literasi (KOPRI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Kelas III SD Negeri Jagalempeni 04". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan

---

<sup>22</sup> Dina Nur Maulida, Siti Labiba Kusna, and Endang Puspitasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun", *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4. No. 2 (2023), pp. 568-79, doi:10.37985/murhum.v4i2.330.

media Koper Literasi (KOPRI) sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca pada siswa kelas III SD Negeri Jagalempeni 04. Subjek penelitian ini adalah 15 siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran visual Koper Literasi (KOPRI) layak digunakan sebagai media pembelajaran materi literasi membaca kelas III, berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi, dan pendidik dengan persentase 87%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, berdasarkan uji kepraktisan yang melibatkan respon peserta didik dan guru, diperoleh persentase 97%, yang masuk dalam kategori praktis. Hasil uji Paired sample T-Test menunjukkan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara kedua variabel. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran visual Koper Literasi (KOPRI) memiliki pengaruh signifikan dalam pemahaman materi penerapan Pancasila pada peserta didik kelas III di SD Negeri Jagalempeni 04. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan mengikuti tahapan model ADDIE, yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik analisis yang digunakan mencakup uji kelayakan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan.<sup>23</sup>

#### 4. Jurnal karya Dimas Setyo Aji, 2021 yang berjudul "Pengembangan Media

---

<sup>23</sup> Nisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Koper Literasi (KOPRI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Kelas III SD Negeri Jagalempeni 04" (SKRIPSI, UI Sultan Agung, 2023).

Pembelajaran *Suitcase Board* Pada Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SD” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Suitcase Board* dinyatakan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian untuk kelas III. Kelayakan media ini dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi yang memperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan kategori “sangat baik”, sementara validasi dari ahli media menghasilkan nilai rata-rata 4,72 dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya, hasil validasi oleh guru memperoleh skor rata-rata 5 dengan kategori “sangat baik”. Pada uji coba lapangan awal, siswa memperoleh skor rata-rata 4,563 dengan kategori “sangat baik”, dan pada uji coba lapangan utama, siswa memperoleh skor rata-rata 4,863 dengan kategori “sangat baik”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Suitcase Board* pada operasi hitung perkalian. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang menggunakan 7 dari 10 langkah model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Yuyang, Kecamatan Rongkop, Kabupaten Gunungkidul, pada tanggal 8 hingga 12 Maret 2021. Subjek penelitian ini adalah 12 siswa kelas III SD Negeri Yuyang, Kecamatan Rongkop, Kabupaten Gunungkidul..<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Dimas Setyo Aji, “Pengembangan Media Pembelajaran *Suitcase Board* Pada Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SD”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 3, (2021), pp. 230–38 <<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/17751/17>>.

5. Jurnal karya Rahmawati, Bukman Lian, dan Kiki Aryaningrum, 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Bola Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Koper Bola sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi media, validasi ahli materi memperoleh nilai 94% yang dikategorikan sangat valid, validasi ahli media sebesar 92% yang juga dikategorikan sangat valid, dan validasi ahli bahasa sebesar 92% yang masuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, penilaian angket dari hasil tes siswa menunjukkan 85,71%, yang dikategorikan sangat efektif. Dengan demikian, media Koper Bola yang dikembangkan oleh peneliti terbukti valid dan efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran Koper Bola pada mata pelajaran PPKN kelas III SD yang valid dan efektif. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 02, Campang Tiga Ulu.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Rahmawati, Lian, and Aryaningrum, 'Pengembangan Media Pembelajaran Koper Bola Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No. 03 (2023), pp. 1336-49 <<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10883>>

**Tabel 2.1**  
**Daftar Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Khanif Sofi Ariani, 2024, Pengembangan Media KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) Matematika Materi Perkalian Kelas II di MI Al-Muhtadun	(1) Hasil akhir pengembangan dengan metode ADDIE adalah media KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) pada materi perkalian kelas II yang valid. Hasil validasi kepada ahli mendapat kriteria sangat layak dengan nilai 3,67 dari ahli media; 3,75 dari ahli mater; 3,85 dari ahli pembelajaran; dan 3,43 dari praktisi (2) Tingkat kemenarikan KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) didapatkan dari siswa	1. Media yang digunakan 2. Menggunakan metode penelitian R&D 3. Menggunakan model pengembangan ADDIE 4. Bahan utama pembuatan mediana dari kayu 5. Subjek yang digunakan kelas II MI	1. Materi yang digunakan perkalian (Matematika) 2. Tempat penelitian 3. Desain penelitian 4. Jumlah peserta didik
2.	Dina Nur Maulida, Siti Labiba Kusna. dan Endang Puspitasari, 2023, Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun	Koper literasi yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan untuk anak usia dini baik dari segi pembelajaran, kualitas fisik, dan bahasa. Penilaian kemampuan literasi anak menggunakan media koper literasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil sebesar 84%, sedangkan hasil uji coba kelompok besar sebesar 85% dengan kategori sangat setuju/layak digunakan. Dapat disimpulkan bahwa	1. Media yang digunakan 2. Menggunakan metode penelitian R&D 3. Menggunakan model pengembangan ADDIE	1. Bahan utama 2. Subjek penelitian 3. Tempat penelitian 4. desain penelitian

		media koper literasi dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Ummah 12 Sidorejo, Bojonegoro.		
3.	Ismi Solikhatun Nisa, 2023, Pengembangan Media Pembelajaran Visual Koper Literasi (KOPRI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Kelas III SD Negeri Jagalempeni 04	Pengembangan media pembelajaran visual Koper Literasi (KOPRI) layak digunakan sebagai media pembelajaran materi literasi membaca kelas III berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan pendidik dengan presentase 87% kategori sangat layak, sedangkan berdasarkan uji kepraktisan respon peserta didik dan guru dengan presentase 97% kategori praktis.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang digunakan</li> <li>2. Menggunakan metode penelitian R&amp;D</li> <li>3. Menggunakan model pengembangan ADDIE</li> <li>4. Bahan utama pembuatannya dari kayu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek kelas III</li> <li>2. Tempat penelitian</li> <li>3. Desain media</li> <li>4. Mata pelajaran</li> </ol>
4.	Dimas Setyo Aji, 2021, Pengembangan Media Pembelajaran Suitcase Board Pada Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SD	media pembelajaran <i>Suitcase Board</i> dinyatakan "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian kelas III. Kelayakan media dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi yang memperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan kategori "sangat baik" sedangkan berdasarkan hasil dari validasi ahli media memperoleh hasil rata-rata 472 dengan kategori "sangat baik". Selanjutnya pada hasil validasi oleh guru memperoleh skor rata-rata 5 dengan kategori	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang digunakan</li> <li>2. Menggunakan metode penelitian R&amp;D</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahan utama</li> <li>2. Subjek penelitian</li> <li>3. Tempat penelitian</li> <li>4. Mata pelajaran</li> <li>5. Desain media</li> </ol>

		<p>“sangat baik”. Hasil uji coba lapangan awal oleh siswa memperoleh skor rata-rata 4,563 dengan kategori “sangat baik”. Dan hasil uji coba lapangan utama oleh siswa memperoleh skor rata-rata 4,863 dengan kategori “sangat baik”.</p>		
5.	<p>Rahmawati, Bukman Lian, dan Kiki Aryaningrum 2023, Pengembangan Media Pembelajaran Koper Bola Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD</p>	<p>Media Koper Bola sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil kevalidan media yakni validasi ahli materi sebesar 94% dikategorikan sangat valid, validasi ahli media sebesar 92% dikategorikan sangat valid, dan validasi ahli bahasa sebesar 92% dikategorikan sangat valid. Lalu penilaian angket dari hasil tes siswa 85,71% dikategorikan sangat efektif. Dikarenakan media Koper Bola yang dikembangkan peneliti valid dan efektif, maka media Koper Bola dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan mata pelajaran PPKN</li> <li>2. Media yang digunakan</li> <li>3. Menggunakan model pengembangan ADDIE</li> <li>4. Bahan utama pembuatannya dari kayu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek penelitian</li> <li>2. Tempat penelitian</li> <li>3. Desain penelitian</li> </ol>

Sumber: diperoleh dari data penelitian terdahulu

Tinjauan dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa jurnal dari Rahmawati, Bukman Lian, dan Kiki Aryaningrum yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Koper Bola Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD” menjadi referensi paling sesuai dengan penelitian ini. Selain mata pelajaran yang digunakan sama, namun Rahmawati,

dkk menyoroti bahwa media berbentuk koper ini dinyatakan valid dan efektif. Dimana media ini didukung dengan adanya gambar-gambar yang relevan dengan materi. Oleh karena itu, media Koper Bola ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat dan penguasaan materi peserta didik. Temuan ini menginspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran koper dengan unsur keterbaruan pada subjek penelitian dan penerapannya di kelas II MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, serta materi yang disajikan dalam bentuk *pop-up book* dan penambahan *game (Spinner)*

Penelitian ini juga menghadirkan pembaruan dengan penambahan kuis berupa soal yang dilengkapi dengan fitur untuk menjawab. Inovasi ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dan tentunya dapat memudahkan dalam pemahaman materi yang disampaikan.

## B. Kajian Teori

### a. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media, terutama di tingkat Sekolah Dasar, dapat mendorong peserta didik untuk berpikir lebih realistis melalui visualisasi yang disajikan oleh guru. Media juga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan

membangkitkan minat mereka untuk lebih giat belajar.<sup>26</sup>

Kata "media" berasal dari bahasa Latin *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung pesan. Istilah media pembelajaran merujuk pada alat yang dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih aktif dan efektif. Selain itu, dengan banyaknya pilihan media pembelajaran yang tersedia, kegiatan pendidikan tidak lagi terbatas hanya pada penggunaan buku dan papan tulis saja.<sup>27</sup> Semua objek yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dipegang yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran.<sup>28</sup>

Di era sekarang, penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi. Media berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, media tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk membantu peserta didik dalam memahami materi serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Kehadiran media pembelajaran sangat penting, tergantung

<sup>26</sup> Kebon Agung et.al., 'Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN IB Padang Pengaruh Media Pop Up Book Pembelajaran IPA Tentang Invertebrata Kelas V SDN', *Journal Cerdas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN IB Padan*, Vol. 2. No.3 (2023), pp. 64-75.

<sup>27</sup> Aisyah Fadilah et.al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1. No. 2 (2023), pp. 1-17 <<https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>>.

<sup>28</sup> Septi Nurfadillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI), 2021,7 <https://g.co/kgs/kUB63d2>

pada tujuan dan materi yang diajarkan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan atau informasi. Untuk mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih mendalam, penggunaan media menjadi bagian yang tak terpisahkan dari sistem dan proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki dampak besar terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan elemen yang sangat penting dalam proses tersebut.<sup>29</sup>

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat krusial untuk mendukung proses belajar peserta didik. Media yang sesuai dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman langsung dan berfungsi sebagai alat yang mempermudah kegiatan belajar peserta didik. Penggunaan media dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, serta memberikan dampak psikologis yang positif terhadap pembelajaran.<sup>30</sup>

Definisi media pembelajaran dikemukakan oleh para ahli yang menunjukkan berbagai peran dan fungsi dalam proses pendidikan.

---

<sup>29</sup> Ani Daniyati et.al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran", *Journal of Student Research*, Vol. 1. No. 1 (2023), pp. 282-94, doi:10.55606/jsr.v1i1.993.

<sup>30</sup> Amelia Putri Wulandari et.al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education*, Vol. 5. No. 2 (2023), pp. 3928-36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074.

Berikut ini adalah definisi media pembelajaran menurut para ahli:<sup>31</sup>

- a) Menurut Robert Heinich, Michel Molenda, James Molenda, James D. Russel, Sharon E. Smaldib, media pembelajaran merupakan alat, bahan atau teknologi untuk membantu peserta didik meningkatkan komunikasi pembelajaran di kelas atau di luar kelas.
- b) Menurut Edgar Dale, mendefinisikan media pembelajaran sebagai cara mengkomunikasikan pemahaman atau yang diketahui, agar dapat dipelajari orang lain.
- c) Menurut Victor H. Yngve, media pembelajaran mencakup semua bentuk komunikasi manusia untuk menyampaikan objek kepada manusia lain.
- d) Menurut Richey & Klein, media pembelajaran mencakup semua bentuk media dan teknologi yang isinya untuk membantu mengkomunikasikan kepada manusia.
- e) Menurut Wiliam K. Reder, yang dimaksud media pembelajaran merupakan segala fasilitas yang membantu siswa dalam memperoleh, memproses, dan menyimpan pengetahuan.

Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merujuk pada alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi kepada peserta

---

<sup>31</sup> Larasati Nur Indah Prawesti, et.al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Lakeisha, 2021), 2 [https://books.google.co.id/books?id=C60MEQAAQBAJ&pg=PR5&dq=inauthor:+Ija+Srirahmawati,+M.Pd.&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&sa=X&ved=2ahUKEwii4fzIldCLAxUy3TgGHb9jCCwQ6wF6BAgOEAU](https://books.google.co.id/books?id=C60MEQAAQBAJ&pg=PR5&dq=inauthor:+Ija+Srirahmawati,+M.Pd.&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwii4fzIldCLAxUy3TgGHb9jCCwQ6wF6BAgOEAU)

didik, dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu dalam memperoleh, memproses, serta menyimpan pengetahuan.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, fungsi media sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima informasi (peserta didik). Selain itu, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

### 1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar

Dalam menyampaikan materi antara guru yang satu dengan yang lainnya sama, tidak ada kesenjangan pesan yang diajarkan oleh masing-masing guru.

### 2. Penafsiran yang berbeda dapat dihindari

Penafsiran berbeda antara guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimanapun berada

### 3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan adanya media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sebaliknya tanpa adanya media guru akan cenderung bicara satu arah.

### 4. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mendalam dan menyeluruh. Jika peserta didik hanya mendengarkan penjelasan verbal dari guru,

mereka mungkin kesulitan memahami pelajaran. Namun, jika mereka terlibat dalam aktivitas seperti melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami langsung melalui media pembelajaran, peserta didik akan lebih aktif dan lebih mudah menyerap serta mengingat materi yang diajarkan oleh guru.

5. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, tujuan belajar dapat tercapai dengan lebih efektif, menghemat waktu dan tenaga. Guru tidak perlu menjelaskan materi sebanyak yang tertulis di buku atau mengulang-ulangnya, karena dengan sekali penyajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

6. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menyajikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun melalui manipulasi, yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, tidak membosankan, dan menghindari kebosanan pada peserta didik. Dengan kondisi seperti ini, materi yang disampaikan akan mudah diterima.

7. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat membagi peran dengan media, sehingga memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu peserta didik yang mengalami

kesulitan dalam belajar, membentuk kepribadian, memberikan motivasi belajar, dan sebagainya.

8. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat merangsang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa bergantung hanya pada guru. Dimana perlu kita sadari bahwa waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu lebih banyak dihabiskan di luar jam sekolah.

9. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber pengetahuan lainnya.

### 3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berlach dan Ety menyatakan bahwa ciri-ciri media antara lain:<sup>32</sup>

#### 1. Ciri Fiksatif (*Fiksative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek, yang dapat diurutkan dan disusun kembali

<sup>32</sup> Salahuddin, "Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016", *JUPE Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol. 85. No. 1 (2016), p. 6 <<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/67>>.

menggunakan media seperti fotografi, video, disket, dll.

## 2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu peristiwa atau objek dapat dilakukan melalui ciri manipulatif. Peristiwa yang biasanya memakan waktu sehari-hari dapat dipersingkat menjadi 2 atau 3 menit dengan menggunakan teknik pengambilan gambar. Contohnya, proses larva yang berubah menjadi kepompong dan akhirnya menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi.

## 3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif pada media memungkinkan suatu objek atau kejadian untuk ditransformasikan melalui ruang, dan kejadian tersebut dapat disajikan berdasarkan ciri-ciri tertentu secara bersamaan. Selain itu, hal ini memungkinkan peserta didik berada di lokasi yang berbeda pada waktu yang sama.

## 4. Manfaat Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman, dkk mengemukakan kegunaan media pembelajaran secara umum antara lain:<sup>33</sup>

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
  - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan

<sup>33</sup> Rahmi Mudia Alti et.al , "*Media Pembelajaran*", ed. by S.Pd Tri Patri Wahyuni, Mei 2022 (PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022) <[https://eprints.unhas.ac.id/199/25/bookchapter/Media Pembelajaran.pdf](https://eprints.unhas.ac.id/199/25/bookchapter/Media%20Pembelajaran.pdf)>.

langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.

- 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - 3) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - 4) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
  - 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
  - 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataannya memakan waktu yang lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide.
- c) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan variasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan

kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan kenyataan.

- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau ke kebun binatang.

#### b. Media *Book Suitcase*

Media koper buku ini merupakan media yang telah dimodifikasi, dimana media *Book Suitcase* adalah media pembelajaran tiga dimensi yang efektif dan dilengkapi dengan teks dan gambar yang penuh warna serta terdapat elemen yang dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik, sehingga dapat memudahkan dalam memahami materi yang diberikan.

Media *Book Suitcase* atau Koper Buku dikembangkan memiliki 2 *page*. Pada *page* pertama terdapat buku berbentuk seperti *pop-up book* yang berisi materi serta terdapat *game spinner*, sedangkan *page* kedua terdapat kuis dan dilengkapi dengan fitur untuk menjawab kuis tersebut. Kemampuan yang dikembangkan antara lain: memahami materi nilai Pancasila melalui *pop-up book*, menentukan nilai-nilai Pancasila melalui *game spinner*, dan menjawab kuis dengan menggeser tali sesuai dengan

nilai dari Pancasila.

Dengan menggunakan media *Book Suitcase* peserta didik akan menjadi lebih aktif dan lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu, peserta didik juga terlatih menjadi pribadi yang jujur, percaya diri, dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran. Media *Book Suitcase* memiliki keunggulan antara lain: dapat digunakan berulang kali, memiliki desain warna dan komponen yang menarik, dapat digunakan untuk belajar sambil bermain serta terbuat dari bahan yang kuat dan tidak mudah rusak. Adapun kekurangan dari media koper ini adalah membutuhkan biaya yang banyak dan pembuatannya cukup rumit.

Media *Book Suitcase* dirancang untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Media *Book Suitcase* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang dapat merangsang kreativitas dan berpikir aktif. Berbagai permainan dan tantangan yang ada dalam media ini dapat mendorong mereka untuk berpikir kritis serta meningkatkan keterampilan kreatif mereka. Selain menyediakan hiburan permainan, media *Book Suitcase* juga mengandung nilai-nilai pendidikan. memungkinkan peserta didik dapat belajar sambil bermain dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Book Suitcase* adalah alat atau media yang berbentuk koper

yang berisi materi dan gambar yang menarik serta *game* dan kuis yang dapat digunakan oleh guru saat menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan untuk menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar materi yang disampaikan mudah diterima dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan media pembelajaran *Book Suitcase* yaitu:

**1. Guru menjelaskan materi dengan berbantuan *pop-up book***

Guru mengawali penjelasan materi melalui *pop-up book*. Di dalamnya terdapat sekumpulan materi disertai dengan bentuk dan gambar yang relevan dengan materi. Peserta didik juga dapat melihat dan membacanya secara bergantian.

**2. Peserta didik secara bergantian bermain *spinner game***

Cara menggunakannya yaitu peserta didik secara bergantian memutar *spinner*-nya, kemudian mengambil bendera yang berisikan gambar nilai-nilai Pancasila sesuai warna yang didapat dari memutar *spinner*-nya. Setelah peserta didik mengambil secara acak sesuai dengan warna yang sudah terpilih, peserta didik menentukan gambar tersebut sesuai dengan sila Pancasila.

**3. Peserta didik menjawab *quizz game***

Dilanjut dengan peserta didik mengambil pertanyaan, dengan mencabut tali ke atas secara acak sesuai pilihan peserta didik sendiri. Tali tersebut berisikan soal. Setiap kuis terdapat 3 soal. Peserta didik menjawab soalnya dengan menggeser jepit pada tali, menyesuaikan

dengan nilai pada Pancasila.

c. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat dipahami sebagai alat untuk mempertahankan nilai-nilai luhur dan moral yang berasal dari budaya bangsa Indonesia, yang diharapkan dapat diterapkan dalam perilaku sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila.<sup>34</sup>

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami dan dapat menjalankan hak serta kewajibannya. Selain itu, tujuan mata pelajaran ini adalah untuk menumbuhkan komitmen terhadap bangsa dan negara, serta membantu peserta didik untuk merefleksikan diri sebagai warga negara yang cerdas, terampil, dan berkepribadian, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.<sup>35</sup>

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang secara konseptual berfokus pada pembentukan karakter peserta didik, tidak akan tercapai jika pendekatan dan metode pembelajarannya hanya menekankan pada aspek kognitif saja. Hal ini dapat menyebabkan pembentukan karakter peserta didik terhambat, dan kasus degradasi moral di kalangan mereka tetap tinggi

<sup>34</sup> Sucahyono, "Hakikat Pembelajaran PPKn", 2016th edn (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016) <[https://repositori.kemdikbud.go.id/1034/1/Gabung\\_Rekon\\_SD\\_awal\\_kk\\_G.ok.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/1034/1/Gabung_Rekon_SD_awal_kk_G.ok.pdf)>.

<sup>35</sup> Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang", *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2, NO. 3 (2020), pp. 418-30 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>>.

Adapun tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar peserta didik mampu:

- 1) Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai negara, dan lingkungannya untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial.
- 2) Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi negara Indonesia serta mempraktekkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku serta menyelaraskan perwujudan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di tengah-tengah masyarakat global
- 4) Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbhineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membedakan jenis kelamin, SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan), status sosial-ekonomi, dan penyandang disabilitas
- 5) Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, serta berperan aktif dalam kancah global.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Ahmad Asroni, S M A Ma, and SMK Mak, "Panduan Guru Pendidikan Pancasila", 2023rd edn (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023) <<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Pendidikan-Pancasila-BG-KLS-X.pdf>>.

#### d. Materi Nilai-Nilai Pancasila

Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dan strategis. Hal ini karena Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai dasar yang menjadi fondasi kehidupan berbangsa dan bernegara. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar mereka tumbuh menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan peserta didik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan identitas bangsa yang kokoh di tengah arus globalisasi

Dengan demikian, penerapan nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar merupakan langkah strategis untuk membentuk generasi muda yang memiliki karakter kuat dan siap menghadapi tantangan global tanpa mengabaikan identitas bangsa. Upaya ini bertujuan agar mereka tidak hanya memahami konsep-konsep Pancasila secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam berinteraksi di lingkungan sekolah dan masyarakat luas, sehingga tercipta suasana sosial yang harmonis dan bermartabat.<sup>37</sup>

Membentuk generasi bangsa yang bermoral dan berkualitas tentu memerlukan berbagai langkah, salah satunya dengan menanamkan nilai-

---

<sup>37</sup> Nasihatun Ilmah et.al , "Nilai-Nilai Pancasila Dalam Lingkungan Sekitar Melalui Pembelajaran PPKN Siswa Kelas 2 SD Negeri Sambirejo 02", *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 7, No. 3 (2024), pp. 1-5 <<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/31259>>.

nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila. Sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing kehidupan masyarakat. Generasi penerus perlu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila, karena nilai-nilai tersebut dapat melindungi mereka dari pengaruh negatif yang dapat merusak moral. Melalui penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter, sikap dan perilaku menyimpang dapat diminimalkan. Berikut pentingnya penerapan nilai-nilai Pancasila pada kehidupan:<sup>38</sup>

- a. Menumbuhkan rasa cinta kepada Allah SWT.
- b. Menumbuhkan rasa cinta dan hormat kepada anggota keluarga.
- c. Menumbuhkan sikap toleransi gotong-royong dan bekerja sama.
- d. Menumbuhkan rasa cinta kepada manusia dan tidak membedakan.
- e. Menumbuhkan rasa cinta dan suka membantu orang yang susah.
- f. Berorientasi ke masa depan dan menghargai perubahan dan kemajuan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>38</sup> Dinie Anggraeni Dewi and Universitas Pendidikan Indonesia, "Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Pembangunan Karakter Bangsa", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan UNDIKSHA*, Vol. 5, No. 1 (2021), pp. 222-31 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34152>>.



Gambar 2.1  
Buku Pendidikan Pancasila Pegangan Guru

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* adalah model penelitian (*Research and Development*). Model penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan dapat dilakukan uji keefektifan dari produk tersebut.<sup>39</sup> Model ini melibatkan langkah-langkah ilmiah untuk memperoleh data yang dapat memudahkan dalam menciptakan, mengembangkan, dan mengesahkan produk. *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru melalui proses pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggung-jawabkan.<sup>40</sup>

Dari jenis-jenis model penelitian yang ada, pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dikembangkan pada tahun 1970-an pertama kali oleh *Florida State University* yang digunakan sebagai pengembangan produk atau model desain pembelajaran. Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Model ADDIE memiliki beberapa

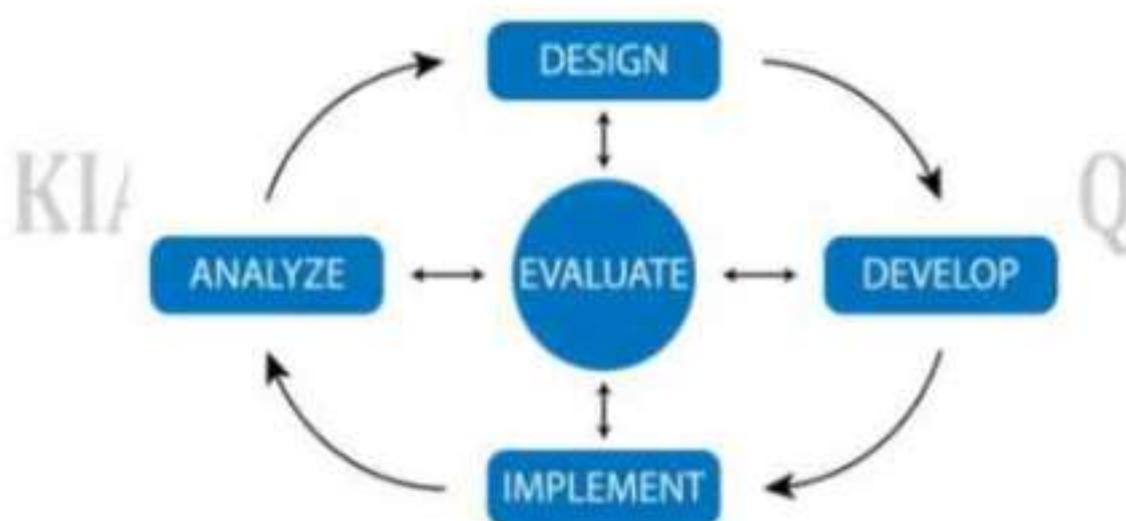
---

<sup>39</sup> Setra Yuwana, Titik Indarti, and Faizin, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran* (Malang: UMM Press, 2024), 1

<sup>40</sup> Agus Rustamana et.al., "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan", *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, Vol.2. No. 3 (2024), pp. 60-69 <<https://journal.aripi.or.id/index.php/Bima/article/view/1014>>.

kelebihan yaitu produk yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan evaluasi sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Model ini juga sistematis dan terstruktur. Sedangkan kelemahan dari model penelitian dan pengembangan ini adalah terkesan kaku, formalistis, dan memerlukan waktu yang lama.<sup>41</sup>

Alasan menggunakan model ini adalah model penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Model ini menawarkan produk yang telah diuji secara ilmiah sehingga produk yang dihasilkan sangat berkualitas. Model ini juga sistematis dan terstruktur dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi hingga tahap evaluasi. Dimana tahap evaluasi sangat penting untuk dilakukan sebagai perbaikan atas kekurangan produk yang dikembangkan.



Gambar 3.1  
Alur Pengembangan Model ADDIE

<sup>41</sup> Marinu Waruwu, 'Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 2, No. 9, (2024), pp 1227 doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.

Diagram alur pengembangan model ADDIE menunjukkan ada beberapa langkah yang diikuti, yaitu: *Pertama*, Analisis yakni dengan mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran serta menganalisis apa yang menjadi kebutuhan peserta didik dan guru dilembaga tersebut. *Kedua*, Desain yaitu dengan merancang dan melakukan pendesainan terkait produk apa yang dibutuhkan di dalam kelas berdasarkan pengujian yang benar. *Ketiga*, Pengembangan yaitu melakukan pengembangan terkait produk yang telah dirancang. *Keempat*, Implementasi dengan menerapkan produk yang telah dirancang dan telah dikembangkan setelah melalui revisi dari para ahli/validator. *Kelima* yaitu evaluasi. Pada tahap ini dilakukan penilaian dan pengukuran sejauh mana produk tersebut berdampak pada pembelajaran. Setiap tahapan dari model penelitian ini memiliki peran yang sangat penting yang digunakan untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara sistematis dan efektif, sehingga produk akhir dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

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

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Molenda dan Reiser. Molenda mengatakan bahwa model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Ketika digunakan dalam

pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif.<sup>42</sup> Model ADDIE terdiri dari lima langkah.<sup>43</sup>

### 1. Tahap pertama Analisis (*Analysis*)

Adapun kegiatan yang mencakup pada tahap analisis adalah sebagai berikut: (a) Menganalisis kompetensi yang diperlukan peserta didik; (b) Menganalisis karakter peserta didik yang ditinjau dari kapasitas belajar, kemampuan, keterampilan, sikap serta unsur-unsur lainnya yang berkaitan; (c) Menganalisis materi berdasarkan kompetensi yang dibutuhkan.

Pada tahap analisis melibatkan tiga pertanyaan: (1) Kompetensi apa saja yang harus dikuasai peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan?, (2) Bagaimana karakteristik peserta didik yang akan menggunakan produk pengembangan?, (3) Materi apa yang perlu dikembangkan?

Berikut ini uraian tahapan analisis:

#### 1. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan sarana bahan ajar, bagaimana cara guru mengajar di dalam kelas, seperti apa cara peserta didik belajar,

<sup>42</sup> Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini", *Instruksional*, Vol. 1. No. 2 (2020), p. 122, doi:10.24853/instruksional.1.2.122-130.

<sup>43</sup> Fayrus and Slamet, "*Model Penelitian Pengembangan (R n D)*". ed. by M.Pd Rinda Risdiantoro, 2022nd edn (Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022) <Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*, 2022.>.

dan kesulitan apa yang di alami oleh peserta didik ketika proses pembelajaran.

Pada tahap ini dilakukan observasi di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan dilakukan wawancara kepada guru di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Hasil menunjukkan bahwa kurangnya motivasi belajar dari peserta didik dalam pembelajaran dan sulitnya memahami materi nilai-nilai Pancasila karena materi tersebut cukup banyak. Serta karakter peserta didik yang cenderung aktif sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik.

## 2. Analisis materi

Pada tahap analisis materi dilakukan pengumpulan informasi mengenai materi yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, materi yang dipilih adalah nilai-nilai Pancasila dengan pertimbangan wawancara kepada guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Pada tahap analisis materi ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang terkait dalam materi tersebut.

## 3. Analisis kinerja

Pada tahap ini dilakukan proses menganalisis metode, media, dan strategi yang dilakukan oleh guru ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang diperoleh guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas yaitu keterbatasannya waktu. Serta kurangnya fasilitas yang ada di sekolah. Walaupun

pendidik pernah menggunakan inovasi dalam pembelajaran, namun tidak semua peserta didik dapat memahami materinya.

#### 4. Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan dengan melihat tujuan pembelajaran pada materi tersebut agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Analisis tujuan pembelajaran pada penelitian ini berada pada fase A di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih disesuaikan dengan media pembelajaran *Book Suitcase* adalah materi nilai-nilai Pancasila dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat memahami nilai-nilai Pancasila
- 2) Peserta didik dapat mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari

#### 2. Tahap *kedua* Perancangan (*Design*)

Tahap desain dimulai dengan melihat dan menyesuaikan antara media yang akan dikembangkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian, merancang dan melakukan pendesainan terkait produk yang dibutuhkan dalam kelas melalui metode pembelajaran yang sesuai. Merancang media *Book Suitcase* dengan membuat desain koper dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Serta pembuatan buku panduan bagi guru. Dalam proses pembuatan desain-desainnya menggunakan aplikasi canva. Desainnya dirancang dengan bentuk dan warna yang dapat menarik perhatian peserta didik.

#### 3. Tahap *ketiga* Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah proses pengembangan, yang pada dasarnya bertujuan untuk mengubah spesifikasi desain menjadi bentuk fisik, sehingga menghasilkan *prototype* produk yang dikembangkan. Semua elemen yang telah ditentukan pada tahap perancangan, seperti pemilihan materi berdasarkan karakteristik peserta didik dan kebutuhan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan, dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk *prototype*.

Kegiatan pada tahap pengembangan meliputi beberapa langkah seperti, mencari dan mengumpulkan berbagai sumber atau referensi yang diperlukan untuk mengembangkan materi, membuat fitur-fitur pendukung, merancang gambar ilustrasi, mengatur *layout*, dan lain-lain.

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

Pada tahap ini, penerapan hasil pengembangan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap proses pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan setelah memperoleh skor dan telah direvisi sesuai dengan saran dan komentar validator pada tahap sebelumnya. Implementasi dilakukan dengan mengambil subjek penelitian dengan jumlah 27 peserta didik di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.

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

Tahap akhir adalah melakukan evaluasi. Tahap ini merupakan proses menilai kualitas dan mengukur sejauh mana produk tersebut berdampak pada pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan dengan mencatat

apa saja yang menjadi kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Book Suitcase*. Apabila terdapat kekurangan atau kelemahan maka perlu adanya revisi atau perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat layak digunakan.

### C. Uji Coba Produk

Setelah produk selesai dirancang, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian produk. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menilai kelayakan produk yang akan digunakan serta menjangkau sejauh mana produk yang dibuat memenuhi tujuan dan sasaran pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan.<sup>44</sup> Pada tahap ini produk yang sudah jadi diujikan produknya. Dalam pengembangan media *Book Suitcase* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi nilai-nilai Pancasila, subjek uji coba pada melibatkan dosen ahli media, dosen ahli materi, dosen ahli bahasa, guru kelas IIA, serta peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.

### D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk merupakan representasi dari proses evaluasi terhadap produk. Evaluasi ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk, sehingga dapat dilakukan perbaikan di masa depan. Desain uji coba yang dikembangkan, akan divalidasi oleh para ahli sebagai panduan untuk memastikan keabsahan produk yang dihasilkan. Setelah

---

<sup>44</sup> Tim Penyusun, "Pedoman Karya Tulis Ilmiah", (Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq), 131

melalui validasi, produk tersebut akan diuji coba kepada peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran *Book Suitcase* yang dikembangkan. Tujuan dari desain uji coba ini adalah untuk memastikan kelayakan penggunaan media *Book Suitcase* yang telah dirancang.

### 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba validitas produk terdiri dari 4 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dari dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kemudian ahli pembelajaran dari guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Selain itu, juga melibatkan seluruh peserta didik di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu sebagai subjek uji coba produk. Adapun tim ahli sebagai berikut:

#### 1) Ahli media

Dosen (Ahli media) yang terlibat adalah Dr. Nino Indrianto, M.Pd., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

#### 2) Ahli materi

Dosen (Ahli materi) yang terlibat adalah Wiwik Indriyawati, S.Pd sebagai guru bagian kurikulum di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.

#### 3) Ahli bahasa

Dosen (Ahli bahasa) pada penelitian dan pengembangan ini yang berperan adalah Shidiq Ardianta, M.Pd., dosen di Universitas

Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4) Ahli pembelajaran

Pada penelitian pengembangan ini, ahli pembelajaran yang berperan adalah guru kelas IIA di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yaitu Ana Nur Lailatul Fitriyah, S.Pd.

5) Peserta didik

Peserta didik kelas IIA di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yang terdiri dari 27 peserta didik, digunakan untuk mengukur pemahaman materi dan efektivitas melalui pengembangan media *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II.

## 2. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam pengembangan produk, dengan harapan produk yang dihasilkan menjadi lebih valid dan praktis untuk digunakan.

### A. Data Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menekankan pada deskripsi dan analisis. Oleh karena itu, penelitian kualitatif memanfaatkan narasi atau kata-kata untuk mengungkapkan dan menerangkan makna di balik setiap fenomena, gejala, dan situasi

sosial yang diteliti.<sup>45</sup>

Penelitian ini mengumpulkan data kualitatif yang berisi informasi deskriptif mengenai pengembangan produk, yang diperoleh melalui wawancara dan observasi selama tahap analisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, data juga mencakup respon peserta didik, kritik, saran, serta masukan dari validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas, dan pihak terkait lainnya, yang digunakan sebagai referensi penting untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Serta didukung dengan analisis bacaan seperti artikel, jurnal, buku, dan skripsi.

#### B. Data Kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang bergantung pada pengukuran, perhitungan, rumus, dan data numerik yang pasti, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penyusunan hipotesis, teknik, analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Data ini mengandung angka dan skala yang diperoleh dari hasil angket ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Serta dari hasil angket respon peserta didik. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus.

---

<sup>45</sup> Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220-30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan suatu proses yang terstruktur dalam penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan, guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya, sehingga dapat mendukung kesimpulan penelitian.<sup>46</sup>

Berikut ini adalah instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini.

#### a) Observasi

Observasi adalah aktivitas yang melibatkan penggunaan panca indera untuk mengamati perilaku subjek penelitian serta kondisi sosial di sekitarnya. Dalam proses observasi, tidak hanya dilakukan pengukuran terhadap sikap responden, tetapi juga untuk mencatat berbagai fenomena yang terjadi.

Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati dan mengumpulkan informasi secara langsung untuk memahami keadaan subjek di lapangan. Observasi di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu dilakukan dengan metode non-partisipan, yaitu tidak terlibat langsung berperan sebagai pengamat independen. Observasi hanya dengan mengamati bagaimana

---

<sup>46</sup> M Nafisatur, "Metode Pengumpulan Data Penelitian", *J-CEKI Jurnal Cendikia Ilmiah*, Vol. 3. No. 5 (2024), pp. 5423-43 <<https://journal-nusantara.com/index.php/J-CEKI/article/view/5181>>.

interaksi peserta didik selama pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi secara langsung. Tujuan dari kegiatan wawancara adalah untuk menggali pemahaman secara mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan perspektif individu terkait fenomena yang sedang diteliti.<sup>47</sup>

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi formal dan tidak terstruktur. Pada wawancara semi formal, sebelumnya telah disiapkan daftar pertanyaan, sementara wawancara tidak terstruktur bersifat lebih fleksibel, bergantung pada arah percakapan dengan narasumber. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui kegiatan dan kondisi pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

c) Angket

Menurut Zainal Arifin, angket merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk mengumpulkan data atau informasi, yang harus dijawab oleh responden secara bebas berdasarkan pendapat

---

<sup>47</sup> M. Nafisatur, "Metode Pengumpulan Data Penelitian", *J-CEKI Jurnal Cendikia Ilmiah*, Vol. 3. No. 5 (2024), pp. 5423-43 <<https://journal-nusantara.com/index.php/J-CEKI/article/view/5181>>.

mereka.<sup>48</sup> Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada 4 validator, yaitu validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran, serta kepada peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.

Angket untuk validator media, materi, bahasa, dan pembelajaran menggunakan skala Likert dengan lima jawaban yaitu: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang Baik, dan Sangat Kurang. Sedangkan untuk respon peserta didik menggunakan skala Guttman dengan dua jawaban interval "Ya" atau "Tidak".

d) Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengamatan secara langsung untuk memperoleh data yang relevan dengan topik penelitian.<sup>49</sup> Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh berbagai informasi profil, seperti profil sekolah, data peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Observasi dan wawancara juga merupakan bagian dari dokumentasi yang menjadi penguat penelitian ini.

#### 4. Tehnik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif yang bertujuan untuk memahami dan mengelola data dalam

<sup>48</sup> Ika Ernawati and Dessy Setiawaty, "Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018", *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol. 5. No. 2 (2021), pp. 220-25, doi:10.31316/g.couns.v5i2.1567.

<sup>49</sup> Anggy Giri Prawiyogi et.al., "Penggunaan Media *Big Book* Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5. No. 1 (2021), pp. 446-52, doi:10.31004/basicedu.v5i1.787.

rangka mengukur kelayakan dan kepraktisan produk. Data kualitatif berupa deskripsi tentang prosedur pengembangan produk media *Book Suitcase*, sementara data kuantitatif mencakup skor angket (angket validasi ahli dan angket respon peserta didik). Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:<sup>50</sup>

a. Analisis Data Kelayakan (Validasi Para Ahli)

Penilaian pada angket validasi ahli bertujuan untuk menilai kelayakan produk media yang dikembangkan. Penilaian ini menggunakan skala Likert, yang berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dengan skala Likert, variabel yang diukur diuraikan menjadi indikator-indikator yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam menyusun item instrumen, baik berupa pernyataan maupun pertanyaan. Untuk analisis kuantitatif, jawaban tersebut akan diberi skor.<sup>51</sup>

**Tabel 3.1**  
**Analisis Kelayakan**

Peringkat	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Slamet Widodo, et.al, 2023

<sup>50</sup> Muhammad Hasan Basri and Al-Asasiyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* Dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar", *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7. No. 1 (2022), pp. 33-45 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/5701>>.

<sup>51</sup> Moch. Bahak Udin By Arifin, 'Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan', Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh, 2018, doi:10.21070/2018/978-602-5914-19-5.

Data hasil angket analisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara sebagai berikut.

- 1) Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan validasi yang diperoleh dari validator dengan menggunakan rumus:<sup>52</sup>

$$V\text{-ah} = \frac{T\text{se}}{T\text{sh}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

V-ah= Validasi ahli

Tse= Total Skor Empiris yang dicapai

Tsh= Total Skor Maksimal

- 2) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas.

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Uji Kelayakan**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Sumber: Zunaidah & Amin, 2016

Setelah diperoleh penilaian dari masing-masing validator, dilakukan perhitungan hasil gabungan validasi ke dalam rumus sebagai berikut.<sup>53</sup>

<sup>52</sup> Hasan Basri and Al-Asasiyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* Dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar". *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7. No. 1 (2022), pp. 33-45 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/5701>>.

<sup>53</sup> Hasan Basri and Al-Asasiyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* Dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar". *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7. No. 1 (2022), pp. 33-45 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/5701>>.

$$V=Va^1+Va^2+Va^3/Va^4/4$$

**Keterangan:**

V= Validitas Gabungan

Va<sup>1</sup>= Validator 1 (Ahli Media)

Va<sup>2</sup>= Validator 2 (Ahli Materi)

Va<sup>3</sup>= Validator 3 (Ahli Bahasa)

Va<sup>4</sup>=Validator 4 (Ahli Pembelajaran)

b. Analisis Data Angket Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai kepraktisan media yang telah dikembangkan. Dalam analisis data angket respon peserta didik, digunakan skala Guttman, yang hanya memiliki dua pilihan interval, yaitu "Ya" atau "Tidak", "Benar" atau "Salah", dan "Pernah" atau "Tidak Pernah". Penggunaan skala ini bertujuan untuk memperoleh jawaban yang tegas mengenai permasalahan yang diajukan. Pada lembar angket respon peserta didik, terdapat dua pilihan jawaban, yaitu "Ya" dan "Tidak".<sup>54</sup>

**Tabel 3.3**  
**Skor Respon Peserta Didik**

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Slamet Widodo, et.al, 2023

Berdasarkan dari penilaian angket respon peserta didik, maka

<sup>54</sup> Arifin, 'Buku Ajar Metodol. Penelit. Pendidik.' Moch. Bahak Udin By Arifin, 'Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan', Politeknik Pertanian Negeri PayakumbuPh, 2018, doi:10.21070/2018/978-602-5914-19-5.

penilaian yang digunakan yaitu dengan rumus sebagai berikut:<sup>55</sup>

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Data analisis respon peserta didik tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *Book Suitcase* dengan melihat presentase sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Respon Peserta Didik**

Kriteria	Skor (%)
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

Sumber: Rahiima & Aji, 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

<sup>55</sup> Hasan Basri and Al-Asasiyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* Dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar". *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7. No. 1 (2022), pp. 33-45 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/5701>>.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media koper yang bernama *Book Suitcase* mengenai materi nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diterapkan di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Hasil penelitian mengenai media *Book Suitcase* adalah sebagai berikut:

##### 1. *Analysis (Analysis)*

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis. Dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi di lembaga tersebut, serta menganalisis kebutuhan yang ada di kelas. Tahap analisis berfungsi untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dan perlu disesuaikan saat pembuatan suatu produk. Dalam hal ini, dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kinerja, dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah uraian tahapan analisis

##### a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan sarana bahan ajar, cara guru mengajar

dalam pembelajaran di kelas, cara peserta didik belajar, serta kesulitan yang dialami oleh peserta didik ketika proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan observasi di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu tepatnya di kelas IIA, ditemukan bahwa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila guru menjelaskan materinya dengan bantuan hanya dari buku sehingga tampak gurunya yang lebih aktif. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan pemberian tugas. Sebagian gaya belajar peserta didiknya tidak bisa diam, mereka harus bergurau terlebih dahulu. Selain itu, terdapat peserta didik yang suka jail, sehingga kondisi kelas menjadi ramai. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang fokus dan kurang dalam memahami materi. Permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya motivasi dari diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>56</sup>

Hal tersebut senada dengan salah satu pernyataan peserta didik kelas IIA pada saat wawancara yang menyatakan bahwasannya mereka kesulitan dalam memahami materi materi nilai-nilai Pancasila karena terlalu banyak bacaan. Mereka merasa bosan karena banyak materi yang harus dibaca dan

---

<sup>56</sup> Observasi, Habibah, di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, 25 Oktober 2024

dihafal sehingga mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materinya.

“... saya nggak suka pelajaran Pendidikan Pancasila, saya kalo pelajaran Pendidikan Pancasila tak liat gambarnya tok Bu, ndak mau baca soalnya kebanyakan.”<sup>57</sup>

“... saya suka kalo belajar ada permainannya Bu seru gitu, jadi nggak bosan. Terus suka kalo ada tebak-tebakan terus dikasih hadiah.”<sup>58</sup>

Dari wawancara dengan peserta didik di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang ada di kelas adalah kurang aktifnya peserta didik pada saat pembelajaran dan kesulitan dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila karena terlalu banyak bacaan.



**Gambar 4.1**  
Wawancara Dengan Peserta Didik

Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yaitu Ana Nur Lailatul Fitriyah, S.Pd.

“...Untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak pernah menggunakan media, cukup saya jelaskan apa yang ada dibuku.

<sup>57</sup> Wawancara, Rhandra, (Peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 13 Januari 2025

<sup>58</sup> Wawancara, Ainun, (Peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 07 Desember 2024

Untuk diusia mereka yang masih kelas dua masih perlu dengan penjelasan yang sangat detail. Tapi biar mereka nggak bosen, sesekali saya buat gambar-gambar yang berhubungan dengan materi. Atau nggak saya kreasikan tugasnya seperti menempel atau menggambar sekiranya mereka nggak bosen. Karena mereka suka kalo belajarnya dengan hal-hal baru, pokok yang belum mereka lihat pasti seneng mbak.<sup>59</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IIA, dapat digaris bawahi bahwa karakteristik peserta didik di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu suka dengan pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung. Mereka suka dengan hal-hal yang baru yang belum mereka lihat sebelumnya.



**Gambar 4.2**  
**Wawancara dengan Guru Kelas**

Berdasarkan pemaparan tersebut, ada beberapa hal yang dapat ditemukan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru kelas belum pernah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Guru hanya

<sup>59</sup> Wawancara, Ana Nur Lailatul Fitriyah, S.Pd., (Guru Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 25 Oktober 2024

menggunakan alat bantu belajar berupa buku, latihan soal, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan soal-soal bergambar dari kertas. Peserta didik terlihat lebih antusias ketika guru menunjukkan media berupa gambar-gambar menggunakan kertas. Karakteristik peserta didik kelas II yaitu mereka lebih suka belajar ketika melibatkan mereka secara langsung dan pembelajarannya dikemas dengan permainan. Jadi mereka bukan hanya belajar namun mereka dapat bermain. Mereka masih kesulitan memahami materi, jika hanya duduk mendengarkan penjelasan saja.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan peserta didik tidak mudah merasa bosan. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran *Book Suitcase* yang di dalamnya terdapat fitur materi, *game*, dan kuis yang disertai dengan gambar, bentuk, dan warna yang bervariasi untuk menarik perhatian peserta didik.

b. Analisis materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang materi yang akan dikembangkan. Materi yang diambil adalah nilai-nilai Pancasila. Adanya analisis materi bertujuan untuk mengetahui konsep-konsep materi yang cocok untuk menerapkan produk yang akan dikembangkan.

Materi nilai-nilai Pancasila erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pada materi ini dicantumkan materi secara ringkas sekaligus dengan contoh-contoh gambar yang sederhana untuk mempermudah

peserta didik dalam mengingat sehingga mudah untuk memahaminya dan dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu

“... Materi ini bisa mbak, karena pada materi ini rata-rata banyak yang masih bingung, meskipun saya sudah jelaskan beberapa kali dengan dengan kalimat-kalimat yang mudah diingat tapi tetap saja hanya anak-anak itu saja yang paham.”<sup>60</sup>

Materi nilai-nilai Pancasila termasuk pada fase A dengan Capaian Pembelajaran: peserta didik mampu mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol, dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, mengenal para perumus Pancasila.

### c. Analisis kinerja

Analisis kinerja adalah proses menganalisis metode, media, dan strategi yang dilakukan oleh guru ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala madrasah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yaitu Drs. Suyitman.

“... Disini jarang sekali guru yang menggunakan media pembelajaran, paling ya cuman makai LCD proyektor, terus kalo IPA ya itu pakai alat peraga. Belajarnya juga ada yang di lab. Kalau sekolah tersedianya itu. Kebanyakan guru disini pakai metode ceramah.”<sup>61</sup>

Dari pernyataan tersebut guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran dan minimnya fasilitas yang ada di sekolah.

<sup>60</sup> Wawancara, Ana Nur Lailatul, S.Pd, (Guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 13 Januari 2025

<sup>61</sup> Wawancara, Drs. Suyitman, (Kepala Madrasah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu, 25 Oktober 2024

#### d. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses penyesuaian tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu mengatakan:

“... Sebenarnya ini materi bagus mbak untuk anak-anak, kan usianya mereka masih mudah mengingat, terus biar belajar dari umur sekarang mengenai hal-hal sederhana tentang nilai-nilai Pancasila itu nanti juga berhubungan dengan karakter mereka seperti tidak boleh saling ngejek harus saling membantu itu kan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.”<sup>62</sup>

Analisis tujuan pembelajaran berada pada fase A di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan analisis materi, materi yang dipilih dan disesuaikan dengan media pembelajaran *Book Suitcase* materi nilai-nilai Pancasila dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat memahami nilai-nilai Pancasila
- 2) Peserta didik dapat mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

#### 2. Design (Perancangan)

Tahap kedua yaitu perencanaan. Setelah melakukan analisis terkait kebutuhan produk dan karakteristik peserta didik dari hasil pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Kemudian merancang peralatan dan bahan yang akan dibutuhkan, serta membuat desain gambaran media *Book Suitcase*. Adapun langkah-langkah dalam proses perancangan adalah sebagai berikut:

<sup>62</sup> Wawancara, Ana Nur Lailatul, S.Pd, (Guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu), 13 Januari 2025

a) Membuat desain koper.

Di dalam koper tersebut terdapat beberapa fitur yaitu:

1) Materi pembelajaran

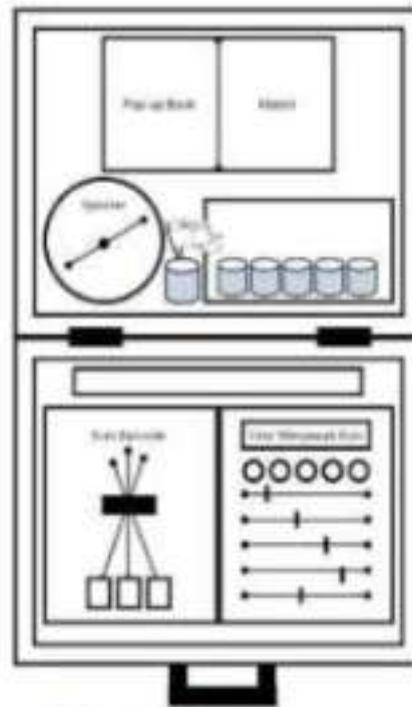
Di dalamnya terdapat materi nilai-nilai Pancasila yang dibentuk seperti buku dengan model *pop-up book* sehingga terlihat lebih menarik. Desainnya dibuat timbul dan terdapat gambar-gambar yang dapat dibuka tutup.

2) *Game*

*Game* yang ada di dalam koper adalah permainan *spinner*. Permainan tersebut dilengkapi bendera yang berisi gambar-gambar nilai-nilai Pancasila. Selain itu, terdapat tempat-tempat untuk meletakkan bendera tersebut setelah memainkan *spinnernya*. Peserta didik dapat memainkannya secara langsung dengan bergantian sesuai petunjuk.

3) *Quiz*

*Quiz* ini berisi soal. Terdapat 27 soal disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang ada di kelas. Setiap soal berbeda-beda masing-masing berisi 3 pertanyaan. *Quiz* ini dilengkapi dengan fitur menjawabnya. Caranya dengan menggeser jepit menyesuaikan dengan jawaban nilai-nilai Pancasila.



**Gambar 4.3**  
**Desain Media *Book Suitcase***

Adapun cover bagian depan dan belakang dari media *Book Suitcase* elemen-elemennya didesain dari aplikasi canva kemudian dicetak menggunakan kertas stiker. Setelah itu digunting dan ditempel di bagian depan dan belakang cover agar koper terlihat lebih menarik.



**Gambar 4.4**  
**Desain Cover Media *Book Suitcase***

b) Membuat buku panduan

Buku panduan ini dipegang oleh guru. Adapun isi dari buku panduan yaitu:

1) Kata pengantar

Di dalam kata pengantar berisi sambutan yang disampaikan oleh penulis, ucapan terimakasih, dan permohonan kritik dan saran.

2) Daftar isi

Daftar isi mencakup urutan dari sekumpulan bab materi yang dibahas. Dengan adanya daftar isi memudahkan pengguna untuk menemukan isi yang akan dipelajari dalam buku panduan ini. Berikut ini adalah desain daftar isi buku panduan media pembelajaran *Book Suitcase*.

3) Pendahuluan

Di dalam pendahuluan membahas mengenai produk media pembelajaran *Book Suitcase*. Di dalamnya dijelaskan secara singkat mengenai media tersebut sehingga pembaca mengetahui gambaran media yang akan digunakan.

4) Gambar media *Book Suitcase*

Di dalamnya berisi gambar mengenai media *Book Suitcase*. Dilengkapi dengan detail fitur-fitur yang ada di dalamnya.

5) Petunjuk penggunaan

Pada lembar ini berisi mengenai cara menggunakan media *Book Suitcase* yang dijelaskan secara detail dari pertama menggunakan

hingga selesai.

6) TP, ATP, CP

Di dalamnya berisi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran terkait materi nilai-nilai Pancasila yang harus ditempuh peserta didik.

7) Materi pembelajaran

Di dalam buku panduan terdapat ringkasan materi sebagai sumber belajar. Terdapat materi nilai-nilai Pancasila mengenai contoh-contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila.

8) Kunci jawaban *spinner game*

Di dalamnya terdapat kunci jawaban permainan *spinner*, sebagai pegangan guru untuk mengoreksi jawaban dari peserta didik.

9) Kunci jawaban *quizz game*

Di dalamnya juga dilengkapi dengan kunci jawaban semua soal kuis. Kunci jawaban ini dijadikan acuan guru dalam mengoreksi jawaban dari peserta didik.

5. **Development (Pengembangan)**

Tahap ketiga adalah proses menghasilkan dan mengembangkan media *Book Suitcase*. Setelah peneliti melakukan uji validasi produk yang dilakukan oleh 4 validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran melalui angket penilaian untuk mengetahui kelayakan media *Book Suitcase*, kritik dan saran dari validator untuk melakukan perbaikan produk. Adapun langkah-langkah menghasilkan produk media *Book Suitcase*

sebagai berikut:

a. Pembuatan rancangan media pembelajaran *Book Suitcase*

Media pembelajaran *Book Suitcase* merupakan media pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh peserta didik. Media pembelajaran ini disesuaikan dengan materi dan karakteristik kebutuhan peserta didik. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media *Book Suitcase* juga mudah didapatkan. Adapun bahan-bahan yang harus disiapkan yaitu:

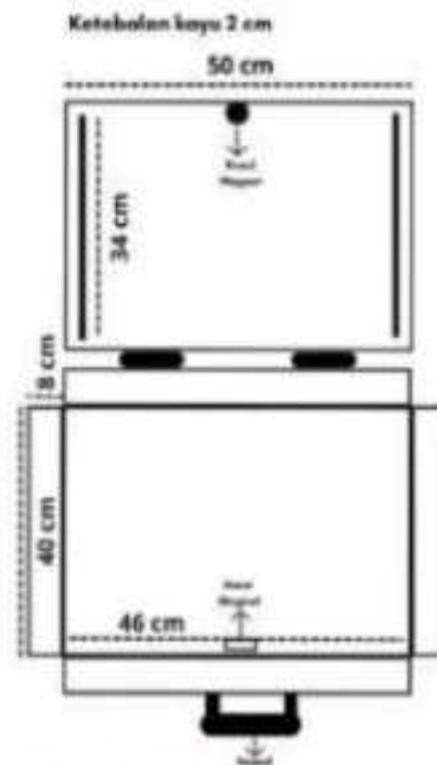
- 
- |                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| 1) Kayu         | 12) Tusuk sate       |
| 2) Engsel       | 13) Kertas origami   |
| 3) Kunci magnet | 14) Tali kur         |
| 4) Plitur kayu  | 15) Paku kecil       |
| 5) Gunting      | 16) Palu             |
| 6) Kardus       | 17) Cat              |
| 7) Penggaris    | 18) Jepit            |
| 8) Cutter       | 19) Kertas bufallo   |
| 9) Lem kertas   | 20) Isolasi          |
| 10) Double Tape | 21) Botol susu bekas |
| 11) Pita        | 22) Lem Bakar        |

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *Book Suitcase*, antara lain:

- 1) Membuat desain kerangka koper di canva dengan panjang 50 cm, lebar 40 cm, tinggi 8 cm, dan ketebalan kayu 2 cm. Ukuran ini di ambil referensi jurnal dari penelitian terdahulu oleh Rahmawati, Bukman Lian, dan Kiki Aryaningrum (2023).<sup>63</sup> . Senada dengan ukuran media "*Mystery Box Read*" yang terbuat dari kayu berbentuk kubus dengan

<sup>63</sup> Rahmawati, et al., Pengembangan Media Pembelajaran Koper Bola Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No. 03 (2023), pp. 1336-49 <<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10883>>

ukuran 50x40 cm.<sup>64</sup>



**Gambar 4.5**  
**Desain Ukuran Media Book Suitcase**

## 2) Pembuatan koper



**Gambar 4.6**  
**Koper Bagian Luar dan Dalam**

<sup>64</sup> Ina Agustin Ervarisma Nur Aqqidahtul Izzah, "Pengembangan Media Gambar "Mystery Box Read" Berbasis Karakter Uuntuk Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Siswa Di SDN Bektiharjo VI Kelas 1", *Elementery School Journal*, Vol.3, No. 1 (2025), pp. 11-20.

- 3) Membuat desain cover (depan, belakang, dan dalam koper)
- 4) Cetak desain cover koper dengan kertas stiker



**Gambar 4.7**  
Desain Cover Dicetak Dengan Kertas Stiker

- 5) Gunting dan tempelkan stiker di bagian depan, belakang, dan dalam k



**Gambar 4.8**  
Koper Setelah Ditempel Stiker

- 6) Membuat desain *pop-up book* di canva dengan panjang 25 cm dan lebar 17 cm (Berbentuk *landscape*)



**Gambar 4.9**  
Desain Materi

- 7) Cetak seperti buku



**Gambar 4.10**  
Desain Cover Materi

8) Membuat *spinner*

**Gambar 4.11**  
**Spinner**

- 9) Menyiapkan gambar pengamalan Pancasila  
10) Membuat bendera yang tiangnya dari tusuk sate



**Gambar 4.12**  
**Bendera Nilai-Nilai Pancasila**

- 11) Lapsi tiang bendera dengan pita
- 12) Membuat kotak bendera dari kardus



**Gambar 4.13**  
**Desain Media *Book Suitcase***

- 13) Warnai botol susu bekas menggunakan cat



**Gambar 4.14**  
**Tempat Bendera**

- 14) Membuat desain soal-soal kuis di canva dengan panjang 9 cm dan lebar 7 cm

15) Cetak soal kuis seperti kartu

16) Ikat menjadi satu



**Gambar 4.15**  
**Soal Quiz**

17) Tempelkan simbol-simbol Pancasila

18) Potong tali kur sepanjang 30 cm sebanyak 3

19) Ikat ke paku dari ujung kanan ke kiri



**Gambar 4.16**  
**Fitur Menjawab Soal**

20) Membuat desain buku panduan



**Gambar 4.17**  
Desain Buku Panduan Media *Book Suitcase*

21) Cetak buku panduan seperti *booklet*



**Gambar 4.18**  
Booklet Buku Panduan

22) Media *Book Suitcase* siap digunakan



**Gambar 4.19**  
**Media *Book Suitcase***

- b. Hasil pengisian angket penilaian oleh validasi ahli menggunakan skala Likert

Validasi produk pada penelitian ini dilakukan oleh 4 validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh Nino Indrianto, M.Pd., yang pernah mengampu sebagai dosen mata kuliah pengembangan bahan ajar, validasi ahli materi dilakukan oleh Wiwik Indriyawati, S.Pd., selaku guru bagian kurikulum, validator ahli bahasa dilakukan oleh Shiddiq Ardianta, M.Pd., selaku dosen bahasa, dan validator ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu yaitu Ana Nur Lailatul Fitriyani, S.Pd.

Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Book Suitcase* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada validator.

#### 1) Validasi Ahli Media

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media					✓	5	5	100
2.	Ketepatan komponen media					✓	5	5	100
3.	Ketepatan pemilihan bahan				✓		4	5	80
4.	Ketahanan media pembelajaran					✓	5	5	100
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media					✓	5	5	100
6.	Ketepatan tata letak komponen pada media pembelajaran				✓		4	5	80
7.	Permainan yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut					✓	5	5	100
8.	Media yang digunakan mendukung pembelajaran yang aktif					✓	5	5	100
9.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓	5	5	100
10.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali					✓	5	5	100
<b>Jumlah</b>							<b>48</b>	<b>50</b>	<b>960</b>
<b>Presentase</b>							<b>96%</b>		

Sumber: Diperoleh dari hasil survey validator ahli media, 2025

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

**Keterangan:**

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

**Tabel 4.2**  
**Hasil Revisi Ahli Media**

No.	Komentar dan Saran Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Spinner kurang berfungsi dengan baik		
2.	Ilustrasi gambar sampul kurang sesuai dengan Pancasila		

3.	Kartu permainan sebaiknya lebih rapi misal dipresmika atau laminasi	
4.	Tempat kartu dapat dibuat lebih menarik misal stiker	

Sumber: Diperoleh dari hasil revisi validator ahli media, 2025

Hasil validasi ahli media *Book Suitcase* yang dilakukan oleh Dr. Nino Indrianto, M.Pd., pada tanggal 21 Januari 2025 dengan sepuluh indikator dan skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan presentase, maka diperoleh nilai 96% yang dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

Adapun saran dari validator ahli media yaitu memperbaiki *spinner* agar dapat berfungsi/berputar dengan baik, ilustrasi/gambar sampul disesuaikan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kartu permainan sebaiknya lebih rapi dipressmika atau memakai kertas laminasi, dan tempat dapat dibuat lebih menarik misal dicetak stiker.

## 2) Validasi Ahli Materi

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Kesesuaian isi materi dengan Capaian Pembelajaran					✓	5	5	100
2.	Kesesuaian media <i>Book Suitcase</i> dengan tujuan pembelajaran					✓	5	5	100
3.	Ketepatan materi yang disajikan				✓		4	5	80
4.	Kedalaman materi yang disampaikan				✓		4	5	80
5.	Kelengkapan materi yang disampaikan				✓		4	5	80
6.	Kemenarikan dalam menyajikan materi					✓	5	5	100
7.	Ketepatan pemilihan media					✓	5	5	100
8.	Kemudahan dalam menggunakan					✓	5	5	100
9.	Kejelasan konsep yang dihadirkan					✓	5	5	100
10.	Kesesuain soal dengan tujuan pembelajaran					✓	5	5	100
<b>Jumlah</b>							<b>47</b>	<b>50</b>	<b>940</b>
<b>Presentase</b>							<b>94%</b>		

Sumber: Diperoleh dari hasil survey validator ahli materi, 2025

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

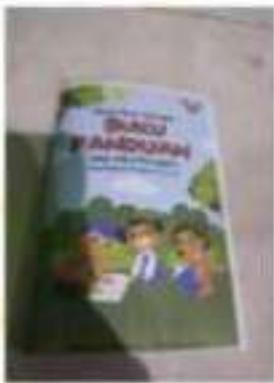
**Keterangan:**

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

**Tabel 4.4**  
**Hasil Revisi Ahli Materi**

No.	Komentar dan Saran Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Buku panduan dibesarkan		

Sumber: Diperoleh dari hasil revisi validator ahli materi

Hasil validasi ahli materi *Book Suitcase* yang dilakukan oleh Wiwik Indriyawati, S.Pd., pada tanggal 21 Januari 2025 dengan sepuluh indikator dan skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan presentase, maka diperoleh nilai 94% yang dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Adapun saran dari validator ahli materi adalah sebaiknya buku panduan dicetak lebih besar.

### 3) Validasi Ahli Bahasa

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD				✓		4	5	80
2.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓	5	5	100
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta					✓	5	5	100

	didik							
4.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman				✓	5	5	100
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	5	5	100
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif				✓	5	5	100
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	5	5	100
8.	Tidak mengandung kalimat yang bermakna ganda				✓	5	5	100
	<b>Jumlah</b>					<b>39</b>	<b>40</b>	<b>780</b>
	<b>Presentase</b>						<b>97,5%</b>	

Sumber: Diperoleh dari hasil survey validator ahli bahasa

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

**Keterangan:**

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Hasil validasi ahli bahasa *Book Suitcase* yang dilakukan oleh Shiddiq Ardianto, M.Pd., pada tanggal 21 Januari 2025 dengan delapan indikator dan skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan presentase, maka diperoleh nilai 97,5% yang dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Adapun saran dari validator ahli bahasa adalah sebaiknya dicek kerapin dan paragraf dibuat menjorok.

#### 4) Validasi Ahli Pembelajaran

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Kesesuaian isi materi dengan Capaian Pembelajaran				✓		4	5	80
2.	Kesesuaian media <i>Book Suitcase</i> dengan tujuan pembelajaran					✓	5	5	100
3.	Kemudahan menggunakan media <i>Book Suitcase</i>					✓	5	5	100
4.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila					✓	5	5	100
5.	Media <i>Book Suitcase</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓	5	5	100
6.	Media <i>Book Suitcase</i> menambah pengetahuan peserta didik					✓	5	5	100
7.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat menarik perhatian peserta didik				✓		4	5	80
8.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat memudahkan peserta didik dalam memhaami materi					✓	5	5	100
9.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat digunakan oleh guru dan peserta didik					✓	5	5	100
10.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan					✓	5	5	100
<b>Jumlah</b>							<b>48</b>	<b>50</b>	<b>960</b>
<b>Presentase</b>							<b>96%</b>		

Sumber: Diperoleh dari hasil survey validator ahli pembelajaran, 2025

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

**Keterangan:**

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Hasil validasi ahli pembelajaran media *Book Suitcase* yang dilakukan pada tanggal 10 Februari 2025 oleh Ana Nur Lailatul Fitriyani, S.Pd., dengan sepuluh indikator dengan skor maksimal 100 dengan perhitungan presentase maka diperoleh nilai 96% yang dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan.

Setelah diperoleh penilaian dari masing-masing validator, dilakukan perhitungan hasil gabungan validasi ke dalam rumus sebagai berikut.<sup>65</sup>

$$V = \frac{Va^1 + Va^2 + Va^3 + Va^4}{4}$$

$$V = \frac{96\% + 94\% + 97,5\% + 96\%}{4} = 95,87\%$$

**Keterangan:**

V= Validitas Gabungan

Va<sup>1</sup>= Validator 1 (Ahli Media)

Va<sup>2</sup>= Validator 2 (Ahli Materi)

Va<sup>3</sup>= Validator 3 (Ahli Bahasa)

Va<sup>4</sup>=Validator 4 (Ahli Pembelajaran)

<sup>65</sup> Hasan Basri and Al-Asasiyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* Dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar". *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7. No. 1 (2022), pp. 33-45 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/5701>>.

Hasil rata-rata dari analisis data kelayakan yaitu 95,87% dari ahli media 96%, ahli materi 94%, ahli bahasa 97,5%, dan ahli pembelajaran 96%. Maka media *Book Suitcase* dapat dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan.

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

Tahap keempat adalah implementasi atau penerapan produk media pembelajaran *Book Suitcase*. Produk media pembelajaran *Book Suitcase* yang telah divalidasi oleh 4 validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran tentunya dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Adapun proses awal implementasi, diawali dengan menjelaskan materi nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan *pop-up book*. Setelah peserta didik memahami materinya Kemudian peserta didik bermain *spinner game* yang sebelumnya dijelaskan cara mengoperasikannya. Setelah peserta didik memahami cara pengoperasiannya, peserta didik satu persatu maju ke depan untuk mengoperasikannya secara langsung. Selanjutnya peserta didik bermain *quizz game*. Peserta didik terlebih dahulu bermain permainan *talking stick*. Bagi 3 orang yang memegang stik tersebut maju ke depan untuk mengambil kuis secara acak, kemudian peserta didik menjawabnya menggunakan fitur di sebelahnya yaitu dengan menarik jepitan pada tali yang sudah disiapkan.

Peserta didik terlihat sangat antusias dan berebut ingin maju ke depan. Sementara itu, dengan kondisi tersebut tetap berusaha meminta peserta didik untuk tertib berbaris dengan rapi dan maju sesuai urutan. Saat proses tersebut peserta didik semangat untuk mengoperasikan media *Book Suitcase*.

Ketika peneliti memberikan kesempatan peserta didik untuk mengoperasikan medianya secara bergantian, peserta didik tampak antusias meskipun masih terdapat peserta didik yang belum tertib dalam menggunakan media tersebut. Kemudian, setelah selesai uji coba dilakukan, dilanjutkan dengan pengisian angket untuk mengetahui respon peserta didik terkait media pembelajaran *Book Suitcase* yang peneliti kembangkan. Dari hasil angket tersebut peneliti akan mengetahui apakah media pembelajaran *Book Suitcase* tersebut layak atau tidak.



**Gambar 4.20**  
**Implementasi Media *Book Suitcase***

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan melalui respon peserta didik dengan menggunakan angket skala Guttman dengan 2 variabel “Ya” atau “Tidak”.

**Tabel 4.7**  
**Data Hasil Respon Peserta Didik**

No.	Kriteria	Jawaban		Jumlah Maksimal	Presentase
		Ya	Tidak		
1.	Saya suka bentuk dan warna media <i>Book Suitcase</i>	25	2	27	92
2.	Saya suka media <i>Book Suitcase</i> karena media mudah digunakan	27	0	27	100
3.	Saya senang belajar menggunakan media <i>Book Suitcase</i>	26	1	27	96
4.	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media <i>Book Suitcase</i>	26	1	27	96
5.	Saya tidak kesulitan menggunakan media <i>Book Suitcase</i>	27	0	27	100
6.	Saya tidak bosan dengan media <i>Book Suitcae</i>	27	0	27	100
7.	Media <i>Book Suitcase</i> sangat menyenangkan	25	2	27	92
8.	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media <i>Book Suitcase</i>	25	2	27	92
9.	Saya menyukai media <i>Book Suitcase</i> karena termotivasi untuk belajar	27	0	27	100
10.	Saya tertarik belajar menggunakan media <i>Book Suitcase</i>	25	2	27	92
<b>Jumlah</b>		<b>260</b>	<b>10</b>	<b>270</b>	<b>960</b>
<b>Presentase</b>					<b>96%</b>

Sumber: Diperoleh dari hasil respon peserta didik, 2025

Berdasarkan data respon peserta didik pada penggunaan media *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IIA di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu pada tabel di atas dapat dihitung presentase kepraktisan media tersebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{260}{270} \times 100\% = 96\%$$

**Keterangan:**

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Hasil perhitungan kepraktisan media *Book Suitcase* melalui angket respon peserta didik adalah 96% yang dikategorikan sangat valid dan layak digunakan.

**B. Analisis Data**

**1. Analisis proses pengembangan media *Book Suitcase***

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase*, data analisis dengan melalui beberapa tahapan untuk memastikan kualitas dari media yang dikembangkan yakni pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan pertama ialah analisis yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kinerja, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Dimana analisis tersebut diperoleh dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwasannya dalam kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu ditemui kendala yaitu: 1) Peserta didik kurang antusias saat pembelajaran, 2) Kurangnya alat peraga atau media pembelajaran di dalam kelas terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, 3) Peserta didik kesulitan dalam

memahami materi nilai-nilai Pancasila. Sehingga dalam hal ini, media *Book Suitcase* dipilih untuk menjadi solusi untuk menjawab kendala-kendala yang telah disebutkan.

Selanjutnya, tahap desain yang mencakup tahapan dalam menentukan tujuan dan strategi pembelajaran serta merancang media menyesuaikan dengan materi. Hasil dari tahap desain meliputi tujuan pembelajaran yang ditetapkan meliputi: 1) Peserta didik dapat memahami nilai-nilai Pancasila, 2) Peserta didik dapat mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap berikutnya adalah pengembangan meliputi pembuatan media dan validasi dari para ahli, yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Langkah pertama dari pembuatan media ini adalah membuat koper dari kayu. Kemudian membuat isi di dalamnya yang berupa materi berbentuk *pop-up book*, permainan *spinner*, dan kuis yang dilengkapi dengan fitur menjawabnya. Setelah medianya selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Setiap komentar dan saran kemudian dianalisis serta dijadikan acuan untuk merevisi media *Book Suitcase*.

Analisis data pada tahap implementasi ialah melalui hasil angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari media dalam pembelajaran. Dan tahap terakhir adalah evaluasi yang berisi refleksi dari seluruh tahapan dalam proses pengembangan media

pembelajaran *Book Suitcase*.

## 2. Analisis kelayakan media *Book Suitcase* oleh validator ahli

Analisis kelayakan diperoleh dari data hasil validasi para ahli dengan menggunakan 4 validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dan hasil yang peneliti peroleh dari 4 validator disajikan dalam tabel berikut

**Tabel 4.8**  
**Hasil Rata-Rata Kelayakan**

No.	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1.	Ahli media	96%	Sangat valid
2.	Ahli materi	94%	Sangat valid
3.	Ahli bahasa	97,5%	Sangat valid
4.	Ahli pembelajaran	96%	Sangat valid
<b>Nilai rata-rata presentase</b>		<b>95,87%</b>	<b>Sangat valid</b>

Sumber: Diperoleh dari hasil data para ahli, 2025

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel diketahui bahwa hasil validasi dari validator media adalah 96% yang menunjukkan kriteria sangat valid, hasil validasi dari validator materi adalah 94% yang menunjukkan kriteria sangat valid, hasil validasi dari validator bahasa adalah 97,5% yang menunjukkan kriteria sangat valid, dan hasil validasi dari validator ahli pembelajaran 96%. Setelah dilakukan analisis data, nilai rata-rata hasil validasi 4 validator adalah 95,87% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Book Suitcase* ini sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila, sehingga dapat dilakukan tahap uji coba lapangan setelah melalui tahap revisi berupa kritik dan saran dari validator sebagai acuan pengembangan media

*Book Suitcase* agar lebih baik lagi untuk diaplikasikan setelahnya.

### 3. Analisis Data Kepraktisan Respon Peserta Didik

Analisis data kepraktisan pada penelitian ini diukur menggunakan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Book Suitcase*. Nilai rata-rata respon peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Data Kepraktisan**

Data	Skor	Kategori Respon Peserta Didik
Kepraktisan	96%	Sangat praktis

Sumber: Diperoleh dari hasil data respon peserta didik, 2025

Adapun jumlah skor total yaitu 260 dan jumlah skor maksimalnya yaitu 270. Maka presentase yang diperoleh adalah 96%. Jadi, hasil presentase dari angket respon peserta didik yaitu 96% yang dikategorikan sangat praktis bagi peserta didik.

Selain dari angket respon peserta didik juga dapat dilihat langsung pada saat uji coba produk. Pada saat menggunakan media pembelajaran *Book Suitcase* peserta didik sangat antusias untuk mengoperasikannya. Peserta didik sangat senang ketika memutar *spinner*, mengambil bendera, meletakkan bendera pada tempatnya, menarik kuis dan menggeser jepit pada saat menjawab kuisnya.

#### C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, proses selanjutnya yaitu revisi produk. Perubahan pada media pembelajaran *Book Suitcase* yaitu sebagai berikut:

Sebelum Revisi:



**Gambar 4.21**  
**Media Book Suitcase Sebelum Revisi**

Setelah Revisi:



**Gambar 4.22**  
**Media Book Suitcase Setelah Revisi**

Adapun bagian dalam media *Book Suitcase* yang direvisi sesuai saran validator adalah diantaranya: memperbaiki *spinner* agar berputar dengan baik, merapikan kartu permainan dengan pressmika atau dicetak menggunakan kertas laminasi agar tulisan dan gambarnya tidak mudah blur, pada tempat kartu logonya diganti dengan stiker agar lebih rapi, dan buku panduannya dicetak lebih besar agar mudah dibaca.

Adapun bagian luar media *Book Suitcase* yang direvisi sesuai dengan saran validator adalah bagian cover atau sampul depan dan belakang disesuaikan dengan Pancasila. Sebelumnya covernya diisi dengan tema anak sekolah, kemudian diganti dengan gambar nilai-nilai Pancasila sesuai dengan tema.

Sebelum direvisi:



**Gambar 4.23**  
**Bagian Luar Sebelum Revisi**

Setelah direvisi:



**Gambar 4.24**  
**Bagian Luar Setelah Revisi**

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang telah Direvisi

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Kelas II yang menjadi fokus penelitian ini, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yang berarti mereka masih memerlukan objek yang nyata atau konkrit untuk memahami pengetahuan.<sup>66</sup>

Menurut Talizaro, media pembelajaran merupakan sebuah komponen penting dalam proses pembelajaran yang memiliki hubungan yang sangat erat dengan dunia pendidikan. Mengingat ciri anak-anak Sekolah Dasar, mereka memiliki gaya belajar yang khas dan cenderung lebih tertarik pada benda-benda yang menarik untuk membantu mereka memahami materi yang disampaikan dan memperkuat materi yang telah dipelajari.<sup>67</sup> Berikut merupakan hasil kajian produk yang telah direvisi:

1. **Model pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila Kelas IIA di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu**

---

<sup>66</sup> Fatmaridha Sabani, 'Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun)', *Didakta: Jurnal Kependidikan*, Vol. 8, No. 2 (2019), pp. 89-100.

<sup>67</sup> Syafira, Novianti, and Hukmi, 'Pengembangan Media Koper Perilaku (Koperku) Untuk Mengenalkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun'. *Journal of Education Research*, Vol. 2, No. 1, 2021, Pages 37-43

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu media *Book Suitcase*. Media ini berbentuk koper yang terdiri dari 2 *page*, yakni *page* atas dan *page* bawah. Koper ini berisi materi, permainan, dan kuis serta dilengkapi dengan fitur untuk menjawab kuisnya. Materi tersebut disajikan dalam bentuk *pop-up book* yang dibentuk tiga dimensi yang dirancang untuk menarik perhatian siswa. *Pop-up book* ini digunakan oleh guru sebagai media untuk menjelaskan materi kepada peserta didik. Di dalamnya juga terdapat *game*, yaitu permainan *spinner* yang di dalamnya terdapat pilihan warna. Pada permainan ini, disediakan bendera macam-macam nilai-nilai Pancasila. Peserta didik mengambil benderanya sesuai dengan pilihan warna ketika memutar *spinner*. *Game* ini termasuk permainan edukatif, dimana peserta didik dapat belajar sambil bermain. Selain itu, terdapat juga *quizz game* yang dilengkapi dengan fitur menjawabnya. Kuis ini di dalamnya berisi 3 soal. Peserta didik dapat mengambil secara acak, kemudian menjawabnya dengan menggeser jepit pada tali yang disediakan sesuai dengan jawaban.

Pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* dilatarbelakangi oleh kebutuhan dalam pembelajaran di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu. Media pembelajaran *Book Suitcase* dapat meningkatkan antusiasme dan semangat peserta didik karena disajikan dalam bentuk permainan, sehingga dengan kondisi tersebut dalam proses pembelajaran peserta

didik dapat terdorong untuk partisipasi aktif. Selain itu, media pembelajaran ini juga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi tentang nilai-nilai Pancasila dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

Media ini dilengkapi dengan permainan. Dimana pembelajaran yang berarti atau bermakna bagi anak, terjadi ketika mereka bermain. Dengan metode belajar sambil bermain akan membentuk suasana lingkungan belajar yang menyenangkan, hal itu karena bermain merupakan dunia anak sehingga mereka akan lebih antusias dan semangat tanpa adanya paksaan sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai dan kemampuan peserta didik lebih mudah berkembang.<sup>68</sup>

Media *Book Suitcase* dirancang khusus sebagai alat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan sarana untuk membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran. Media yang telah dirancang ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengenal, memahami, dan membedakan nilai-nilai Pancasila, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang menyenangkan. Dengan desain yang menarik perhatian, berupa gambar dan bentuk yang menarik, media ini bertujuan untuk merangsang ingatan peserta didik dan membentuk karakter yang positif.

---

<sup>68</sup> Siti Aminah and others, "Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar", *Science and Education Journal (SICEDU)*, Vol. 1. No. 2 (2022), pp. 465-71, doi:10.31004/sicedu.v1i2.66.

Media *Book Suitcase* peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat aktif, merangsang kreativitas, dan berpikir secara kritis. Berbagai permainan dan tantangan yang disediakan bertujuan untuk mendorong peserta didik berpikir lebih tajam dan mengasah keterampilan kreatif mereka. Selain menawarkan hiburan melalui permainan, media ini juga mengandung nilai-nilai edukatif, seperti nilai-nilai Pancasila, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang membantu mengurangi kebosanan dan mempermudah pemahaman materi.

Media ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya, bukan duplikasi. Hal ini terlihat pada penelitian yang dilakukan oleh Khanif Sofi Ariani (2024) dengan judul "Pengembangan Media KOPIKA (Koper Pintar Perkalian) Matematika Materi Perkalian Kelas II di MI Al-Muhtadun". Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa media ini valid dan memenuhi kriteria sangat layak, dengan nilai 3,67 dari ahli media, 3,75 dari ahli materi, 3,85 dari ahli pembelajaran, dan 3,43 dari praktisi. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran matematika, sementara penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Dina Nur Maulida, dkk pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Koper

Literasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun," dijelaskan bahwa media ini layak digunakan untuk anak usia dini dari aspek pembelajaran, kualitas fisik, dan bahasa. Hasil yang didapatkan dari uji coba pada kelompok kecil menunjukkan persentase 84%, sementara pada kelompok besar mencapai 85%, dengan kategori sangat setuju atau layak digunakan. Pada penelitian sebelumnya, media ini hanya terdiri dari halaman untuk gambar dan halaman untuk menyusun huruf, dan bahan utamanya masih terbuat dari triplek. Sedangkan dalam penelitian ini, media tersebut dilengkapi dengan halaman atas yang berisi materi dan permainan, serta halaman bawah yang berisi kuis dengan fitur untuk menjawab. Selain itu, bahan utama pembuatan media ini menggunakan kayu.

Dalam skripsi karya Ismi Solikhatun Nisa pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Koper Literasi (KOPRI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Kelas III SD Negeri Jagalempeni 04," hasil dari penelitian ini yaitu bahwa media KOPRI layak dan dapat diterapkan pada pembelajaran materi literasi membaca di kelas III. Hal ini didasarkan pada validasi dari para ahli yaitu: ahli media, ahli materi, dan pendidik dengan persentase 87%, yang termasuk dalam kategori sangat layak, serta uji kepraktisan berdasarkan respon peserta didik dan guru dengan persentase 97%, yang masuk dalam kategori praktis. Perbedaannya dengan penelitian sebelumnya terletak pada media yang hanya berisi

buku bacaan dan kartu soal serta jawaban, dengan tambahan sebuah halaman sebagai *reward*. Sedangkan dalam penelitian ini, media tersebut mencakup materi, permainan, dan kuis.

Dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Suitcase Board* Pada Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SD" karya Dimas Setyo Aji tahun 2021, media ini dinyatakan sangat layak digunakan. Kelayakan ini dibuktikan dengan perolehan nilai kelayakan ahli materi sebesar 4,75 dan ahli media sebesar 4,72. Media tersebut hanya membahas materi operasi hitung perkalian dalam mata pelajaran matematika, dan bahan utamanya terbuat dari triplek. Sementara itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan materi nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan bahan utama pembuatan media terbuat dari kayu

Dalam jurnal karya Rahmawati, dkk pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Koper Bola Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD," media Koper Bola dinyatakan layak digunakan. Hal ini berdasarkan hasil validasi media, yang menunjukkan 92% dari ahli media, 92% dari ahli bahasa, dan 85,71% dari hasil tes siswa. Media tersebut hanya menjelaskan simbol Pancasila dan dilengkapi dengan soal-soal yang dapat dijawab oleh peserta didik. Sementara itu, pada penelitian ini, materi yang disampaikan mencakup nilai-nilai Pancasila, yang dilengkapi dengan

permainan dan kuis.

Dari penjelasan di atas, yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian dan pengembangan ini adalah terdapat pada bahan utamanya dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Rata-rata produk dari penelitian terdahulu menggunakan bahan triplek dan isinya hanya terdapat gambar-gambar dan kartu saja. Akan tetapi, pada produk ini dilengkapi dengan materi, permainan, dan kuis. *Media Book Suitcase* yang dikembangkan berbentuk koper dengan ukuran 50x40cm. Pada bagian luar diberi cover depan dan cover belakang dari stiker. Pada bagian dalam terdapat dua *page*, yaitu *page* atas dan bawah. Pada *page* atas terdapat buku materi yang berbentuk *pop-up book* sebagai bantuan dalam menjelaskan materinya. Selain itu, juga terdapat permainan *spinner*. *Spinner* tersebut berisi pilihan warna. Pada *page* bawah terdapat kuis dan fitur untuk menjawab kuisnya. Setiap kuis terdapat 3 soal. Di dalam koper tersebut juga terdapat buku panduan sebagai petunjuk yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam mengaplikasikan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

*Media Book Suitcase* yang dikembangkan memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya yaitu media ini bahan utamanya terbuat dari kayu sehingga bisa tahan lama, tidak mudah rusak, dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Dengan terbuat dari kayu, sehingga dapat melindungi isi yang ada di dalamnya. Keunggulan yang lain yaitu media ini dapat terdapat kegiatan aktif

seperti memutar *spinner*, mengambil dan meletakkan bendera pada tempatnya, kemudian mengambil kuis dan menggeser jepit untuk menjawab kuisnya. Media ini juga tidak hanya berisi permainan, tetapi juga terdapat materi yang dikemas dengan bentuk *pop-up book* untuk menarik perhatian peserta didik serta agar tidak mudah bosan. Materi tersebut tidak hanya berisi terkait pengalaman nilai-nilai Pancasila saja, akan tetapi juga terdapat lambang, simbol, dan bunyi Pancasila.

Sedangkan kelemahan dari media *Book Suitcase* adalah media ini hanya berisi satu materi saja yakni nilai-nilai Pancasila kelas II. Media ini dalam pembuatannya memerlukan waktu yang lama dan biaya yang cukup banyak. Terdapat elemen yang cukup banyak, sehingga pembuatannya cukup rumit.

## 2. Kelayakan pengembangan media *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila kelas

### IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu

Pengembangan media pembelajaran *Book Suitcase* dirancang khusus untuk kelas rendah di jenjang SD/MI, sesuai materi di kelas II yang diajarkan, khususnya pada topik C mengenai nilai-nilai Pancasila. Proses pengembangannya mengikuti tahapan ADDIE: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran, dengan tujuan untuk menilai

kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diterapkan di dalam kelas.

Berkenaan dengan hasil validasi dari para validator mendapatkan hasil yaitu sebagai berikut: hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai 48 dari 50 dengan rata-rata presentase 96%. Sehingga dengan rata-rata tersebut menunjukkan kesimpulan bahwa media ini sangat layak. Revisi dari ahli media ialah *spinner*-nya difungsikan dengan baik lagi, ilustrasi/gambar sampul disesuaikan dengan materi, kartu permainan dicetak lebih rapi dengan menggunakan pressmika atau dicetak laminasi, dan simbol yang berada tempat kartu dicetak menggunakan kertas stiker.

Selanjutnya dari validasi ahli materi memperoleh skor 47 dari 50 dengan nilai rata-rata sebesar 94% yang artinya materi dalam media ini sangat layak. Revisi dari ahli materi adalah buku panduannya dicetak lebih besar. Berikutnya dari ahli bahasa memperoleh nilai 39 dari 40 dengan rata-rata presentase sebesar 97,5% yang artinya aspek bahasa dalam media ini sangat layak. Revisi dari ahli bahasa adalah dicek kembali kerapiahannya dan setiap paragraf dibuat menjorok. Kemudian dari ahli pembelajaran memperoleh nilai 48 dari 50 dengan rata-rata presentase sebesar 96% yang menyatakan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan di dalam kelas.

Setelah memperoleh validasi dari keempat ahli, maka tahapan selanjutnya ialah mengimplementasikan media pembelajaran yang

telah dianggap layak. Implementasi dilaksanakan di kelas IIA dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 anak.

**3. Kepraktisan media pembelajaran *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.**

Kepraktisan media ini diperoleh dari respon peserta didik. Setelah penerapan media ini peserta didik merespon media tersebut. Hasil respon peserta didik setelah menggunakannya yaitu diperoleh jumlah jawaban "Ya" sebanyak 260 dan jawaban "Tidak" sebanyak 10 yang menghasilkan rata-rata presentase 96% yang berarti media *Book Suitcase* sangat baik.

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

Beberapa saran pemanfaatan dalam produk media *Book Suitcase* yaitu: 1) Media *Book Suitcase* dapat dijadikan inovasi baru bagi pihak sekolah sebagai sarana untuk mempermudah pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik 2) Media *Book Suitcase* dapat disebarluaskan tidak hanya di sekolah-sekolah kota, akan tetapi juga dapat disebarluaskan ke sekolah yang fasilitas digitalnya masih terbatas. Media ini layak digunakan di sekolah manapun.

Diseminasi produk setelah divalidasi oleh validator para ahli mengenai pengembangan produk media *Book Suitcase* kelas IIA dinyatakan layak untuk digunakan. Di dalam media ini terdapat petunjuk penggunaan

yang memudahkan guru dalam mengaplikasikan media tersebut. Oleh karena itu, disarankan agar media ini tidak hanya digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi nilai-nilai Pancasila, tetapi pada mata pelajaran yang lain juga dapat diaplikasikan. Diharapkan media *Book Suitcase* ini dapat terus dikembangkan dan diperluas, baik dalam hal mata pelajaran maupun materi yang diajarkan.

### C. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media *Book Suitcase* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu dideskripsikan sebagai berikut:

1. Media *Book Suitcase* yang dikembangkan bahan utamanya terbuat dari kayu yang berukuran panjang 50 cm dan lebar 40 cm. Di dalamnya terdapat materi, *game spinner*, dan kuis serta fitur untuk menjawab kuisnya. Fitur-fitur tersebut relevan dengan materi nilai-nilai Pancasila di kelas II. Desainnya dibuat melalui aplikasi Canva.
2. Kategori kelayakan pada media *Book Suitcase* dinyatakan sangat layak yang diuji oleh 4 validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Hasil rata-rata kelayakan mendapatkan skor nilai 95, 87%. Diperoleh dari ahli media dengan nilai 96%, ahli materi dengan nilai 94%, ahli bahasa dengan nilai 97,5 %, dan ahli pembelajaran dengan nilai 96%.
3. Hasil kepraktisan media *Book Suitcase* yang diperoleh dari respon

peserta didik mendapatkan skor nilai 96% yang artinya media *Book Suitcase* mendapatkan kategori sangat praktis. Selain dari angket, kepraktisan media ini dapat dilihat secara langsung pada uji coba produk. Peserta didik tampak terlihat antusias dan semangat dalam mempraktikkannya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Kebon, Aqis Puji, Amanatul Ula, Febriyanti Arafah, Alvin Hidayatullah, and Muhammad Suwignyo Prayogo, 'Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN IB Padang Pengaruh Media *Pop Up Book* Pembelajaran IPA Tentang Invertebrata Kelas V SDN', *Journal Cerdas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN IB Padan*, Vol. 2.No. 3 (2023), pp. 64–75
- Ahmad Izzan, and Neni Nuraeni, 'Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31', *Jurnal Masagi*, Vol. 2 No 1.c (2023), pp. 1–7, doi:10.37968/masagi.v2i1.378
- Aji, Dimas Setyo, 'Pengembangan Media Pembelajaran *Suitcase Board* Pada Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SD', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10 No 3 (2021), pp. 230–38 <<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/17751/17>>
- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tipa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, et.al, *Media Pembelajaran*, ed. by S.Pd Tri Patri Wahyuni, Mei 2022 (PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022) <[https://eprints.unhasy.ac.id/199/25/bookchapter Media Pembelajaran.pdf](https://eprints.unhasy.ac.id/199/25/bookchapter%20Media%20Pembelajaran.pdf)>
- Ambarwati, Dewi, Udik Budi Wibowo, Hana Arsyadanti, and Sri Susanti, 'Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 8. No. 2 (2022), pp. 173–84
- Aminah, Siti, Noly Ramawani, Niki Azura, Stella Fronika, Shaqila Meitha Hasanah, and Tasya Salsabillah, 'Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar', *Science and Education Journal (SICEDU)*, Vol. 1. No. 2 (2022), pp. 465–71, doi:10.31004/sicedu.v1i2.66
- Ana Nur Lailatul Fitriyah S.P.d., wawancara, (Guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu)
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, Vol. 1. No.1 (2023), pp. 282–94, doi:10.55606/jsr.v1i1.993

- Ariani, Khanif Sofi, 'Pengembangan Media KOPIKA (Kotak Pintar Perkuliahan) Matematika Materi Perkalian Kelas II di MI Al-Muhtadun', Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2024
- Arifin, Moch. Bahak Udin By, 'Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan', Politeknik Pertanian Negeri Pakayumbuh, 2018, doi:10.21070/2018/978-602-5914-19-5
- Asroni, Ahmad, S M A Ma, and S M K Mak, *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*, 2023rd edn (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023) <<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Pendidikan-Pancasila-BG-KLS-X.pdf>>
- Dewi, Dinie Anggraeni, and Universitas Pendidikan Indonesia, 'Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Pembangunan Karakter Bangsa', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan UNDIKSHA*, Vol. 5. No. 1 (2021), pp. 222–31 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34152>>
- Ernawati, Ika, and Dessy Setiawaty, 'Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018', *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol. 5. No. 2 (2021), pp. 220–25, doi:10.31316/g.couns.v5i2.1567
- Ervarisma Nur Aqqidahtul Izzah I, Ina Agustin, 'Pengembangan Media Gambar "Mystery Box Read" Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Siswa Di SDN Bektiharjo VI Kelas 1', *Elementary School Journal*, vol. 3. No. 1 (2025), pp. 11–20
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. No. 1. 2 (2023), pp. 1–17 <<https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>>
- Fayrus, and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, ed. by M.Pd Rinda Risdiantoro, 2022nd edn (Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022) <Fayrus and Abadi Slamet, Model Penelitian Pengembangan (R n D),

2022.>

- Hasan Basri, Muhammad, and ) Al-Asasiyya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* Dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar', *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7.No. 1 (2022), pp. 33-45 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/5701>>
- Habibah, Observasi di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu  
Ilmah, Nasihatun, Aries Tika, Mardani Esti, Pambayun Pambayun, and Filia Prima Artharina, 'Nilai-Nilai Pancasila Dalam Lingkungan Sekitar Melalui Pembelajaran PPKN Siswa Kelas 2 SD Negeri Sambirejo 02', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 7, No. 3 (2024), pp. 1-5 <<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/31259>>
- Indonesia, Kementrian Negara Republik, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, 281  
Kudus, Ma'had Tahfidz Yanbu'ul Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Kudus:CV Mubarakatan Thayyibun).
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi', *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, Vol. 3. No. 2 (2021), pp. 312-25
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, 'Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang', *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2. No. 3 (2020), pp. 418-30 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>>
- Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI', Yayasan Penerbit Muhammad Zaini., 2, 2021, pp. 60-62 <<https://e-pustaka.tanjabarkab.go.id/opac/index.php?p=fstream-pdf&fid=594&bid=711>>
- Muhamad Mujib, and Nilamsari Damayanti Fajrin, 'Pengembangan Media Pembelajaran *Siviorbox* Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas

- V SDN 1 Sarangmeduro Kabupaten Rembang'. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2. No. 3 (2023), pp. 162–77, doi:10.58192/sidu.v2i3.1163
- Nafisatur, M. 'Metode Pengumpulan Data Penelitian'. *J-CEKI (Jurnal Cendikia Ilmiah)*, Vol.3. No. 5 (2024), pp. 5423–43 <<https://journal-nusantara.com/index.php/J-CEKI/article/view/5181>>
- Nirwana, Ririn, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Bangsa Getsempena, and Banda Aceh. 'Development Of Learning Media On Practice Of Pancasila Values In The Form Of A Pancasila Finance For Class V At Alur Linci SDN'. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 04 No 02. (2023) <<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/1153/632/2650>>
- Nisa, I S. 'Pengembangan Media Pembelajaran Visual Koper Literasi (KOPRI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Kelas III SD Negeri Jagalempeni 04'. Skripsi, UI Sultan Agung, 2023, pp. 1–23
- Nur Maulida, Dina, Siti Labiba Kusna, and Endang Puspitasari. 'Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun'. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4. No. 2 (2023), pp. 568–79, doi:10.37985/murhum.v4i2.330
- Nur, Sakiinah Almirah, Alfi Fadliya Putri Mahya<sup>2</sup>, and Gunawan Santoso<sup>3</sup>, 'Revolusi Pendidikan Di Era Society 5.0: Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi'. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No. 02 (2022), pp. 18–28 <<https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/508>>
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III'. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 3. No. 2 (2021), pp. 243–55 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>>
- Oktavia, Jovanka, Venneza Zahra, Nurdinah Hanifah, and Rana Gustian Nugraha, 'Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak Dan Kewajiban'. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*,

Vol. 13. No. 1 (2024), pp. 545–54  
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425>

Penyusun, Tim, *Pedoman Penelitian Karya Tulis Ilmiah* (Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember, 2021)

Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa, 'Penggunaan Media *Big Book* Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, Vol. 5. No. 1 (2021), pp. 446–52, doi:10.31004/basicedu.v5i1.787

Putri, Adinda Hariyadi, and Agustin Ningrum, 'Pengembangan Media Kongka (Koper Angka) Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol. 9. No. 2 (2023), pp. 298–311  
<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/1825>

Rahmawati, Bukman Lian, and Kiki Aryaningrum, 'Pengembangan Media Pembelajaran Koper Bola Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08 No 3 (2023), pp. 1336–49  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10883>

Rhandra, Ainun, wawancara, (Peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu)

Rohaeni, Siti, 'Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Instruksional*, Vol. 1.No. 2 (2020), p. 122, doi:10.24853/instruksional.1.2.122-130

Roni Subhan, Fitriatun Najwa, 'Implementasi Sila Pancasila Sebagai Sistem Pendidikan Bahasa Indonesia', *Jurnal Basicedu*, Vol. 7 No 6. 5 (2020), pp. 3(2), 524–32  
<https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>

Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, Ahmad Hisyam, Syaumi Solihin, Universitas Sultan, and others, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, Vol. 2. No. 3 (2024), pp. 60–69

<<https://journal.aripi.or.id/index.php/Bima/article/view/1014>>

- Sabani, Fatmaridha, 'Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun)', *Didakta: Jurnal Kependidikan*, Vol. 8. No. 2 (2019), pp. 89-100
- Saiful Rizal, Ahmad, 'Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Era Digital', *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, Vol. 14. No. 1 (2023), pp. 11-28, doi:10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329
- Salahuddin, 'Pengaruh Penggunaan Media *Work Sheet* Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016', *JUPE Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol. 85. No. 1 (2016), p. 6 <<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/67>>
- Siregar, Yanti Rahmadhani, and Rosmaini, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP', *KODE: Jurnal Bahasa*, Vol. 11. No. 3 (2021), pp. 44-55 <<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/28297>>
- Sucahyono, *Hakekat Pembelajaran PPKN*, 2016th edn (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kkementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016) <[https://repositori.kemdikbud.go.id/1034/1/Gabung\\_Rekon\\_SD\\_awal\\_kk\\_G.ok.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/1034/1/Gabung_Rekon_SD_awal_kk_G.ok.pdf)>
- Syafira, Sarah Putri, Ria Novianti, and Hukmi Hukmi, 'Pengembangan Media Koper Perilaku (Koperku) Untuk Mengenalkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun', *Journal of Education Research*, Vol. 2. No. 1 (2021), pp. 37-43, doi:10.37985/jer.v2i1.44
- Ummah, Masfi Sya'fiatul, 'Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Untuk Tujuan Khusus', *Sustainability (Switzerland)*, Vol. 11. No. 1 (2019), pp. 1-14 <[http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_Sistem\\_Pembetulan\\_Terpusat\\_Strategi\\_MelestarI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_MelestarI)>
- Wahyuningrum, Isnaini, Septi Adelia, and Nela Rofisian, 'Penerapan Media

Pembelajaran Papan Pintar Muatan IPA Perubahan Wujud Benda Di Sekolah Dasar'. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pelajaran (JTTP)*, Vol. 01. No. 02 (2023), pp. 328-33  
<<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/61>>

Waruwu, Marinu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan'. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 9. No. 2 (2024), pp. 1220-30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar'. *Journal on Education*, Vol. 5. No. 2 (2023), pp. 3928-36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074

Ziliwu, Mas Hati, Adrianus Bawamenewi, Berkat Persada Lase, and Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, 'Peranan Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah'. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.7. No. 9 (2024), pp. 9956-65, doi:10.54371/jiip.v7i9.5839



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keaslian Penulisan .....	121
Lampiran 2 Matriks.....	122
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	124
Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian .....	125
Lampiran 5 Pedoman Wawancara .....	126
Lampiran 6 Profil Madrasah .....	128
Lampiran 7 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	133
Lampiran 8 Modul Ajar .....	134
Lampiran 9 Surat Validasi Instrumen Angket .....	144
Lampiran 10 Surat Validasi Ahli Media .....	145
Lampiran 11 Surat Validasi Ahli Materi.....	148
Lampiran 12 Surat Validasi Ahli Bahasa.....	151
Lampiran 13 Surat Validasi Ahli Pembelajaran.....	154
Lampiran 14 Surat Angket Respon Peserta Didik .....	157
Lampiran 15 Absensi .....	158
Lampiran 16 Media <i>Book Suitcase</i> .....	159
Lampiran 17 Dokumentasi.....	160
Lampiran 18 Profil .....	161

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### Lampiran 1

## PERNYAATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

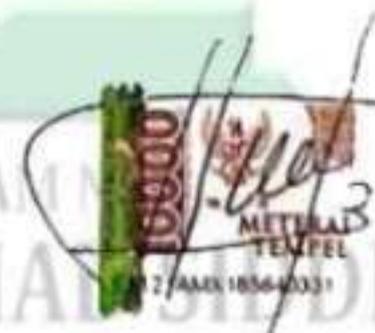
Nama	Nur Habibah
NIM	214101040002
Prodi	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Book Suitcase* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syaifi'iyah Karanganyar Ambulu"** adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 11 Maret 2025  
Saya menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

  
METRAL TEMPEL  
No 2/AMK/1836/0331

Nur Habibah  
214101040002

## Lampiran 2

## Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Book Suitcase</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu	1. Pengembangan Media <i>Book Suitcase</i> 2. Pendidikan Pancasila	a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran <i>Book Suitcase</i> pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan belajar dan penguasaan materi peserta didik di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu? b. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran <i>Book Suitcase</i> pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu? c. Bagaimana kelayakan	1. Hasil kelayakan oleh para ahli meliputi: a. Kelayakan media b. Kelayakan materi c. Kelayakan pembelajaran 2. Kepraktisan melalui respon peserta didik	1. Wawancara 2. Observasi 3. Angket 4. Tes 5. Dokumentasi	1. Jenis penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i> 2. Prosedur penelitian: model pengembangan ADDIE 3. Tahapan penelitian: a. <i>Analysis (Analysis)</i> b. <i>Design (Desain)</i> c. <i>Development (Pengembangan)</i> d. <i>Implementation (Implementasi)</i> e. <i>Evaluation (Evaluasi)</i>

		media pembelajaran <i>Book Suitcase</i> pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi nilai-nilai Pancasila di kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu?			
--	--	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
LEMBER

## Lampiran 3

## SURAT IZIN 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) 428194 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136  
Website: [www.http://lib.uinkhas-jember.ac.id](http://lib.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.uinkhas@ gmail.com](mailto:tarbiyah.uinkhas@ gmail.com)

Nomor : B-10236/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MIMA 32 Salafiyah Syafiyah  
Karanganyar Ambulu

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

NIM : 214101040002

Nama : NUR HABIBAH

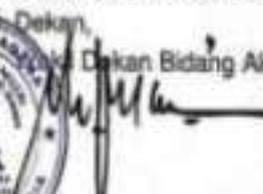
Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media  
Pembelajaran Book Suitcase Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi  
Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar  
Ambulu" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang  
Bapak/Ibu Drs. Suyitman

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 06 Februari 2025

Dekan,  
Dekan Bidang Akademik,  
  
KHOTIBUL UMAM

## Lampiran 4

## SURAT SELESAI PENELITIAN



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM  
SALAFIYAH SYAFIYAH AL MUSYAROKAH  
MIMA 32 SALAFIYAH SYAFIYAH**

Jalan Candradimuka 13 Dusun Krayan Karanganyar Ambulu Jember  
WhatsApp Center 08136236799  
Website: m32salafiah.blogspot.com Email: salafiyahanbulu@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 286 /MIS.13.32.030/2/2025

Sesuai dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B- 10236/In.20/3.a/PP.009/02/2025 tanggal 6 Februari 2024 tentang pelaksanaan Mahasiswa atas

Nama : NUR HABIBAH  
NIM : 214101040002  
Lembaga Asal : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember  
Jurusan : PGMi

Dengan ini Kepala MIS MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut

Telah melaksanakan : Penelitian di MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Ambulu  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Book Suitcase Pada Mata Peilaian Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafiyah Karanganyar Ambulu  
Hari/Tanggal : 13 Januari 2025 - 10 Februari 2025  
Tempat : MIMA 32 Salafiyah Syafiyah  
Lama Penelitian : 30 Hari

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ambulu, 10 Februari 2025

Kepala MIMA 32

Salafiyah Syafiyah



Drs. SUYITMAN

NPK 1981020184095

## Lampiran 5

## PEDOMAN WAWANCARA

Guru Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana karakteristik peserta didik di kelas IIA?	Peserta didik mudah jika diberi tugas, namun terdapat juga yang belajarnya tidak bisa diam dan masih ramai. Akan tetapi, mereka masih bisa mengerjakan tugas dari guru.
2.	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses pembelajaran?	Terdapat peserta didik yang masih suka jail dan tidak bisa belajar hanya dengan duduk, yang menyebabkan kondisi pembelajaran menjadi ramai. Selain itu, terdapat peserta didik yang tidak merespon apapun dari guru. Peserta didik yang seperti itu disebabkan karena lingkungan di rumah.
3.	Solusi apa yang dilakukan ketika mengalami kondisi tersebut?	Bintang prestasi dengan beberapa ketentuan.
4.	Apakah solusi tersebut bisa menyelesaikan masalahnya?	70% bisa dikondisikan.
5.	Bagaimana yang terjadi ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Peserta didik banyak yang tidak suka dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila, namun jika diberi tugas mereka tetap mengerjakan. Untuk pemahamannya hanya sebagian besar. Dan yang belum paham hanya peserta didik tetap.
6.	Apa yang menjadi kendala ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Kurang memahami materi dan pertanyaan yang ada. Karena mata pelajaran tersebut mengarah ke Kepancasilaan yang isinya banyak. Selain perlu pemahaman juga perlu mengingat-ingat.
7.	Metode apa yang dilakukan ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Biasanya cukup penjelasan materi lewat metode ceramah dan pemberian tugas
8.	Apakah guru pernah melakukan inovasi ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila? Jika pernah	Pernah, namun hanya menggunakan gambar-gambar dan mengkreasikan LKPD

	jelaskan inovasi seperti apa yang dilakukan!	
9.	Bagaimana pemahaman peserta didik mengenai materi nilai-nilai Pancasila?	Masih hanya peserta didik itu-itu saja yang dapat memahami materi tersebut.
10.	Apa yang menjadi kesenangan mereka ketika proses pembelajaran?	Mereka lebih suka belajar dengan sesuatu yang bergambar dan sesuatu hal yang baru yang mereka belum tahu.
11	Bagaimana tanggapan guru mengenai Pendidikan Pancasila bagi peserta didik terutama pada materi nilai-nilai Pancasila?	Sangat penting bagi peserta didik, terutama materi nilai-nilai Pancasila karena berhubungan dengan karakter pada anak. Peserta didik dikenalkan sejak usia dasar.

**Peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu**

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila	Semuanya tidak suka dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila
2.	Kesulitan apa yang peserta didik temui dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Sulit dalam memahami pertanyaan-pertanyaan, dikarenakan perlu memahami dan mengingat-ingat kembali
3.	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran?	Tidak pernah
4.	Bagaimana respon peserta didik ketika menggunakan media/ tidak menggunakan media?	Semua suka jika pembelajaran menggunakan media karena merasa seru dan dapat bermain
5.	Pembelajaran seperti apa yang peserta didik sukai?	Peserta didik lebih suka dan semangat dalam pembelajaran jika ada permainan dan ada tebak-tebakan serta pemberian hadiah.

**Kepala Madrasah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu**

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah di sekolah terdapat fasilitas media pembelajaran?	Ada, namun hanya tersedia alat peraga untuk pembelajaran IPA, LCD Proyektor, dan komputer
2.	Apakah guru-guru pernah menggunakan media pembelajaran di kelas	Tidak pernah, cukup dari fasilitas sekolah saja. Dan untuk kelas bawah dikreasikan tugasnya.

## Lampiran 6

### PROFIL MADRASAH

#### A. Profil MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah

Lokasi yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember. Letak Geografis MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah ini berada di desa Karanganyar Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.

Nama	:	MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
NSM	:	111235090033
NIS/NPSN	:	60715479
Status	:	Swasta
Tahun Berdiri	:	1954
Alamat Sekolah	:	Jl. Candradimuka No. 13
Kode Pos	:	68172
Desa/ Kelurahan	:	Karanganyar
Kecamatan	:	Silo
Provinsi	:	Jawa Timur
Nomor Telepon	:	081336236799
Nama Yayasan	:	Yayasan Pendidikan Islam Salafiyah Syafi'iyah Al Musyarokah
Status Madrasah	:	Swasta
Status Akreditasi	:	B
No dan SK akreditasi	:	761/BAN-SM/SK/2019
Status Tanah	:	Wakaf
Luas Tanah	:	2200 m <sup>2</sup>

SK Kelembagaan	: MIS/09.033/2016
KBM	: Pagi
Bangunan Madrasah	: Milik Sendiri
Jarak ke Pusat Kecamatan	: 1,5 km

B. Struktur Organisasi Madrasah



DATA GURU

NO	NAMA LENGKAP	PENDIDIKAN	JABATAN	STATUS
1.	Drs. Suyitman	S1	Kepala Madrasah	NON PNS
2.	Miftahul Huda	S1	Guru	NON PNS
3.	Wiwik Indriyawati, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
4.	Syifaus Sariroh, S.Ag	S1	Guru	NON PNS
5.	Siti Rohmatin, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
6.	Nurul Kholifah, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
7.	M. Shofwan Afandi, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
8.	Moh. Anas Faruq, S.Pd	S1	Guru	NON PNS

9.	Muhammad Purwanto, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
10.	M. Lukman Hadi, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
11.	Ana Nur Lailatul F., S.Pd	S2	Guru	NON PNS
12.	Af Idatus Sofiyah, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
13.	Umi Fatlukhah, S. Sos	S1	Guru	NON PNS
14.	Erna Miftahul Jannah, S.Pd	S1	Guru	NON PNS
15.	M. Alfau Fauzi	S1	Guru	NON PNS
16.	Nur Khasan	SLTA	Tenaga Kependidikan	NON PNS
17.	Edi Siswanto	SLTP	Tenaga Kependidikan	NON PNS

### C. Visi dan Misi Madrasah

#### a. Visi

“Terwujudnya Siswa yang Kokoh Beraqiduh Aswaja. Bertaqwa, Beraqhlak Mulia dan Unggul dalam Prestasi”

#### b. Misi

Berdasarkan visi tersebut MIMA Salafiyah Syafi'iyah Ambulu Jember mengeniaban misi yaitu:

- 1) Menyiapkan lulusan yang memiliki aqidah Islamiyah berdasarkan Aswaja

- 2) Menumbuhkan suasana pembelajaran yang kondusif hingga terbangunnya penghayatan dan pengalaman nilai-nilai ajaran Islam berdasarkan Aswaja
- 3) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dan daya saing yang sehat kepada seluruh warga Madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik
- 4) Mendorong, membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan, bakat dan minatnya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal dan memiliki daya saing yang tinggi
- 5) Mengembangkan dan mengamalkan nilai-nilai akhlaqul karimah yang sesuai dengan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari
- 6) Membina dan mengembangkan potensi siswa sehingga mampu terampil dan kreatif dalam menghadapi tuntutan zaman, inovatif dan mandiri dalam bidang sosial keagamaan, budaya, berbangsa dan bernegara
- 7) Meningkatkan kebiasaan berperilaku disiplin dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat baik dalam lingkungan keluarga, madrasah, maupun masyarakat
- 8) Menerapkan manajemen berbasis madrasah

Dalam mengembangkan visi dan misi tersebut, MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah telah merumuskan beberapa tujuan antara lain:

- a) Meningkatkan kuantitas dan kualitas sikap dan praktik kegiatan serta amaliah keagamaan Islam warga Madrasah
- b) Menciptakan lulusan MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah yang menguasai ilmu pengetahuan umum dan agama
- c) Menumbuhkan kepedulian dan kesadaran warga Madrasah terhadap keamanan, kebersihan, dan keindahan lingkungan Madrasah
- d) Mengoptimalkan kualitas dan kuantitas sarana/prasarana dan fasilitas yang mendukung peningkatan prestasi akademik dan non akademik
- e) Menerapkan manajemen pengendalian mutu Madrasah, sehingga terjadi peningkatan animo siswa baru, dan akreditasi madrasah mendapat nilai "B"
- f) Program Prioritas



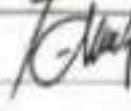
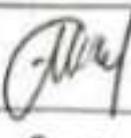
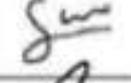
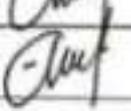
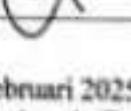
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 7

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

## Di MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu

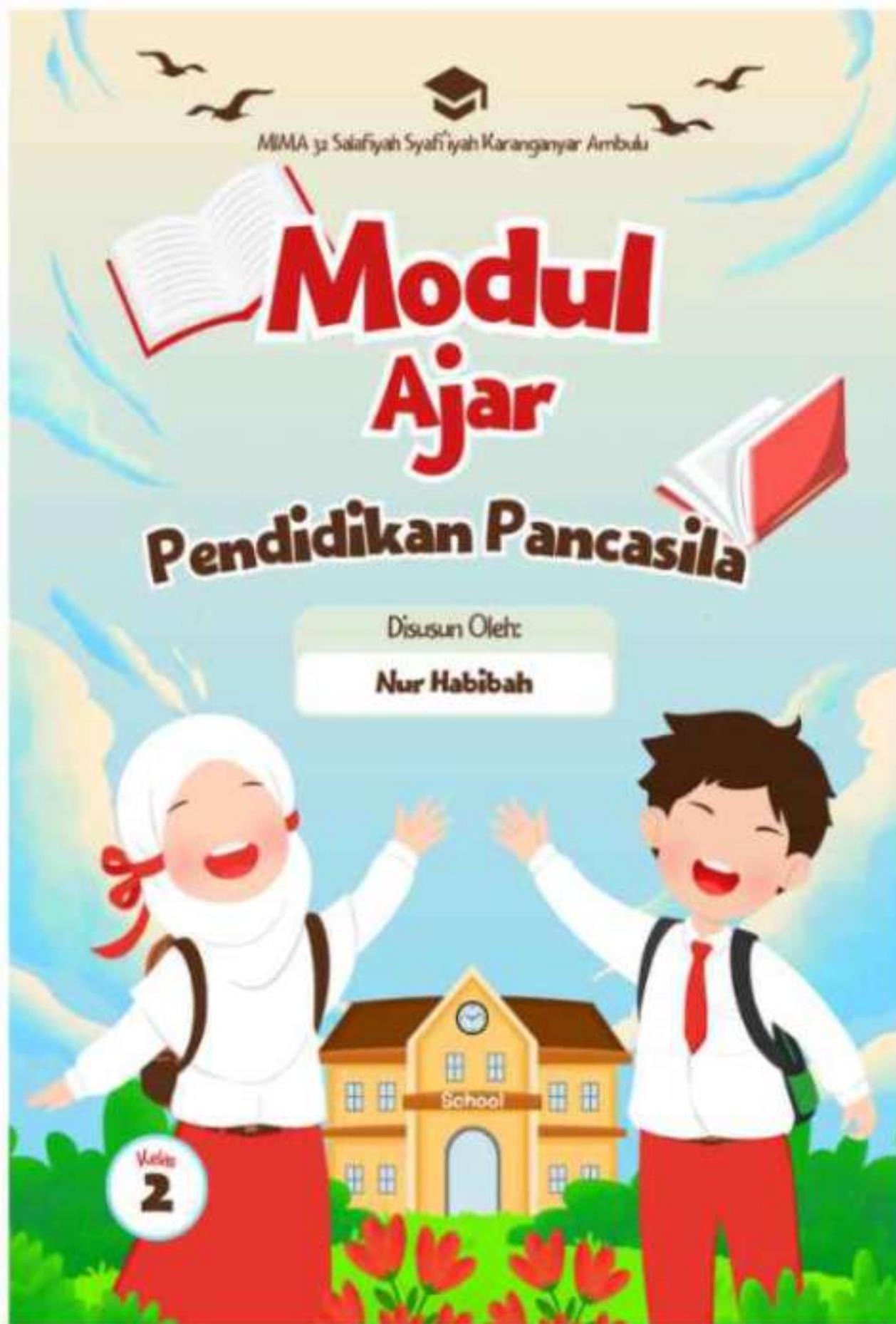
No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Jum'at, 25 Oktober 2024	Permohonan surat izin observasi	
2.	Jum'at, 25 Oktober 2024	Observasi	
3.	Sabtu, 07 Desember 2024	Wawancara dengan guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah dan peminjaman buku mata pelajaran Pendidikan Pancasila	
4.	Senin, 13 Januari 2025	Wawancara dengan guru kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah	
5.	Senin, 13 Januari 2025	Wawancara dengan peserta didik kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah	
6.	Sabtu, 08 Februari 2025	Permohonan surat izin penelitian	
7.	Senin, 10 Februari 2025	Implementasi media pembelajaran	
8.	Senin, 10 Februari 2025	Pengisian angket validator ahli pembelajaran	
9.	Senin, 10 Februari 2025	Pengisian angket respon peserta didik	
10.	Senin, 10 Februari 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 10 Februari 2025  
Kepala Madrasah

  
Drs. Sryitman  
NPK: 1661420184095

## Lampiran 8

## MODUL AJAR



## Informasi Umum

**Identitas Modul**

Nama	: Nur Habibah
Intensi	: ABMA 31 Sabilyah Syafiyah
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Buku	: Alas Berperilaku Pancasila
Subbab	: Nilai-Nilai Pancasila
Fase/Kelas	: A/1
Abstrak Waktu	: 35 menit

**Kompetensi Awal**  
Mengenal simbol-simbol Pancasila dan Lambang Negara Garuda Pancasila

**Profil Pelajar Pancasila**

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
2. Berhikmah tinggal di
3. Bergotong-royong
4. Mandiri
5. Berakhlak kritis
6. Kreatif

**Sarana dan Prasarana**

- Media Book Suitecase
- LCD

**Target Peserta Didik**  
Seluruh peserta didik kelas IA ABMA 31 Sabilyah Syafiyah

**Model Pembelajaran**

1. Pembelajaran tatap muka
2. Metode ceramah, tanya jawab, menyanyi, dan peragaan
3. Strategi make match

**Kelas 2**



**Komponen Inti**

**Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik dapat memahami nilai-nilai Pancasila
2. Peserta didik dapat mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

**Alur Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu mengenal simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan rumah
2. Peserta didik mempunyai mengenal para perumus Pancasila

**Capaian Pembelajaran**

Peserta didik mampu mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol, dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, mengenal para perumus Pancasila

**Pemahaman Bermakna**

1. Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai nilai-nilai Pancasila dengan simbol lambang negara Garuda Pancasila
2. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah

**Pertanyaan Pemantik**

1. "Sudahkah kalian menerapkan nilai-nilai Pancasila?"
2. "Sebutkan contoh sikapmu yang menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari!"

**Kelas 2**

## Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan Pendahuluan

#### Kegiatan Orientasi

- Guru mengucapkan salam
- Guru dan peserta didik menjawab pembelajaran dengan berdo'a bersama
- Guru menanyakan kabar peserta didik
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik

#### Kegiatan Apersepsi

- Peserta didik menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" bersama-sama
- Guru menjelaskan materi apa yang akan dipelajari
- Guru sedikit mengulas kembali materi sebelumnya

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi dengan bantuan media Book Suitcase
- Guru menjelaskan tata cara penggunaan media
- Peserta didik menggunakan media secara bergantian
- Guru memanggil peserta didik yang berani menjawab lisan
- Guru membagikan LKPD
- Guru menjelaskan petunjuk pengerjaannya
- Peserta didik mengerjakan LKPD

#### Kegiatan Penutup

- Guru meminta peserta didik untuk duduk dengan rapi
- Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan "Bagaimana perasaan kalian menerima materi hari ini?"
- "Apakah kalian paham dengan materi yang diberikan?"
- Peserta didik berdo'a bersama menutup pembelajaran

#### Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas lain yang berkaitan dengan materi yang sudah diberikan

#### Remedial

Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan penjelasan dan pengarahannya ulang sehingga dapat mengerjakan tugas lebih baik lagi

**Kelas 2**



## Bahan Ajar

### Nilai-Nilai Pancasila

Pancasila tidak hanya sebagai dasar negara  
Nasional, Pancasila juga memuat nilai-nilai  
Yang dapat dijadikan dasar masyarakat Indonesia.  
Setiap sila-sila Pancasila memiliki makna luhur.  
Makna Pancasila dapat ditunjukkan di kehidupan sehari-hari  
sesuai yang terkandung dalam makna tersebut.

#### 1. Ketuhanan yang Maha Esa

Sila pertama Pancasila adalah Ketuhanan Yang Maha Esa. Sila ini berbunyi: *perilaku manusia kepada Tuhan*.

Berikut contoh sikap yang mencerminkan sila pertama.

- a. Percaya dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai agama dan kepercayaan masing-masing
- b. Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai agama dan keypercayaannya
- c. Menjalani perintah agama sesuai ajaran yang diajarkannya. Kita tidak boleh membeda-bedakan cara bergaul hanya karena ras, suku, adat istiadat, dan agama di



## 2. Kemanusiaan yang adil dan beradab

Sebagai seorang manusia yang beragama, kita diwajibkan untuk bersikap baik dan saling menghormati sesama makhluk Tuhan lainnya, serta tidak membeda-bedakannya. Pada dasarnya manusia makhluk sosial yang dibarengi untuk hidup di masyarakat, dan senantiasa membutuhkan orang lain.

- Setiap orang memiliki hak yang sama dalam hal agama, bahasa, masyarakat, kesehatan, dan pendidikan.
- Tidak boleh membeda-bedakan manusia berdasarkan warna kulit, ekonomi, suku, pendidikan, dan tempat tinggal.
- Memiliki sikap tenggang rasa.
- Menjajug tinggi nilai kemanusiaan.
- Berani membela kebenaran.
- Memiliki sikap sopan santun.
- Menghargai pendapat orang lain.



## 3. Persatuan Indonesia

Indonesia memiliki beragam suku, agama, dan kebudayaan. Walaupun berbeda, kita harus tetap bersatu. Menjaga persatuan termasuk pengendalian diri ke-3.

Berikut sikap yang dapat diambil dari Pancasila sila ketiga:

- Bangsa ketika menggunakan bahasa persatuan Indonesia, yaitu bahasa Indonesia.
- Rita berjuang dan berkorban dari bangsa Indonesia.
- Memiliki cinta kepada bangsa negara Indonesia.
- Memiliki sifat persatuan dan kesatuan dalam kepentingan bangsa lebih penting daripada kepentingan diri sendiri.
- Menjajug tinggi dan membela Indonesia. Warga Indonesia wajib berjiwa patriotisme.



Kelas  
**2**



#### 4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

Sila keempat berisi hidup rukun bersosial satu sama lain. Keputusan bersama harus dicapai dalam hidup bersosial dan mengesampingkan kepentingan pribadi dan golongan.

- Tiap warga negara mempunyai kedudukan, hak, dan kewajiban yang sama
- Tidak boleh memusuhkan kebencian kepada orang lain
- Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama
- Musyawarah dilakukan dengan semangat kekeluargaan
- Menghormati dan menjangjung tinggi setiap keputusan yang dicapai sebagai hasil musyawarah
- Dengan itikad baik dan rasa tanggung jawab menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah
- Di dalam musyawarah diutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan



#### 5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Tujuan bangsa Indonesia adalah menciptakan kesejahteraan sosial baik sendiri maupun orang lain tanpa adanya kesenjangan baik dari segi sosial, ekonomi, budaya maupun politik sehingga keadilan dapat diwujudkan.

- Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotong royongan
- Mengembangkan sikap adil terhadap sesama
- Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban
- Tidak berifat perborosan dan gaya hidup mewah
- Suka memberi pertolongan kepada orang lain
- Tidak melakukan pemerasan terhadap orang lain
- Menghormati hak orang lain
- Tidak merugikan kepentingan umum
- Suka bekerja keras
- Menghargai hasil karya orang lain
- Suka melakukan kegiatan demi kemajuan dan bertalian sosial



  
**LKPD**

**MAKE A MATCH** 


<p>Mengatakan ajaran agama yang dituntut dan diwajibkan, merupakan contoh sikap sebagai pengamalan atau ke...</p>	<b>satu</b>
<p>Salah satu contoh pengamalan atau kearifan adalah...</p>	Menghargai pedagang orang lain
<p>Pengamalan atau kearifan yaitu pemeluk Indonesia</p>	
<p>Menggunakan pengetahuan dalam menghadapi kesulitan untuk kepentingan bersama. Menunjukkan contoh sikap atau ke...</p>	<b>4</b>
<p>Menghargai hasil karya orang lain merupakan pengamalan atau kearifan yang atau ke 5 adalah</p>	Hasilnya untuk tetap semangat dalam Indonesia

**Kelas**  
**2**





## Assesmen

### Instrumen Penilaian Keterampilan

RUBRIK PENILAIAN

ASPEK YANG DINILAI	SANGAT BAIK (A)	BAIK (B)	CUKUP (C)	KURANG (D)
Mampu menyebutkan nilai-nilai Pancasila	Menyebutkan dengan sangat tepat tanpa arahan	Menyebutkan dengan tepat dengan arahan	Menyebutkan cukup tepat dengan arahan ulang	Belum mampu
Mampu membedakan nilai-nilai Pancasila	Membedakan dengan sangat tepat tanpa arahan	Membedakan dengan tepat dengan arahan	Membedakan cukup tepat dengan arahan ulang	Belum mampu

### Instrumen Penilaian Sikap

- Mandiri
- Sangat Baik (4)
- Gotong-royong
- Baik (3)
- Bersikap Iritasi
- Cukup (2)
- Kurang (1)

### Instrumen Penilaian Pengetahuan

Penilaian LKPD

### Sumber Belajar

Sigit Purwono, Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Semester 1, FOMUS  
Kerjasama Merdeka Belajar dan Kepmen&budristek RI No. 96/M/2021









## Lampiran 9

## SURAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd.

NIP : 19860613201531005

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket media, materi, bahasa, pembelajaran, dan respon peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Book Suitcase Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karunganyir Ambulu" yang disusun oleh:

Nama : Nur Habibah

NIM : 214101040002

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan, dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan instrumen penelitian media, materi, bahasa, pembelajaran, dan respon peserta didik, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan "VALID".

Jember, 17 Januari 2025

Validator

Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd.

NIP. 19860613201531005

## Lampiran 10

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Book Suitease</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syaf'iyah Karanganyar Ambulu
Sasaran Program	: Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syaf'iyah Karanganyar Ambulu
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Dosen Validator	: Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
Peneliti	: Nur Habibah
Tanggal	: 21 Januari 2025

## A. Petunjuk Penggunaan

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Book Suitease* yang dikembangkan pada materi nilai-nilai Pancasila kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syaf'iyah Karanganyar Ambulu.
2. Pendapat, penilaian, sarana, dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon untuk Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1= Sangat Kurang
  - 2= Kurang
  - 3= Cukup
  - 4= Baik
  - 5= Sangat Baik

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terimakasih.

#### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain tampilan pada media					✓
2.	Ketepatan komponen media					✓
3.	Ketepatan pemilihan bahan				✓	
4.	Ketahanan media pembelajaran					✓
5.	Kejelasan fungsi setiap komponen dalam media					✓
6.	Ketepatan tata letak komponen pada media pembelajaran				✓	
7.	Komponen media yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi					✓
8.	Media yang digunakan mendukung pembelajaran yang aktif					✓
9.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓
10.	Media memiliki daya tahan baik untuk digunakan berulang kali					✓

#### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1. Spinan kary bergaya dgn foto
2. ilustrasi/gambar sangat bagus sesuai dgn paragraf
3. Kertas premium sehingga lebih rapi misal di presentasi
1. format buku dapat dibuat lebih menarik misal sbk.

**D. Kesimpulan**

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

(Lingkari salah satu)

Jember, 21 Januari 2025

Alfa Media

  
Dr. Nini Imlianto, M.Pd.  
NIP. 198004172015004

## Lampiran 11

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Book Suitecase</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
Sasaran Program	: Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Validator	: Wiwik Indriyawati, S. Pd
Peneliti	: Nur Habibah
Tanggal	: 2 Januari 2025

## A. Petunjuk Penggunaan

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli materi mengenai kualitas materi yang digunakan pada pengembangan media *Book Suitecase* pada materi nilai-nilai Pancasila kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.
2. Pendapat, penilaian, sarana, dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon untuk Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1= Sangat Kurang
  - 2= Kurang
  - 3= Cukup
  - 4= Baik
  - 5= Sangat Baik

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memebrikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk mefingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terimakasih.

#### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan Capaian Pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian media <i>Book Suitcase</i> dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Ketepatan materi yang disajikan				✓	
4.	Kedalaman materi yang disampaikan				✓	
5.	Kelengkapan materi yang disampaikan				✓	
6.	Kemenarikan dalam menyajikan materi					✓
7.	Ketepatan pemilihan media					✓
8.	Kemudahan dalam menggunakan					✓
9.	Kejelasan konsep yang dihadirkan					✓
10.	Kesesuain soal dengan tujuan pembelajaran					✓

#### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

(Lingkari salah satu)

Jember, ..... 2025

Ahli Materi



Wiwik Indriyawati, S. Pd  
NPK: 8770390073083

## Lampiran 12

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Book Notecase</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
Sasaran Program	: Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Dosen Validator	: Shiddiq Ardianto, M.Pd.
Peneliti	: Nur Habibah
Tanggal	: 21 Januari 2025

## A. Petunjuk Penggunaan

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Book Notecase* yang dikembangkan pada materi nilai-nilai Pancasila kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon untuk Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1= Sangat Kurang
  - 2= Kurang
  - 3= Cukup
  - 4= Baik
  - 5= Sangat Baik

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk menuliskan kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terimakasih.

#### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD				✓	
2.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik					✓
4.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahpahaman					✓
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif					✓
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓
8.	Tidak mengandung kalimat yang bermakna ganda					✓

#### C. Komentar dan Saran

Sudah bagus, cek kerapian, paragraf dibuat menjorok

**D. Kesimpulan**

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

(Lingkari salah satu)

Jember, 21 Januari 2025

Ahli Bahasa



Shidiq Ardianto, M.Pd.  
NIP. 198808232019031009

## Lampiran 13

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

## LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Book Suitecase</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
Sasaran Program	: Kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Dosen Validator	: Ana Nur Lailatul Fitriyah, S.Pd
Peneliti	: Nur Habibah
Tanggal	: 10 Februari 2025

## A. Petunjuk Penggunaan

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli pembelajaran mengenai kualitas pembelajaran yang digunakan pada pengembangan media *Book Suitecase* pada materi nilai-nilai Pancasila kelas IIA MIMA 32 Salafiyah Syafi'iyah Karanganyar Ambulu.
2. Pendapat, penilaian, sarana, dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon untuk Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
  - 1= Sangat Kurang
  - 2= Kurang
  - 3= Cukup
  - 4= Baik
  - 5= Sangat Baik

4. Apabila Ibu/Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Ibu/Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak saya ucapkan terimakasih.

#### B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan Capaian Pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian media <i>Book Suitcase</i> dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Kemudahan menggunakan media <i>Book Suitcase</i>					✓
4.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila					✓
5.	Media <i>Book Suitcase</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
6.	Media <i>Book Suitcase</i> menambah pengetahuan peserta didik					✓
7.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat menarik perhatian peserta didik				✓	
8.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat memudahkan peserta didik dalam memahaami materi					✓
9.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat digunakan oleh guru dan peserta didik					✓
10.	Media <i>Book Suitcase</i> dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan					✓

#### C. Komentar dan Saran

---



---



---



---

.....  
.....  
.....

**D. Kesimpulan**

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

(Lingkari salah satu)

Jember, 10 Februari 2025

Ahli Pembelajaran



Ana Nur Lailatul Fitriyah, S.Pd  
NPK. 6951270125074

## Lampiran 14

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK SUITCASE***

Nama : AMUN MAHARMA S H U D ;

Kelas : 2A

No. Absen : 3.619

Petunjuk Pengisian

Dimohon untuk memberikan tanda (✓) di kolom pilihan "ya" atau "tidak" pada setiap butir penilaian.

No.	Kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya suka bentuk dan warna media <i>Book Suitcase</i>	✓	
2.	Saya suka media <i>Book Suitcase</i> karena media mudah digunakan	✓	
3.	Saya senang belajar menggunakan media <i>Book Suitcase</i>	✓	
4.	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media <i>Book Suitcase</i>	✓	
5.	Saya tidak kesulitan menggunakan media <i>Book Suitcase</i>	✓	
6.	Saya tidak bosan dengan media <i>Book Suitcase</i>	✓	
7.	Media <i>Book Suitcase</i> sangat menyenangkan	✓	
8.	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam dengan menggunakan media <i>Book Suitcase</i>	✓	
9.	Saya menyukai media <i>Book Suitcase</i> karena termotivasi untuk belajar	✓	
10.	Saya tertarik belajar menggunakan media <i>Book Suitcase</i>	✓	

## Lampiran 15

## ABSENSI KELAS IIA

## MIMA 32 SALAFIYAH SYAFI'YAH KARANGANYAR AMBULU

NO	NAMA
1.	Ahmad Lutfi
2.	Ahmad Pradhika Muzaki
3.	Ainun Mahya Mashudi
4.	Alif Fatikhatus Suhada
5.	Aura Suci Rahmawati
6.	Azkie Najwa Nurul Azizah
7.	Azza Lailatul Fitriyah
8.	Chailcillia Eva Az-Zahra
9.	Hana Khairunnisa
10.	Moh Febrizio Al-Abror
11.	Muhamad Azka Maulana
12.	Muhamad Reza Bagas Maulana
13.	Muhammad Ammar Rizqi M.
14.	Muhammad Muazam Zuhdi
15.	Muhammad Reihan A.
16.	Mukhammad Hamdan Tri Admaja
17.	Mukhammad Rosyiqnisfiul Abid R.
18.	Nadhifatul Maghfiroh
19.	Nahenda Aditya Pranaja
20.	Naziha Najwa Nisfi Ramadhania Huda
21.	Refalina Tiara Fani
22.	Reza Muhamad Purnam
23.	Rhandra Nareswara
24.	Sabrina Nazla Qotrunnada
25.	Sintya Rizky Azalia
26.	Zafira Ma'Rufati Syifa
27.	Zafira Fairuz Qolbi Nadhifa

## Lampiran 16

## MEDIA BOOK SUITCASE



## Lampiran 17

## DOKUMENTASI



## Lampiran 18

## PROFIL PENULIS



Nama : Nur Habibah  
 NIM : 214101040002  
 TTL : Jember. 16 Juni 2001  
 Alamat : RT: 003 RW: 006 Dusun Krajan II Desa Puger  
 Kulon, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Email : [16nurhabiba@gmail.com](mailto:16nurhabiba@gmail.com)

## RIWAYAT PENDIDIKAN

2005-2007 : TK Al-Khoiriyah  
 2007-2013 : SDN Puger Kulon 03  
 2013-2016 : MTs Nahdlatuth Thalabah  
 2016-2019 : SMK Nahdlatuth Thalabah  
 2021-Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember